

# The Illegal Town Plan: Anecdotal Speculation for Coastal Futures

The Illegal Town Plan aims to understand and develop community-based futures for economic and social development. This case study describes and analyses an ongoing practice-based research project that began in 2015. The project, ambitious in its scope, has engaged with communities that have been stripped of power to develop and present new visions of their hometown. Located in Rhyl, North Wales, the design team has developed strategies, ideas, and possibilities with the people who rejected a European future. This project proposes a form of economic, architectural, and design speculation that aims to reimagine regeneration in a post-BREXIT Britain.

The case study questions how we, as designers, evolve and develop processes and practices, popularised through the evolution of Critical and Speculative Design (CSD), to think through alternative social, political, and economic futures. The project utilises open, interdisciplinary, and diverse dialogues with the intention of building a heightened notion of engagement and agency. We hope to demonstrate practices that allow speculation to become democratised away from the gallery and into the world.

Through conversation with two politicians, the authors were confronted by a growing realisation that there was a deep problem at the heart of regional development. There was a gap, a schism, between the community and those tasked with the future of their economic prosperity. For the last four years, we've been trying to support the people of Rhyl to bridge this gap. As a form of participatory speculation, this project aims to build a new language and discourse of speculation in which underrepresented voices become key to the ambitions of a small town and where the outlier is valued for opening alternatives.

There have been many criticisms of critical and speculative design approaches in recent years. This project builds on nearly two decades of CSD experience (in both research and education) to imagine the evolution of the approach.

Through a process of anecdotalisation, this case study gives four semi-fictional accounts of extraordinary moments that aim to give insight into the unseen process of an experimental design practice.

1

## INTRODUCTION - A DIFFERENT TYPE OF DESIGN RESEARCH

Town Plan (ITP) has an unusual origin story. It began as an unsolicited response to the crumbling infrastructure of a coastal town, a furious reaction to the arrogance of designers, and a personal desire to "return home" at a time of mourning and loss. During the last five years, we've seen the project move from personal inquiry into the institutional validating frameworks of university research and teaching.

MATT WARD  
Goldsmiths, University of London

JIMMY LOIZEAU  
Goldsmiths, University of London

KEYWORDS  
Speculative Design, Participation, Regeneration, Experimental Practice, Anecdote.

LICENSE  
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE  
Ward, Matt, and Jimmy Loizeau. 2020. "The Illegal Town Plan: anecdotal speculation for coastal futures". *Temes de Disseny* 36: 90-113.  
<https://doi.org/10.46467/TdD36.2020.90-113>

Due to this atypical trajectory, this article will attempt to give an account of both the personal and disciplinary findings of a work in progress.

Many experimental and critical design practices are driven by personal curiosity, the creative preoccupations of the designer/researcher. This form of inquiry-based-creative-practice, more akin to a fine art practice, often lacks external solicitation and brief or timely identifiable research questions. Practice-based research often finds itself in tension with more established (scientific) methodologies in which clear frameworks and methods are employed at the outset of the investigation. Niedderer believes that the methodological problem has more to do with the “prioritisation of propositional knowledge” (Niedderer 2007, 5) found in such material practices, whereas Law would suggest that social science fails to capture the “complex, diffuse and messy”, leaving the textures of our social realities under examined. This means that the “[p]ains and pleasures, hopes and horrors, intuitions and apprehensions, losses and redemptions, mundanities and visions, angels and demons” (Law 2004, 4) are either missed or dismissed. This case study aims to capture some of these messy textures while attempting to learn from our journey. In giving an account of the processes of production and reflection, the messy methods that have led to deeper disciplinary questions, we hope to expose some of the hidden attachments and desires driving the work. In order to do this, we shall present a series of semi-fictional stories or anecdotes that aim to connect the personal with the professional.

In *Inventive Methods* (Lury and Wakeford 2012), Mike Michael argues that the anecdote can be used not only as data, but as a form of “creative problem making” (Michael 2012, 33). He uses two anecdotes from his own career as an STS scholar to unpick how the anecdote can be seen to co-produce the research subject while also acting as a way to uncover the material-semiotic dynamics within the research field. He sees the anecdote as a way of “gathering, identifying, marshalling, ordering or making” (*ibid.*) the social. As our project developed, we have presented work to a diverse set of audiences (from local and national politicians to conference attendees and master’s students and “lay people” interested in the development of their local town). Through this process (an iterative practice of sense-making through performance, presentation, and discussion), it has been clear that certain stories anchor meaning in our research journey. These anecdotes crystalise the ambitions, problems, trajectories, and intentions of the work.

Following Fineman (1989), Michael describes the anecdote as “an openly ambiguous textual form: combining the real and the constructed, holding them in tension” (Michael 2012, 27). It is the tension between the real and constructed, the actual and fictional, that resonates with the methods employed in Critical and Speculative Design (CSD).

The ITP is ambitious in its scope. During the last five years we have engaged with communities that have been stripped of power to present and facilitate new visions of their hometown. Located in Rhyl, North Wales, the ITP team has developed strategies, ideas, and possibilities with the people who rejected a European future (54% voted to leave the EU). This project proposes a form of economic,

architectural, and design speculation that aims to reimagine regeneration in a post-BREXIT Britain.

The following case study will be structured around four anecdotes that give access to two parts of the ITP project. These anecdotes come from our experience *in the field* (i.e. stories of incidents that occurred during our time in Rhyl thinking, planning, designing, and engaging with the Illegal Town Plan) and aim to illuminate the complexities and difficulties of using speculative design processes to aid community development and support collective imagination. Throughout the project we have used a wide variety of methods, a design equivalent of a method assemblage that is “a combination of reality detector(s) and reality amplifier(s)” (Law 2004, 14) while also trying to distort and affect the future by using “fiction as method” (Reese-Evison and Shaw 2017).

## 2 RHYL'S HISTORICAL CONTEXT: A TALE OF COASTAL DEPRIVATION

In order to understand some of the motives behind the ITP project, it is first important to give some historical context. During the latter part of the nineteenth century, seaside towns across the UK witnessed a dramatic economic boom and growth due to the tourist industry. Since the 1970s, however, there has been a severe decline in the economic and social conditions of many towns due to tourists seeking holidays abroad. Parallels to the plight of seaside towns have been made with other “one industry” communities such as the steel, coal, and shipbuilding towns in the North of England. Until the last decade, the conditions of coastal towns were far less researched and understood, and the UK Government was slow to respond. Seaside towns have some of the highest levels of poverty and unemployment claims in the UK. Beatty and Fothergill (2003) identify four interrelated factors that contribute to the state of affairs:

- › The decline of the tourist base.
- › Weakness in remaining employment sector.
- › In-migration outstripping job production.
- › Housing and benefits driving a move to seaside accommodation.

In recent years this has changed. Major moves (including the Coastal Community Fund and the House of Lords select committee - Regenerating Seaside Towns) have set out a vision for the “renaissance” of our coastal communities (see Select Committee on Regenerating Seaside Towns and Communities 2019). This, together with a concerted effort from local councils and arts organisations, has meant that art and cultural activity has been positioned as a key driver for regeneration. Towns such as Margate, New Brighton, and East Lindsey have seen a dramatic improvement of their economic prosperity due to investment and cultural activity.

Rhyl, a seaside town in North Wales with a population of 26,000, has unfortunately not seen positive results from UK and EU investment. The Welsh Index of Multiple Deprivation in 2019 placed two wards in Rhyl as the two most deprived places in Wales.<sup>1</sup> The index considers multiple



Fig. 1. Off Shore Pier, 2014.

factors including income, employment, health, education, and housing. These results demonstrate the dire circumstances in which the people of Rhyl find themselves and the scale of the problem local politicians face.

### 2.1. Creation Myth: Farrow & Ball vs. B&Q Anecdote 1

The email arrived the morning after they'd been drinking down at the pub. He half remembered a drunken conversation about his hometown, Rhyl in North Wales, but his hangover resisted precise details. He opened the email to find a render of a new colour scheme proposed for the buildings that lined the dilapidated seafront. Tasteful shades of blue, green, and pink sat incongruously with his mottled memories of childhood. The redesign of “Rhyl's identity” felt more Farrow & Ball than B&Q. He didn't know why, but he was incensed. “How dare they!” he raged at his computer screen.

He knew at that point he'd return to Rhyl, but he didn't know how it would change his understanding of belonging, education, and design. Slowly over the next couple of months, while hiding away in his office, he hatched a nefarious plan to thwart these stupid designers and their banal paint jobs. He was going to reimagine a different Rhyl, a parallel Rhyl, where the glory days had returned, where there'd been infrastructure, investment, and political commitment.

His mother and grandmother had died the year before and he had no reason to return to the town. Thirty years earlier, he'd been desperate to escape the town with no future, but now he felt gravity pulling him back. He felt determined to find a different role for design: a subversive one, one full of idiosyncratic optimism.

This anecdote acts as the creation myth behind the Illegal Town Plan. It has been told dozens of times to people across the globe over the last four years. The story describes the accidental provocation of a long-term project. It speaks of the informal moments that stimulate new ideas and initiate alternative trajectories in experimental design practice. However, at the heart of this anecdote is a frustration with design: the industry, the profession, and common perceptions of its role in “finding solutions”. On reflection, the story highlights the following concerns:

- › Designers often propose aesthetic solutions to complex, structural problems arising from late capitalism.
- › Designers often “swoop-in” to communities and act as saviour/heroes without the necessary relationships and invitation.
- › Designers commonly oversimplify, misrepresent, and misunderstand the complex lives of their users.
- › Public sector oriented design often engages and extracts

value from communities without “staying with the trouble” long enough to understand the real problems and possible solutions, using communities as a resource for their portfolios.

Although we have now identified the above problems, there was a deeper, more personal reaction from the author at the time. His troubled hometown had been the subject of a *design agency brief* and for some reason, he felt ownership and protective over the town he’d left 30 years earlier. The proposed pastel seafront seemed to lack ambition and courage, especially for a town known for its Victorian innovation.<sup>2</sup> The email prompted the author to imagine a different Rhyl, a bolder response to the current crisis.

Starting with a series of semi-architectural drawings, these speculations stemmed from a desire to reengage with his hometown, a chance to reflect on his memories. The renders (Figs. 1 & 2) aimed to insert alternatives into Rhyl’s historic timeline, breathing new life into the town through an ambitious redesign.



Fig. 2. Double Fair, 2014.

Each of the drawings took a memory of a place or experience and imagined a different future in which the decay of Rhyl didn’t occur, where the former infrastructure was super-powered, producing an alternative Rhyl with a renewed sense of optimism. These drawings laid the foundation for the project by looking to the past, using personal memories and nostalgic imaginations to understand different possible futures. The drawings could be seen as a form of “paper architecture”, sitting within a long tradition of architecture and design “proposals that identify a territory for invention” (Love 2010), projects that aim to imagine “parallel but possible worlds” (Dunne and Raby 2010). However, these drawings failed to respond to the underlying issues identified above and thus indicated a need for a dramatically different approach.

#### 2.2. Identifying the problem - The Cob and Pen

As practitioners, the authors have been producing work in what has become known as Critical and Speculative Design for twenty years. CSD is often produced outside of

market dynamics in order to question hegemonic forces and normative practices (Ward 2019). In recent years, this form of contextual isolation has been debated and criticised as a position of privilege. Some critics highlight key problems with representation (Prado de O. Martins and Oliveira 2014), while others deconstruct the foundations of the approach, rendering it useless or defunct, “a simple way of designers internalising the guilt they feel for a hopeless industry and then using the imagination to pay off a debt that is ultimately, unpayable” (Nocek 2017, 9).

The authors, through projects produced under the collective name DWFE and during their teaching experience, experimented with different participatory methods. This particular form of “participatory speculation” (Ward 2015) aims to ground speculation in reality through the collective imagination of relevant stakeholders. After the production of the drawings, it became obvious that we needed to plan a field trip to Rhyl in order to seek an understanding of its residents’ collective vision of Rhyl’s future.

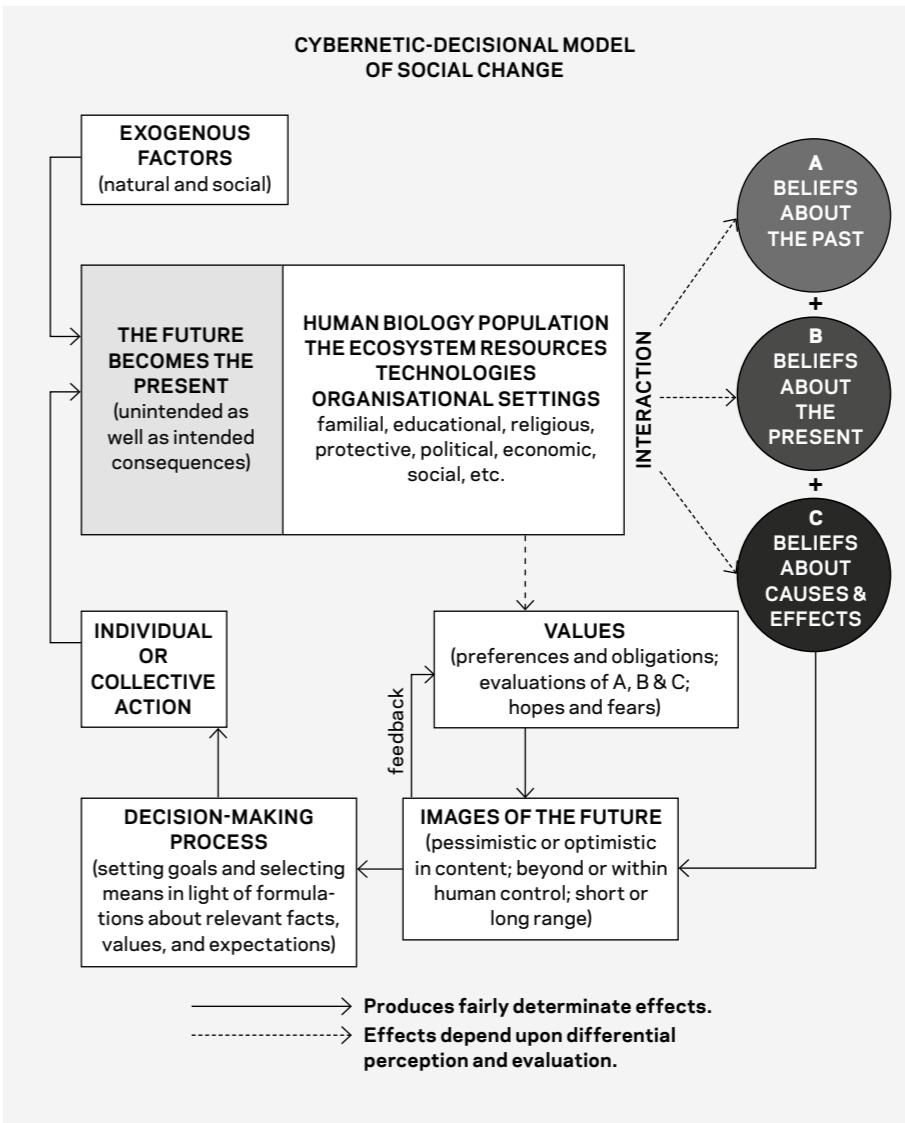


Fig. 3. Cybernetic-decisional model (Bell and Mau 1971).

well trained at citizen small talk. But this conversation was slightly different, the men were there to discuss the future.

After discussing the reasons behind their trip, they launched into a conversation about both the plight of coastal towns and the mechanisms of social change. Much of the conversation revolved around access to funding and how the council could apply to the EU for regional development funds. Chris was already proud of the millions he’d managed to secure. Plans had been hatched to think about a new economic future for Rhyl.

But as the evening went on, as the drinks flowed more freely, a growing shadow dawned on them. The positive picture that they presented seems somewhat hollow. At the centre of their regional development plans, there was an absence of ideas. Although they knew how to talk numbers – the spreadsheets of change – they lacked content. A seafront park and an out-of-town shopping centre were the best they could do.

It was then that they realised there was a role for a pair of foolish designers in the town. They could return to help develop, broker, and mediate the collective imagination. They could help produce a different image of the future, one free from soulless shopping arcades and call centres, full of the richness they’d felt from the residents.

Arriving in Rhyl, the authors and their two collaborators (Hefin Jones and Tee Byford) naively believed that they could solicit and capture the hopes of Rhyl’s residents. Through the deployment of a creative method<sup>3</sup> they hoped to discover unusual insights, the hidden gems of creative possibility. However, the solicitation of futures is a complex process and their discussions with residents rarely uncovered anything new. On reflection, what they were seeking was an “image of the future” (Bell and Mau 1971, 324–338), a collectively held conception of where the town was heading. They wished to understand how the residents of Rhyl understood their role in social and economic change.

In 1971 Wendell Bell, one of the founders of Future Studies, together with James Mau, put forward the *cybernetic-decisional model* (Fig. 3). They conceptualised social change as a process influenced by “images of the future” and defined as the “explicit anticipations of the shape of things to come” including concepts, images, values, and beliefs (Bell and Mau 1971, 15). Although nearly fifty years old, this model is useful in positioning our understanding of our work, or more broadly, the hopeful utility of Critical and Speculative Design. At the heart of the research is the desire to disrupt or affect the collective image of the future, to insert material manifestations of the future into a feedback system in order

to evoke social change. With this in mind, it is therefore essential to understand the relationship between localised images of the future (the local and collective images, values, and beliefs about the future economic and social prosperity of a coastal town) and the political systems that influence and enable change because “[i]mages of the future are of critical importance in influencing which of the alternative futures become present reality” (*ibid.*, 18).

Since Bell and Mau’s conceptualisation of images of the future, our visual culture has changed dramatically. How images are produced, circulated, and shared has shifted (or accelerated) the cybernetic model. The recursive loops, memetic cycles, and cultural fragmentation of our future means that some theorists believe radical change is no longer possible.

While looking for the Rhylian image of the future, it became evident that many of the residents saw few alternatives in their town’s future. The images described came from dated dystopian cinema and were accompanied with a deep-seated pessimism that Rhyl’s economic status would never improve. When asked to imagine a different Rhyl, it was impossible for them to see that “another world is possible”<sup>4</sup> (McNally 2002). Many of the residents looked to the past, a nostalgic Rhyl during its heyday, to give them hope. It became obvious that some of the images of Rhyl’s future were caught in the past, and our role would be to locate, support, and amplify new imaginaries from the cultural peripheries.

### 3

#### THE WORLD’S LONGEST PIER

[T]he designer serves a dual role: as a futures researcher eliciting detailed narratives from participants, and as a kind of translator or medium, strategically reifying their thinking and concerns into experiential scenarios so that they could be seen, felt, and talked about more readily. The first stage brought futures to light; the next brought them to life”. (Candy and Kornet 2019, 4)

Candy and Kornet describe the practice of Ethnographic Experiential Futures (EXF) as a means to make images of the future “more legible and concrete”. They see the *experiential turn* in the 2000s in future studies closely aligned to speculative design and design fiction (but with a sense of medium agnosticism). Their proposed EXF cycle tries to codify a method where “the imaginative ‘source material’ comes from the participants” (*ibid.*, 13) and this material is used to create alternative possible futures. The aim, and to some extent process, of EXF is similar to the work carried out by the ITP team. However, the following example evidences how the “imaginative source material” can come from the most unexpected places.

#### Anecdote 3

He didn’t know why they were meeting Neil. Jimmy had told him that he was one of Rhyl’s characters, someone that everyone had admired when a teenager. A proper punk, tough, creative... cool as fuck. When he walked through the door of The Sussex, Rhyl’s Wetherspoons, he didn’t look as vibrant as his de-

scription. However, he still had an aura of strength, an aggressive stage presence that followed him from the mosh pit into the local pub.

Neil looked at them both with suspicion, what were these two London softies doing in Rhyl? But after a few pints, the conversations and stories started to flow. Jimmy and Neil reminisced about their time at the Bistro – the venue that acted as the epicentre for Rhyl’s alternative music scene. Neil’s reserved and tough exterior started to melt away. It was clear from the look in his eyes that he was a man of consideration and sensitivity. Once they’d relaxed a bit, the three of them started discussing the future of the Welsh town. Jimmy talked about how he wanted to introduce a renewed ambition for Rhyl. We talked about the old days when ambition was rife – the floral hall, the monorail, the hovercraft – but that was gone now, even the Sun Centre had been demolished.

There was a long pause when they asked Neil what he wanted for Rhyl. He looked wistfully towards the seafront, gesturing towards the horizon. He said, “I want the world’s longest pier, starting here, and on it, I want a new university of music and media”. They were taken aback. It was the most surprising thing they’d heard during their visit. A willful and possibly unrealistic ambition for a town that didn’t provide any higher education options for its teenagers. But Neil understood how music acted as a life line, a way to imagine a different way of being in the world. This was what he’d done for the last 30 years, now he wanted it for others. It was then that they both realised they needed to help Neil in making his pier a reality.

Neil Crud, born in Rhyl, has been part of Rhyl’s music scene for nearly 40 years. He’s a singer and guitarist, playing for the band Spam Javelin. He hosts a weekly show on local radio and runs a website<sup>5</sup> archiving and showcasing the alternative music scene in North Wales and Liverpool. The meeting with Neil changed the trajectory of the ITP. The authors felt that Neil existed outside of Rhyl’s reality, he seemed to have built a level of resistance to the negative forces within the town. His engagement with the music scene, as a punk impresario, had built an armor against late capitalism’s loss of hope or Mark Fisher’s “slow cancellation of the future” (Fisher 2014). When Neil proposed a University of Music, on the world’s longest pier, we knew that his idea and energy was precisely what was lacking in the imagination of the politicians. This simple act of (possibly) unrealistic ambition started a project that is currently ongoing. Through imagining a different reality for Rhyl, based on his desires and interests, our interviewee set up a trajectory for us to follow, a future that needed furnishing, validating, scoping, and planning.

The Pier has become a central “object” of the Illegal Town Plan. It acts as a discursive device, a “mythical end game”, a social and architectural ambition, a superstition – “a fiction that makes itself real through time travelling feedback loops” (O’Sullivan 2017), an alternative reality to gather people and their ideas around. The Pier has enabled the authors to discuss the future of Rhyl with a wide variety of stakeholders and to unpack the issues (untangle some of the wicked problems) that are affecting the town.

Although the building of the Pier seems unlikely, our dedication to the idea remains strong. The Pier, to some extent, has entered a mythic realm where the idea has trans-

formed into different material and immaterial forms (Fig. 4). Although we have yet to secure funding for the real pier, we wanted to start planning it as an *architecture of possibility*. In late 2018, we decided to produce an inaugural album celebrating the (fictional) opening of Neil’s Pier. In February 2020, the album *Keeping it Rhyl - Punk Plan* was pressed on vinyl (Fig. 5). The album contains twelve tracks, made by local Rhylian musicians, celebrating the music culture that has emerged and remains strong against all odds. Each of the artists on the album has been invited to become a professor in their own department in the university on the pier. The departments include the Department of Snowdonian Rock Formation, the Department of Sociological Malarkey, and the Department of Psychomythogeographic Normcore.

Choosing to produce an album, an unusual “design outcome” requiring a set of skills beyond our normal material practice, yielded control and agency to our collaborator, placing our role as secondary to the imagination and cultural practice of Neil. But this wasn’t the only reason we chose to make music. Music, as a form, has a rich cultural history in

*Up The River* (McDonald and Kargotis 2017). In this project, they collaborate with local, Lea Valley, teenagers and a Grime Crew (Ruff Sqwad) to produce musical critiques of contemporary labor practices.

For the Illegal Town Plan, the album exists as a material manifestation of a possible future, a piece of speculative archaeological evidence of one of the many parallel Rhyls. The authors see the album as an indicator of hope, a superstition from an alternative timeline. The next stage of the project will see the album being (re)inserted back into Rhyl’s music scene. A ripple in time, aimed at producing a sense of small-town pride.

“How we imagine the future, how we conceptualise the possibilities open to us, depends upon how we interpret our present circumstances. Too many of the stories we are telling ourselves seem to lead nowhere or to some place we would rather not go. Only if we begin to reread our own moment can we begin to rearticulate our future. If you want to change the ending, you have to tell a different story”. (Grossberg 1992, 11)

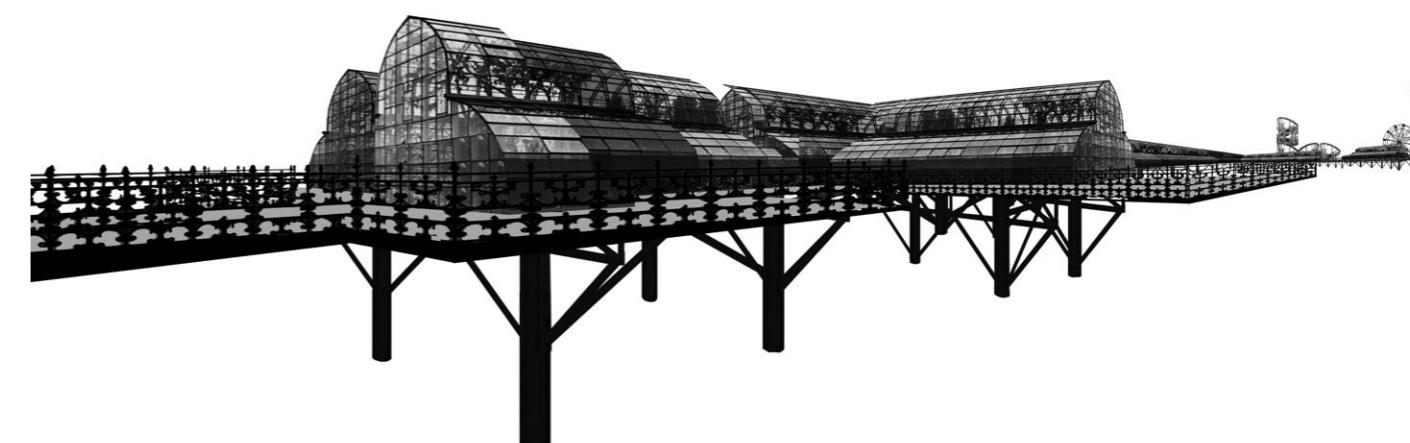


Fig. 4. Floral Hall Pier Render.

its role in political and social change. The interplay between radical politics and “countercultural” or “alternative” music forms has been closely examined since the rise of Cultural Studies in the 1970s (Grossberg 1992; Gilroy 1993; Fisher and Ambrose 2018; Gilbert 2019).

The collective production and performance of music as a medium to explore identity, belonging, history, and politics has also been used by many artists and designers over the last two decades. Jeremy Deller’s *Acid Brass* and *The History of the World*<sup>6</sup> connect acid house music of the 80s with the tradition of brass bands from the North of England through a network of social, political, and cultural associations. In Stuart Hall’s (2012) essay “Jeremy Deller’s Political Imaginary”, he observes that much of Deller’s work aims to empower people through the idea “that people who are sometimes considered to be unimportant, or not worth listening to, matter. They are creative but often have their creativity denied or taken away from them”. Giving voice, through music, to people normally silenced within our communities was also the subject of Dash n Dem’s work *Grime*



Fig. 5. Keeping it Rhyl - Punk Plan, 2020.

### 3.1. The Nightmare of Participation

In *The Nightmare of Participation* Markus Miessen calls the form of participation seen in contemporary critical spatial practice a “societal sedative”, in which the outsourcing of decisions produces an inability to hold those in power to account. Miessen links the rise of participatory art and design practices to the neo-liberal, market friendly face of the UK’s New Labour movement (Miessen 2010, 42-44). Finding ourselves in Rhyl, designing a Pier with a punk, we had to ask ourselves: Is this participatory design? Or, how many people need to participate in a speculation to make it truly participatory?

Participatory design, can be traced back to the work of Kristen Nygaard and Olav-Terje Bergo and the Norwegian Iron and Metal Workers Union in the 1970s. Their work examined the changing nature of technology within the workplace and how decisions could be democratised through a participatory design process (Bødker and Pekkola 2010). Since the 70s, participatory practices have grown substantially. Within a commercial design context, they are most commonly found in the design and deployment of digital services. However, we have also seen a steep rise in the use of participatory processes in experimental art, architecture, and design. Contemporary participatory design still engages in the process of collective decision making and the organisational implications of new technologies. In recent years, we have seen a critique of consensus-based politics (Björgvinsson, Ehn, and Hillgren 2012).

As Björgvinsson, Ehn, and Hillgren (2012) highlight, the “first crucial question” to ask in all participatory projects is “who should be included?” Most participatory processes exclude some people, as many democratic structures (accidentally or through design) privilege certain voices. Often, within large multi-stakeholder projects, participants are sourced through “grassroots” organisations or stakeholders defined by their engagement with a service or system. Both of these methods can ignore or omit under-represented voices within a community.

However, work has been done, especially within technology and social innovation circles, to locate the “invisible actors” in order to challenge hegemonic domination (*ibid.*, 136-138). To take this question further, it’s important for designers (and design researchers) to question and reflect on the ways they gain access to their participants.

At the start of the ITP project we found participant/collaborators through friends of friends, old acquaintances, and chance encounters. This method has obvious problems and flaws. Due to the familial (stepfather) network of the author, our network was based on Rhyl’s folk club, old colleagues, and locals down at the pub. Therefore, our initial participants were dominated by men in their 50s to 70s. However, over time this network grew, both organically and by design. Once we’d been introduced to certain “key actors” or gatekeepers within the community (including politicians, civil servants, charity workers, and shopkeepers), our network diversified in age, gender, and socioeconomic position. More recently, the authors translated the project into a brief for our master’s students, at which point our students helped continue to grow and diversify our network of participants.

Even with the inherent problems of representation and inclusion found within participatory practices, once a group is defined, discordant voices, unusual possibilities, and alternative worlds become easily dismissed against a prevailing consensus. With this problem in mind, both Miessen (2010) and Björgvinsson, Ehn, and Hillgren (2012), although coming from two different academic communities, reach for the same political solution to the “sedating” or flattening effects of consensus decision making, the adoption of Chantal Mouffe’s notion of agonism. Here, a form of “conflictual consensus” (Mouffe 1999, 756) developed through an “agonistic public framework” (Björgvinsson, Ehn, and Hillgren 2012, 129) allowing for the transformation of antagonism into agonism in order to create a productive form of interventional practice, opening up possibilities and posing new questions.

In the case of ITP, the authors didn’t feel that it was our role was to seek a collective vision. For this reason, we sit slightly outside of traditional participatory design. We hoped the Pier would demonstrate that “every person contains multitudes” (Candy and Kornet 2019, 4) by inserting an idea from “an outsider” into the normal decision-making mechanisms of local politics.

## 4 MEETING A ROCK LEGEND

### Anecdote 4

As Mike was a Rhylian rock legend, Chris was keen for us to meet him. A meeting had been set up for us to share our ambitious plans. Chris was convinced our ideas would resonate with Mike’s desire to give back to Rhyl. Early one summer Sunday we set off from Euston on the train. Jimmy had made the arrangements (which had thrown me into domestic panic as I struggled to find last minute child care) but the promise of meeting a genuine 80s rocker had me excited (although I’d never heard of The Alarm before I started working in Rhyl).

On the train, we started to discuss the day’s plan – trying to think of our approach to the meeting. When I asked where and when we’d meet, Jimmy’s face dropped. He’d forgotten to confirm. It was too late now, we were whistling through the British countryside halfway to Rhyl. There was no turning back.

We arrived at the station and still there was no reply from Chris. The sun disappeared behind the clouds and Rhyl was as grey as our moods. We’d travelled 255 miles to discuss a wild speculation with an aging rocker and we didn’t even know where we were going to meet. As we walked through the Queens Arcade, a full-scale depression descended. Were we delusional? There was no way anyone was going to take us seriously. Rhyl would continue its decline and we’d look as foolish as those designers painting the seafront huts pastel colours.

We needed lunch and, once again, found ourselves in the Wetherspoons. Packed as usual, due to its cheap lager and lunch deals, we tried to cheer ourselves up with a steak and chips. As the food arrived, Jimmy’s phone buzzed with news from our favourite MP. We were to meet at his house in thirty minutes. The steak and chips and good news flooded us with hope.

On arrival, Chris introduced us to two men standing awkwardly in his living room. We were a bit confused at their pres-

ence, as neither looked like an older version of Mike’s youthful face on the cover of Declaration. Over the next 20 minutes new people continued to arrive, an older woman named Anne (who we were warned didn’t like swearing), a well-dressed woman with a clipboard and sense of urgency... but still no one resembled a rock legend. After awkward small talk we were ushered into the conservatory for tea.

The table had been set for 12. Two seats remained conspicuously empty, but we proceeded with formal introductions. Looks of panic flashed between us, as the reality of the meeting hit us. We’d been called to Rhyl for a purpose, we’d been taken very seriously, and now we were being introduced to Rhyl’s political and cultural “movers and shakers”. There was a Member of Parliament, a Welsh Assembly Member, the ex-head of the local council, two heads of charities, and, to top it off, a Senior Vice President of 20th Century Fox. They’d been gathered to listen to our plans, so we opened the laptop and described our journey to date.

Halfway through the presentation, there was a knock at the door and Chris nervously ran to greet Mike and his wife Jules. Arriving late was very rock and roll. Mike’s hair was less combed back than I imagined, but he still had the air of 80s success. We continued with the slides, talking about Neil and the world’s longest pier. We discussed the role of education and creativity in the building of hope. Judging from the nods around the table, we’d struck a chord.

Over the next 40 minutes we witnessed the pier mutate and multiply. Our pier, Neil’s pier, fractured into different multiple possible futures. Each of the guests grabbed hold of our impossible object and projected their own identity and hopes. For Higgy, the pier became an equestrian centre that celebrated Rhyl’s famous donkey rides (a business that had been in his family for over a 100 years). For Rhianon, the pier became a film and cinema studio bringing with it a new Golden age for Welsh cinema with her charity, Wicked Wales, finding itself at ground zero for a visual cultural revival. For Chris, instead of running perpendicular into the Ocean, the pier ran along the seafront. Chris’s speculation saw the Pier become an elevated high street for a new millennium, an opportunity for economic change. For Mike, the Pier became immaterial, a virtual reality walk through the histories and stories of Rhyl’s rock and punk past. It didn’t take long, but our fictional pier had entered the imagination of the participants. It wasn’t our pier anymore – it had gone viral.

In the last 10 minutes of the meeting, a hidden agenda emerged: we’d been brought to Rhyl to discuss the site of The Bistro. Left empty for a decade, the council had finally had an offer accepted. The prime, seafront real estate had become available. In the shadow of the discussion about the pier, it made sense as the starting point of our speculative structure, the anchorage of our imaginations. The group discussed how we’d take control over the development, how this group could become a new generator of Rhyl’s cultural future. We couldn’t believe what was happening. The energy in the room was electric, everyone was excited about the future, everyone could see a different Rhyl. But it was Anne, the Welsh assembly member, that grounded the conversation. If Rhyl was going to have a new university, who would open it? Anne knew... it would be Goldsmiths North, the reversal of the provincial “brain drain”, a new start for the creative economy.

As we excitedly discussed the next steps, the moves needed to realise the pier, I looked down at my watch. My train

to London left in 12 minutes, I’d lost track of time. Jimmy and I said our rapid goodbyes and made a run for the station. As we breathlessly ran through the back streets of Rhyl, panting, out of breath, we couldn’t quite believe our luck. We’d started the morning depressed and skeptical about Rhyl’s future, we left with hope and a site for change.

“Stories, by their ability to condense, exemplify, and evoke a world, are as valid a device for transmitting cultural understandings as any other researcher-produced concoction” (Van Maanen 2011, 199).

This anecdote starts to illuminate different ways in which speculative participatory practice is contingent on different contextual factors, or more precisely, how design’s engagement in futures remains contingent on both presentational and performative factors:

### Projects gain gravity and travel in unpredictable ways

– Initially, this story was told as a way to articulate how projects gather momentum. As an unsolicited project, where two designers set about an illicit plan to redesign a small town, the meeting demonstrates a moment where the idea of speculative architecture spread to a wider group of people. This is the moment where the idea went outside of discussions between two researchers and a group of residents and into the political domain of action. It was this moment that the pier began to move closer towards reality.

### Powerful and privileged voices

– The anecdote can also be read through an analysis of power, voice, and agency. In the initial introductions, the roles and titles of the attendees brought with them a certain weight. Although it wasn’t a surprise that senior academic titles brought some gravitas, the sense of seriousness, agency, and privilege it gave us was surprising. Through our performative role in the project we brought a sense of legitimate possibility. How we presented and performed the narrative was an essential factor in how seriously it was considered.

### The viral nature of ideas

– The anecdote also highlights the way that ideas, or indeed images of the future, move into the imaginations of those receiving future proposals. Through a series of low-res images and the telling of a story, the idea of a new pier in Rhyl spread quickly. The notion of a University of Music, a cultural instigator of regeneration, rapidly became an attractive and desirable future.

### Ownership and adoption

– During the meeting, we witnessed the strange mutation and transformation of the pier. Each of the attendees took ownership of the idea and made it their own. Often, low-resolution representations of design work leave enough conceptual space for the audience to transform the idea into their own perception of possibility. This process, akin to Barthes’s notions of the power of readers, opens up a space of the imagination.

## 5

## CONCLUSIONS

In this case study, we gave four anecdotal accounts of moments throughout an ongoing practice-based research project. The aim was to illuminate some of the personal and

professional drives behind the project. The first section outlined some of the problems within the discipline when engaging in urban regeneration and social change. A pastel redesign of a coastal town failed to engage the inhabitants or the problems in a deep or meaningful way. We highlighted concerns about how designers “swoop in” as saviour/heroes. However, as relative outsiders, we started this project from a similar position, but quickly understood that longer, slower engagement was necessary.

Commercial design practice in both the public and private sectors, as well as academic research, are funded through temporalities and delivery models built around “quick fixes” and “easy hits”. This form of short-termism restricts the possibility and effects of the methods used. In order to have meaningful impact, designer/researchers need to build long term relationships with people in their chosen community, committing to the relational nature of their practice. The emergence of “living labs” in the early 2000s opened up new opportunities for place-based, open innovation (Leminen, Niitamo, and Westerlund 2017). However, many of the labs are set up in universities, technology companies, or central government agencies and drive an agenda of “innovation” measured only through technological novelty (Barry 2001). In order to understand, engage, and transform towns with extreme economic and social problems, investment needs to be made in the infrastructure of the imagination.

The second section outlines an underlying problem in regional development: the absence of ambitious and imaginative ideas at a political level. Over the course of time, Rhyl’s economic decline has made it increasingly more difficult to create, project, or define alternative images of the future. The paralysis of political imagination can be addressed by looking further than “models of innovation” or “expert futurists”. A new form of “experiential futures” can be utilised to expand the horizon of possibility by embracing the strange, or edges of cultural practice. In describing our hyperstition object (the album), we put forward a new way to conceptualise material feedback loops in the cybernetic system of social change.

Designers who propose overly simplistic aesthetic solutions to deep structural problems triggered our journey to Rhyl. However, our frustration wasn’t a rejection of the power of aesthetics. To the contrary, we see that affective, aesthetic experiences have an important role in opening up alternative futures, constructing new paths for the social imaginary. Our frustration lay with the ambition of engagement, creating banal renders of a cut and paste reality gave little respect or hope to the people of the town.

Finally, we aimed to adjust the resolution of our material “images of the future” to leave space for others to imagine. The role of the designer, as a material-semiotic storyteller, is to find threads or trajectories in hidden communities, to give form to the “weak signals”, to support and aid multiple futures that are “prepared in the present” (Bell and Mau 1971). In order to do this, design education needs to expand its conception of materiality, enrich the tools and methods employed to understand complexity, and support ways to care for the lives of our users, maintaining hope for a different now.

“To hope is to give yourself to the future, and that commitment to the future makes the present inhabitable. [...] Despair demands less of us, it’s more predictable, and in a sad way safer. Authentic hope requires clarity –seeing the troubles in the world– and imagination, seeing what might lie beyond these situations that are perhaps not inevitable and immutable”. (Solnit 2016)

#### BIOGRAPHIES

##### Matt Ward

Goldsmiths, University of London

Matt Ward is a dedicated design educator who has held leadership positions in the Design Department at Goldsmiths, University of London for 15 years (Head of Department and Programme Leader). He led and evolved the BA Design (ranked one of the top design programmes in Europe) for a decade and has held numerous External Examiner roles across the UK: Design Products at the RCA, Graphic Media Design at LCC, Design, Process, Material, Context at UWE, and Product Design at the University of Hertfordshire. His research spans a wide range of interests from speculative design to radical pedagogy. He’s a practicing designer and writer and was a founding member of DWFE, a post-disciplinary, semi-fictional design syndicate. Matt holds three international patents on the work he did at NCR’s Advanced Research on the emerging contexts of the Internet of Things and Urban Computing. He has also been a research affiliate to MIT Media Lab and Interaction Design at The RCA. He consults for a range of organisations such as Google, Nokia, Dentsu and the Design Council. He lectures internationally about design, technology and education, writes a blog [<http://sb129.wordpress.com>] and takes a lot of photographs [[www.flickr.com/matward](http://www.flickr.com/matward)].

##### Jimmy Loizeau

Goldsmiths, University of London

Jimmy Loizeau is a Senior Lecturer in design at Goldsmiths’ internationally recognised Design Department. His projects are intended to exist on, or just inside, the peripheries of possibility. These new systems, schemes or products provide an altered view on how we might interact with infrastructures or technologies for better or for worse, exploring design possibilities through inclusive speculation. Projects like *Afterlife* (2002) offer contemporary systems for dealing with mortality, proposing a chemical afterlife for the ‘new needs’ of ‘new believers’. The Audio Tooth Implant (2001) proposes the next stage of in-body communication technology; the project was deployed to explore ways for the dissemination of issues surrounding technology through engagement with mass media. Since 2015 Loizeau has been working with refugee communities in France and Greece, initiating numerous collaborations that explore archiving, mapping and media representation of communities, spaces and the conditions and lives of people who have been forced to leave their countries. Recently, *The Illegal Town Plan*, with Matt Ward, explores inclusive structures and strategies for local engagement and education through the framework of a ‘speculative town plan’. The project provides inclusive platforms to mediate community engagement with local government in the re-imagining of their town’s future.

#### ENDNOTES

1. 2019 Welsh Index of Multiple Deprivation. <https://statswales.gov.wales/Catalogue/Community-Safety-and-Social-Inclusion/Welsh-Index-of-Multiple-Deprivation>.
2. Rhyl was home to many ambitious plans for celebration and regeneration including the Floral hall, a monorail, the Sun Centre, and a hovercraft service.
3. As a method of research we planned a series of taxi journeys across Rhyl. The taxi, a seven seat VW Sharan equipped with audio and visual recording equipment, travelled across town with the following passengers: a local historian, a local artist, a designer, and an archivist. The taxi driver was given instructions to deviate from the route if an interesting story or place of interest came to mind. The “real fiction mobile” aimed to capture interesting local narratives, a strange mobile mapping service.
4. The phrase “another world is possible” comes from McNally’s attempt at finding an alternative to capitalism. The slogan has been adopted by many alter-globalisation/anti-capitalism movements coming out of the World Social Forum in Brazil.
5. Link2Wales. <http://www.link2wales.co.uk>
6. Available online through artist’s website: Acid Brass (<http://jeremydeller.org/AcidBrass/AcidBrass.php>) and *The History of the World* (<http://jeremydeller.org/TheHistoryOfTheWorld/TheHistoryOfTheWorld.php>).

#### REFERENCES

- Barry, Andrew. 2001. *Political machines; Governing a technological society*. London: Athlone.
- Beatty, Christina, and Stephen Fothergill. 2003. *The Seaside Economy; The final report of the seaside towns research project*. Centre for Regional Economic and Social Research, Sheffield Hallam University. Available at: <https://www4.shu.ac.uk/research/cresr/sites/shu.ac.uk/files/seaside-economy.pdf>
- Bell, Wendell, and James A. Mau, eds. 1971. *The Sociology of the Future*. New York: Russell Sage Foundation.
- Bødker, Susanne, and Samuli Pekkola. 2010. “Introduction the debate section: A short review to the past and present of participatory design”, *Scandinavian Journal of Information Systems* 22(1): 45-48.
- Björkgrensson, Erling, Pelle Ehn, and Per-Anders Hillgren. 2012. “Agonistic participatory design: working with marginalised social movements”. *CoDesign* 8 (2-3):127-144.
- Candy, Stuart, and Kelly Kornet. 2019. “Turning Foresight Inside Out: An Introduction to Ethnographic Experiential Futures”. In *Design and Futures*, edited by Stuart Candy and Cher, 3-22. Taipei: Tamkang University Press.
- Dunne, Anthony, and Fiona Raby. 2010. “Between Reality and The Impossible”. Dunne & Raby. <http://dunneandraby.co.uk/content/projects/543/0>.
- Fineman, Joel. 1989. “The history of the anecdote: fiction and fiction”. In *The New Historicism*, edited by H. A. Veeser, 49-76. New York: Routledge.
- Fisher, Mark. 2014. *Ghosts of my Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Winchester: Zero Books.
- Fisher, Mark, and Darren Ambrose, eds. 2018. *K-Punk: The Collected and Unpublished Writings of Mark Fisher*. London: Repeater books.
- Gilbert, Jeremy. 2019. “This Conjecture: For Stuart Hall”. *New Formations* 96:5-37.
- Gilroy, Paul. 1993. *The Black Atlantic: Modernity & Double Consciousness*. Harvard: Harvard University Press.
- Grossberg, Lawrence. 1992. *We Gotta Get Out of This Place: Popular Conservatism and Postmodern Culture*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. 2012. “Jeremy Deller’s Political Imaginary”. In *Jeremy Deller: Joy in People*. London: Hayward Gallery Publishing.
- Law, John. 2004. *After Method: Mess in social science research*. London: Routledge.
- Leminen, Seppo, Veli-Peila Niitamo, and Mika Westerlund. 2017. “A brief history of Living Labs: From Scattered Initiatives to Global Movement”. In *Proceedings of the 2017 Open Living Lab Days - Research Day Conference*, 42-58. N.p.: ENOLL - European Network of Living Labs.
- Love, Tim. 2010. “Paper Architecture, Emerging Urbanism: Realigning progressive practice with academic inquiry.” *Places Journal*. <https://placesjournal.org/article/paper-architecture-emerging-urbanism/>.
- McDonald, Dash, and Demitrios Kargotis. 2017. “Grime Up The River.” *Dash n’ Dem*. <https://dashndem.com/grime-up-the-river/>.
- McNally, David. 2002. *Another World Is Possible: Globalisation and Anti Capitalism*. Winnipeg: Arbeiter Ring Publishing.
- Miessen, Markus. 2010. *The Nightmare of Participation (Crossbench Praxis as a Mode of Criticality)*. Berlin: Sternberg Press.
- Michael, Mike. 2012. “Anecdote”. In *Inventive Methods: the happening of the social*, edited by Celia Lury and Nina Wakeford, 24-34. London: Routledge.
- Mouffe, Chantal. 1999. “Deliberative Democracy or Agonistic Pluralism?” *Social Research* 66 (3):745-758.
- Niedderer, Kristina. 2007. “A Discourse on the Meaning of Knowledge in the Definition of Art and Design Research.” Paper presented at the 7th European Academy of Design Conference, Izmir University of Economics, Izmir, Turkey.
- Nocek, Adam. 2017. “On the Pragmatics of Political Aesthetics.” Unpublished talk, Aesthetics and the Political in Contemporary India: Deleuzian Explorations conference, Tata Institute of Social Sciences Mumbai, February 13, 2017.
- O’Sullivan, Simon. 2017. “Accelerationism, Hyperstition and Myth-Science.” *Cyclops Journal* 2:11-44.
- Prado de O. Martins, Luiza, and Pedro Oliveira. 2014. “Questioning the ‘critical’ in Speculative & Critical Design.” *Medium* (blog), February 4, 2014. <https://medium.com/a-parede/questioning-the-critical-in-speculative-critical-design-5a355cac2ca4>
- Reeves-Evson, Theo, and John K. Shaw, eds. 2017. *Fiction as Method*. Berlin: Sternberg Press.
- Select Committee on Regenerating Seaside Towns and Communities. 2019. “The future of seaside towns”, report of Session 2017-19, HL Paper 320, published April 4, 2019. Available at: <https://publications.parliament.uk/p/id201719/lselect/lseaside/320/320.pdf>.
- Solnit, Rebecca. 2016. *Hope in the Dark: Untold Histories, Wild Possibilities*. Edinburgh: Canongate.
- Van Maanen, John. 2011. *Tales of the Field: On Writing Ethnography*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ward, Matt. 2015. “Rapid Prototyping Politics: Design and the dematerial turn.” In *Transformation Design: Perspectives on a new design attitude*, edited by Wolfgang Jonas, Sarah Zerwas, and Kristof von Anshelm. Basel: Birkhäuser.
- Ward, Matt. 2019. “Critical about critical and speculative design”. *SpeculativeEdu*. <https://speculativeedu.eu/critical-about-critical-and-speculative-design>

M. Ward i J. Loizeau

*L’Illegal Town Plan: especulació anecdòtica per a futurs costancers*

Traducció al Català

PARAULES CLAU

Disseny Especulatiu, Participació, Regeneració, Pràctica Experimental, Anècdota.

#### RESUM

*L’Illegal Town Plan* vol entendre i desenvolupar els futurs basats en la comunitat per aconseguir avanços econòmics i socials. Aquest estudi de cas descriu i analitza un projecte d’investigació basat en un cas pràctic que va començar l’any 2015 i que continua en curs. El projecte, l’objectiu del qual és ambiciós, ha col·laborat amb comunitats a les quals han arrabassat el poder de desenvolupar i presentar noves visions de la seva ciutat. Des de Rhyl, al nord de Gal·les, l’equip de disseny ha desenvolupat estratègies, idees i possibilitats amb aquells que no volien un futur europeu. Aquest projecte proposa una forma d’especulació econòmica, arquitectònica i de disseny que vol reimaginar la regeneració en una Gran Bretanya post-Brexit.

L’estudi de cas qüestiona com els dissenyadors fem evolucionar i desenvolupem processos i pràctiques popularitzats gràcies a l’evolució del disseny crític i especulatiu (CSD, per les seves sigles en anglès) per plantejar futurs socials, polítics i econòmics alternatius. El projecte utilitza diàlegs oberts, interdisciplinaris i variats amb la intenció de donar forma a una noció realçada de la implicació i l’agència. Esperem mostrar pràctiques que permetin democratitzar l’especulació traient-la de la galeria i portant-la al món.

Gràcies a una conversa amb dos polítics, els autors van veure que existia una consciència cada vegada més gran del greu problema que patia el desenvolupament regional. Hi havia un buit, una escissió entre la comunitat i els responsables del futur de la seva prosperitat econòmica. Durant els últims quatre anys hem intentat ajudar la gent de Rhyl a salvar aquest buit. Com a forma d’especulació participativa, aquest projecte es proposa construir un nou llenguatge i un nou discurs de l’especulació en què les veus infrarepresentades siguin de vital importància per a les ambicions d’una petita ciutat i es valori allò atípic per obrir alternatives.

En els últims anys els enfocaments del disseny crític i especulatiu han rebut moltes crítiques. Aquest projecte es basa en gairebé dues dècades d’experiència amb CSD (en l’àmbit de la investigació i en el de l’educació) per imaginar l’evolució del plantejament.

Per mitjà d’un procés d’aneidotització, aquest estudi de cas crea quatre narracions de semificció de moments extraordinaris que ajuden a entendre el desconegut procés d’una pràctica de disseny experimental.

Aquest estudi de cas descriu i analitza un projecte d'investigació basat en un cas pràctic que va començar l'any 2015 i que continua en curs. L'*Illegal Town Plan* (ITP) té una història poc habitual. Va començar com una resposta no sol·licitada a la ruïnosa infraestructura d'una ciutat costanera, una reacció irada a l'arrogància dels dissenyadors, i un desig personal de "tornar a casa" en un moment de dol i pèrdua. En els últims cinc anys hem vist que el projecte passava de ser una inquietud personal a entrar en els circuits de validació institucional de la investigació i la docència universitàries. A causa d'aquesta atípica trajectòria, aquest article intentarà retre compte de les troballes en els àmbits personal i acadèmic d'un treball que continua en curs.

Moltes pràctiques de disseny experimentals i crítiques responen a la curiositat personal i a les preocupacions creatives del dissenyador/investigador. Aquesta forma de pràctica creativa basada en la indagació, més propera a la pràctica de les Belles Arts, no sol tenir demanda externa ni temes d'investigació identificables breus i oportuns. La investigació basada en la pràctica sovint entra en tensió amb metodologies més consolidades (científiques) que recorren a entorns i mètodes clars des de l'inici de la investigació. Neidderer creu que el problema metodològic està més relacionat amb la "priorització de coneixement propositiu" (Neidderer 2007, 5) que inclouen aquestes pràctiques materials, mentre que Law diria que la ciència social no és capaç de captar el que és "complex, difús i enrevessat", de manera que deixa infraestudiades les textures de les nostres realitats socials. Això vol dir que "els dolors i els plaers, les esperances i els horrors, les intuicions i les aprensions, les pàrdues i les redempcions, les mundanitats i les visions, els àngels i els diables" (Law 2004, 4), o bé es troben a faltar, o bé es refusen. Aquest estudi de cas es proponeva capturar algunes d'aquestes textures enrevessades alhora que intentava aprendre alguna cosa del viatge. En retre compte dels processos de producció i reflexió, els enrevessats mètodes que han dut a qüestions disciplinàries més profundes, esperem fer sortir a la llum algunes de les inclinacions i els desitjos ocults que han motivat el treball. Per aconseguir-ho, presentarem una sèrie d'històries o anècdotes de semificació que volen connectar el que és personal amb allò professional.

A *Inventive Methods* (Lury i Wakeford 2012), Mike Michael afirma que l'anècdota no només es pot utilitzar com a informació, sinó també com a forma de "producció creativa de problemes" (Michael 2012, 33). A través de dues anècdotes de la seva pròpia carrera com a especialista en artístiques, ha comportat que l'activitat artística i cultural s'hagi convertit en un factor regenerador determinant. Ciutats com Margate, New Brighton i East Lindsey han experimentat un marcat augment en la seva prosperitat econòmica gràcies a les inversions i les activitats culturals.

Rhyl, una ciutat costanera del nord de Gal·les que té una població de 26.000 habitants, malauradament no ha gaudit dels resultats positius de les inversions del Regne Unit i de la Unió Europea. Segons l'Índex Gal·les de Mancances Múltiples del 2019, dos districtes de Rhyl són els dos llocs més deprimits de Gal·les<sup>1</sup>. L'índex es calcula a partir de diversos factors, com ara els ingressos, l'ocupació, la salut, l'educació i l'habitatge. Aquests resultats mostren les extremes circumstàncies en què es troba la gent de Rhyl i la magnitud del problema a què han de fer front els polítics.

En línia amb Fineman (1998), Michael descriu l'anècdota com "una forma textual manifestament ambigua: combina el que és real i el que és construït i ho manté en tensió" (Michael 2012, 27). És la tensió entre el que és real i el que és construït, allò fàctic i allò ficcional, que reverbera en els mètodes que utilitza el disseny crític i especulatiu (CSD, per les seves sigles en anglès).

L'ITP té un objectiu ambigu. En els últims cinc anys hem col·laborat amb comunitats a les quals s'ha arrabassat el poder de presentar i facilitar noves visions de la seva ciutat. Des de Rhyl, al nord de Gal·les, l'equip d'ITP ha desenvolupat estratègies, idees i possibilitats amb aquells que no volien un futur europeu (el 54% va votar a favor de sortir de la UE). Aquest projecte proposa una forma d'especulació econòmica, arquitectònica i de disseny que vol reimprimir la regeneració en una Gran Bretanya post-Brexit.

El següent cas d'estudi girarà al voltant de quatre anècdotes que donen accés a dues parts del projecte ITP. Aquestes anècdotes provenen de la nostra experiència sobre el terreny (per exemple, històries d'incidents

que van tenir lloc mentre estàvem a Rhyl pensant, planificant i dissenyant l'*Illegal Town Plan* i també dedicant-nos-hi) i volen il·lustrar la complexitat i la dificultat de seguir processos de disseny especulatiu per instigar el desenvolupament comunitari i facilitar la imaginació col·lectiva. Durant el projecte hem utilitzat un gran varietat de mètodes, un equivalent en el disseny del mètode d'acoblament, "combinació de detector(s) de la realitat i amplificador(s) de la realitat" (Law 2004, 14) alhora que intentavem deformar el futur i incidir-hi utilitzant "la ficció com a mètode" (Shaw i Reese-Evison 2017).

## 2 CONTEXT HISTÒRIC DE RHYL: UNA HISTÒRIA DE PRIVACIONS COSTANERES

Per poder entendre alguns dels motius que han dut al projecte ITP, primer és important contextualitzar-lo històricament. Durant la primera part del segle XIX, localitats costaneres de tot el Regne Unit van viure un enorme creixement i un boom econòmic gràcies al turisme. Des dels anys setanta del segle XX, però, s'ha produït un acusat deteriorament de la situació econòmica i social de moltes localitats perquè els turistes van començar a fer vacances a l'estrange. S'han traçat paral·lelismes entre la greu situació de les localitats costaneres i la d'altres comunitats que depenen d'un sol sector econòmic, com ara les ciutats del nord d'Anglaterra dedicades a l'acer, el carbó o les drassanes. Fins a la dècada passada, no es va estudiar ni es va investigar la situació de les localitats costaneres, i el govern del Regne Unit va reaccionar-hi amb lentitud. Les localitats costaneres tenen un dels índexs de pobresa més elevats del Regne Unit i estan entre les que més sol·licituds de subsidis per aturar presenten. Beatty i Fothergill (2003) enumeren quatre factors interrelacionats que ajuden a explicar la situació:

> La disminució del nombre de turistes

> La fragilitat de la resta de llocs de treball

> Una immigració interna molt superior a l'ocupació generada

> Els habitatges i els avantatges que ofereixen han fet que molta gent busqui casa a la costa.

En els últims anys tot això ha canviat. Grans moviments (inclosos el Coastal Community Fund i el House of Lords select committee - Regenerating Seaside Towns) han ajudat a configurar una visió per al "renai-xement" de les nostres comunitats costaneres (vegeu Select Committee on Regenerating Seaside Towns and Communities 2019). Això, juntament amb un esforç concertat de les administracions locals i organitzacions artístiques, ha comportat que l'activitat artística i cultural s'hagi convertit en un factor regenerador determinant. Ciutats com Margate, New Brighton i East Lindsey han experimentat un marcat augment en la seva prosperitat econòmica gràcies a les inversions i les activitats culturals.

Rhyl, una ciutat costanera del nord de Gal·les que té una població de 26.000 habitants, malauradament no ha gaudit dels resultats positius de les inversions del Regne Unit i de la Unió Europea. Segons l'Índex Gal·les de Mancances Múltiples del 2019, dos districtes de Rhyl són els dos llocs més deprimits de Gal·les<sup>1</sup>. L'índex es calcula a partir de diversos factors, com ara els ingressos, l'ocupació, la salut, l'educació i l'habitatge. Aquests resultats mostren les extremes circumstàncies en què es troba la gent de Rhyl i la magnitud del problema a què han de fer front els polítics.

### 2.1. El mite fundacional: *Farrow & Ball vs. B&Q*

#### Anècdota 1

Van estar bevent al bar i l'endemà, al matí, va arribar el correu electrònic. Recordava a mitjans una conversa que va tenir en plena borratxera sobre la seva ciutat, Rhyl, al nord de Gal·les, però la ressaca li impedia recordar-ne els detalls. Va obrir el correu electrònic i hi va trobar l'esbós d'una nova proposta de gamma de colors per als edificis que formaven el decret-passeig marítim.

Elegants tons de blau, verd i rosa es barrejaven a la balbà amb fragments dels seus records d'infantesa. El redissenyal de la "identitat de Rhyl" encaixava més amb Farrow & Ball que amb B&Q. No sabia per què, però estava indignat. "Com gosen!", va etzivar a la pantalla de l'ordinador.

Ja sabia que tornaria a Rhyl, però no sabia com canviaria el seu sentit de pertinença, de l'educació i del disseny. Durant els dos mesos següents, reclòs a la seva oficina, va anar ordint un nefand pla per frustrar aquells estúpids dissenyadors i les seves banals propostes de pintura. Volia reinventar un Rhyl diferent, un Rhyl paral·lel, en què tornessin a brillar els dies de glòria, on hi hagués infraestructures, inversions i compromís polític.

La seva mare i la seva àvia havien mort l'any anterior i no tenia cap motiu per tornar a la ciutat. Trenta anys enrere havia sentit la necessitat imperiosa de fugir de "la ciutat sense futur", però ara sentia que la gravetat el feia tornar-hi. Estava decidit a trobar un paper diferent per al disseny; subversiu, ple d'optimisme idiosincràtic.

La seva mare i la seva àvia havien mort l'any anterior i no tenia cap motiu per tornar a la ciutat. Trenta anys enrere havia sentit la necessitat imperiosa de fugir de "la ciutat sense futur", però ara sentia que la gravetat el feia tornar-hi. Estava decidit a trobar un paper diferent per al disseny; subversiu, ple d'optimisme idiosincràtic.

Aquesta anècdota és aproximadament el mite fundacional de l'*Illegal Town Plan*. En els últims quatre anys s'ha explicat desenes de vegades per tot el món. La història descriu la provocació accidental d'un projecte a llarg termini. Parla dels moments informals que estimulen noves idees i donen el tret de sortida a trajectòries alternatives en la pràctica del disseny experimental. Tanmateix, el nucli de l'anècdota és una frustració davant el disseny: la indústria, la professió i les percepcions comunes del paper que té en la "recerca de solucions".

Si ens hi fixem, la història destaca les preocupacions següents:

> Els dissenyadors sovint proposen resoldre problemes estructurals derivats del tardocapitalisme amb solucions estètiques.

> Els dissenyadors sovint arriben a un lloc com si haguessin caigut del cel i actuen com si fossin salvadors/herois, sense tenir-hi les relacions necessàries i sense haver-hi estat convidats.

> Els dissenyadors normalment simplifiquen en excés, distorsionen i mal interpreten les complexes vides dels seus usuaris.

> El disseny pensat per al sector públic sovint implica les comunitats i s'aprofita del seu valor sense "conviure amb els problemes" prou temps com per comprendre les dificultats reals i les possibles solucions, utilitzant les comunitats com a recursos per a la seva cartera de productes.

Tot i que ara hem identificat els problemes que amb prou feines s'han escrit, en el seu moment l'autor va tenir una reacció més profunda i personal. La seva turmentada ciutat havia estat objecte del *brief d'una agència de disseny* i per algun motiu se sentia responsable i protector de la ciutat que havia abandonat trenta anys enrere. Els tons pastel que s'havien proposat no semblava que tinguessin ambició i valentia, especialment per a una ciutat coneguda per la seva innovació victoriana.<sup>2</sup> El correu elèctric va incitar l'autor a imaginar un Rhyl diferent, una resposta més atrevida a la crisi actual.

El punt de partida, una sèrie de dibuixos semiarquitectònics, eren especulacions que derivaven d'un disseny de reconnectar amb la seva ciutat, una oportunitat per reflexionar sobre els seus records. Els esbossos (Figs. 1 i 2) volien introduir alternatives en la cronologia de Rhyl insuflant nova vida a la ciutat per mitjà d'un ambiciós redissenyal.

Cadascun dels dibuixos se centrava en el record d'un lloc o una experiència i imaginava un futur diferent en què el declivi de Rhyl no es produïa perquè l'antiga estructura era superreaccondicionada i generava un Rhyl alternatiu amb un nou sentiment d'optimisme. Aquells dibuixos miraven cap al passat i utilitzaven records personals i fantasies nostàlgiques per entendre possibles futurs diferents. Així van establir les bases del projecte. Els dibuixos es podien considerar una forma d'"arquitectura de paper" que entrava amb una llarga tradició de propostes d'arquitectura i disseny "que identifiquen un territori per a la invenció" (Love 2010), projectes que volen imaginar "mons paral·lels però possibles" (Dunne i Raby 2010). Amb tot, aquells dibuixos no donaven resposta als problemes subjacents que s'han esmentat anteriorment, i això indicava que calia un plantejament radicalment diferent.

### 2.2. Identificar el problema. *The Cob and Pen*

Com a professionals, els autors fa vint anys que produeixen obres del que s'ha anomenat disseny crític i especulatiu (CSD). El CSD se sol crear fora de les dinàmiques del mercat per qüestionar les forces hegemòniques i les pràctiques normatives (Ward 2019). En els últims anys aquesta forma d'ajallament contextual ha estat motiu de polèmica i ha estat criticada perquè s'ha considerat una posició de privilegi. Alguns crítics destaquen problemes clau de la representació (Prado de O. Martins i Oliveira 2014), mentre que altres desconeixen els fonaments del plantejament i així el priven d'utilitat i el transformen en caduc, "una manera fàcil que els dissenyadors interioritzin la culpa que senten per una indústria incorregible i a continuació utilitzin la imaginació per saldar un deute que, fet i fet, és impagable" (Nocek 2017, 9).

Els autors, a través de projectes produïts sota el nom col·lectiu de DWFE i durant la seva experiència docent, van experimentar amb diferents mètodes participatius. Aquesta particular forma d'"especulació participativa" (Ward 2015) vol vincular l'especulació a la realitat per mitjà de la imaginació col·lectiva de les parts implicades rellevants. Després de produir els dibuixos, es va fer evident que havíem de programmar un viatge a Rhyl per comprendre la visió col·lectiva que els seus habitants tenien del futur de la seva ciutat.

#### Anècdota 2

Estava a punt d'acabar un llarg dia. Els quatre havien anat a Rhyl esperant comprendre com estava la ciutat. Havien sortit de Londres amb un pla per fer sortir a la llum les esperances i els somnis dels habitants de la localitat gal·lesa. El dia havia estat radiant. La por inicial de trobar-hi hostilitat i agressions s'havia fet fonedissa: hi havien trobat gent amable, generosa i divertida. Havien parlat extensament amb els comerciants i els pensionistes del lloc per deduir el disseny col·lectiu que tenien per al futur de Rhyl. Tot i que no van trobar una gran inspiració en la seva visió, sí que van trobar emocionants innovacions socials: des de la bolera East Parade que reclamava terrenys municipals per mantenir la seva comunitat fins a un empresari encaparrat a convertir Rhyl en el centre de surf d'estel d'Europa. Van arribar al Cob and Pen amb un ànim positiu, disposats a parlar de política local i nacional.

El Paul era regidor municipal i el Chris, membre del Parlament. El padrastre del Jimmy ens havia presentat i havia concertat la reunió. Eren al sofà amb una merescuda cervesa local quan van arribar els dos. Parlaven relaxadament i distesament. Se sentien a gust, ja que tots dos estaven ben preparats per parlar sobre temes que afecten la ciutadania. Aquella conversa, però, era lleugerament diferent: havien de parlar del futur.

Després de parlar dels motius que els havien dut fins allà, van entuar una conversa sobre la difícil situació de les ciutats costaneres i els mecanismes de canvi social. Bona part de la conversa versà sobre el finançament i de quina manera l'ajuntament podia sol·licitar fons de desenvolupament regional de la UE. El Chris ja se sentia orgullós dels milions que havia aconseguit assegurar. S'havien traçat els plànols d'un nou futur econòmic per a Rhyl.

A mesura que avançava la tarda, però, i quan ja havien pres unes quantes cerveses, es van adonar que una amenaçadora foscor s'anava estenent. La positiva imatge que presentaven semblava una mica buida. El nucli dels seus plans de desenvolupament no tenia idees. Tot i que dominaven els números -elsfulls de càcul del canvi- no tenien contingut. Les seves millors pensades eren un parc al front marítim i un centre comercial als afores.

Aleshores es van adonar que a la ciutat sí que hi havia espai per a un parell de dissenyadors qualsevol. Podien tornar-hi per ajudar a desenvolupar, negociar i mitjançar la imaginació col·lectiva. Podien ajudar a crear una imatge diferent del futur, allunyada dels perversos centres comercials i els *call centres*, i plena de tot el que els havien transmès els habitants.

En arribar a Rhyl, els autors i els seus dos col·laboradors (Hefin Jones i Tee Byford), innocentment, van pensar que podien demanar i captar les expectatives dels habitants de Rhyl. Implementant un mètode creatiu<sup>3</sup> esperaven descobrir idees inusitades, perles ocultes de possibilitats creatives. Tanmateix, preguntar sobre el futur és un procés complex i les seves entrevistes amb els habitants del lloc rarament revelaven alguna cosa nova. Pensant-ho millor, el que buscaven era una "imatge de futur" (Bell i Mau 1971, 324-338), una noció col·lectiva de cap a on anava la ciutat. Volien entendre quin paper es pensaven que tenien els habitants de Rhyl en el canvi social i econòmic.

L'any 1971 Wendell Bell, un dels fundadors dels estudis sobre futurs, juntament amb James Mau, va formular el model cibernetic decisional (Fig. 3). Van conceptualitzar el canvi social com un procés condicionat per les "imatges del futur" que es podia definir com "les anticipacions explícites de la forma de les coses que han de venir", i que incloïa concepcions, imatges, valors i creences (Bell i Mau 1971, 15). Tot i que té gairebé cinquanta anys, aquest model permet determinar el grau de comprensió de la nostra feina o, més generalment, la prometedora utilitat del disseny crític i especulatiu. Impulsa la investigació el disseny de frustrar la imatge col·lectiva del futur o d'influir-hi, d'introduir manifestacions materials del futur en un sistema retroalimentat que permet evocar el canvi social. Tenint tot això al cap, és bàsic entendre la relació entre les imatges del futur localitzades (les imatges, les creences i els valors locals i col·lectius sobre la futura prosperitat econòmica i social d'una ciutat costanera) i els sistemes polítics que fan possible el canvi social i hi influeixen perquè "les imatges del futur contribueixen a determinar de manera crucial quins dels futurs alternatius es converteixen en la realitat present" (ibid., 18).

Des que va aparèixer la conceptualització d'imatges del futur de Bell i Mau, la nostra cultura visual ha canviat radicalment. La manera que tenim de produir, difondre i compartir imatges ha transformat (o accelerat) el model cibernetíic. Els bucles recursius, els cicles memètics i la fragmentació cultural del nostre futur impliquen que alguns teòrics creguin que el canvi radical ja no és possible.

Buscant la imatge del futur de Rhyl va quedar clar que molts dels residents veien poques alternatives per al futur de la seva pròpia ciutat. Les imatges que van descriure eren de l'antiquat cinema distòpic i estaven acompañades d'un arrelat pessimisme segons el qual la situació econòmica de Rhyl no milloraria mai. Quan se's demanava que imaginess un Rhyl diferent, els era impossible veure que "un altre món és possible" (McNally 2002). Molts dels residents mantenien la seva esperança mirant al passat, cap a un nostàlgic Rhyl en la seva època d'apogeu. Va quedar clar que algunes de les imatges del futur de Rhyl estaven atrapades en el passat, i el nostre paper seria situar i amplificar nous imaginaris de les perifèries culturals i donar-los suport.

### 3

## L'EMBARCADOR MÉS LLARG DEL MÓN

"El dissenyador té un doble paper: com a investigador de futurs que suscita detallades narratives en els participants i com una mena de traductor o medi que fiscalitza estratègicament les idees i les preocupacions d'aquests escenaris experiencials perquè puguin ser vistes, sentides i debatudes més fàcilment. El primer va fer sortir els futurs a la llum; el segon els va donar vida" (Candy i Kornet 2019, 4).

Candy i Kornet descriuen la pràctica dels futurs experiencials etnogràfics (EXF, per les seves sigles en anglès) com a mitjà per fer les imatges del futur "més llegibles i concretes". Segons ells, el "gir experiencial" que es va produir en la primera dècada del nou mil·lenni en els estudis sobre futurs està molt en la línia del disseny especulatiu i el disseny fictici (però amb un sentit d'agnosticisme del medi). El cicle d'EXF que proposen intenta codificar un mètode en què "el 'material d'origen' imaginatiu prové dels participants" (ibid., 13) i aquest material s'utilitza per crear futurs possibles alternatius. L'objectiu, i fins a un cert punt el procés, d'EXF és similar al treball realitzat per l'equip d'ITP. Tanmateix, l'exemple que proposem a continuació fa palès que "el material d'origen imaginatiu" pot arribar dels llocs més inesperats.

### Anècdota 3

No sabia per què es reunien amb en Neil. El Jimmy li havia dit que era tot un personatge a Rhyl, algú a qui en l'adolescència tothom admirava. Un punk autèntic, dur, creatiu... l'hòstia. Quan va entrar per la porta de The Sussex, el bar de Whetherspoon de Rhyl, no semblava que estigués a l'alçada de la seva descripció. Amb tot, encara tenia un halo de força, una presència escènica agressiva que el seguia per tot arreu, des del mosh pit fins als punts d'aquell indret.

En les dues últimes dècades molts artistes i dissenyadors també han utilitzat la producció i les actuacions musicals col·lectives com a vehicle per explorar la identitat, la pertinença, la història i la política. *Acid Brass i The History of the World* 6, de Jeremy Deller, connecten la música acid dels anys vuitanta del segle XX amb la tradició de les bandes de música del nord d'Anglaterra per mitjà d'una xarxa d'organitzacions socials, polítiques i culturals. En el seu article "Jeremy Deller's Political Imaginary", Stuart Hall (2012) fa palès que una gran part de l'obra de Deller vol empoderar la gent a través de la idea que "les persones a les quals de vegades considerem poc importants, o que pensem que no paga la pena escoltar, importen. Són creatives, però moltes vegades se'ls nega o se'ls treu la creativitat". Donar veu a través de la música a persones que normalment són silenciades a les nostres comunitats també era el tema de *Grime Up The River de Dash N' Dem* (McDonald i Kargotis 2017). En aquest projecte, en col·laboració amb adolescents locals de Lea Valley i amb un grup de *grime* (Ruff Squad), recorren a la música per criticar les actuals condicions de treball.

Per a *Illegal Town Plan* l'àlbum existeix com a manifestació material d'un futur possible, una prova arqueològica especulativa d'un dels nombrosos Rhyl paral·lels. Els autors consideren l'àlbum un indicador d'esperança, una hipersticció d'una línia de temps alternativa. En la propera fase del projecte l'àlbum es (re)introduirà en l'escena musical de Rhyl i es tancarà així un bucle que vol crear un sentiment d'orgull de petita ciutat.

Neil Crud va néixer a Rhyl i ha format part de l'escena musical de la població durant gairebé 40 anys. És el cantant i guitarra del grup Spam Javelin. Presenta un programmea a la ràdio local i té un web<sup>5</sup> en què arxiva i exhibeix el panorama de la música alternativa del nord de Gal·les i Liverpool. La reunió amb el Neil va canviar la trajectòria de l'ITP. Els autors van pensar que el Neil estava fora de la realitat de Rhyl; semblava que havia desenvolupat una resistència a les forces negatives que hi havia a la ciutat. La seva implicació en el món musical, com a empresari punk, li havia fabricat una cuirassa contra la pèrdua d'esperança del tardocapitalisme o, en paraules de Mark Fisher, "la lenta cancel·lacíó del futur" (Fischer 2014). Quan el Neil va proposar una Universitat de la Música, a l'embarcador més gran del món, van saber que la seva idea era precisament el que faltava a la imaginació dels polítics. Aquell senzill fet d'ambició (segurament) poc realista va iniciar un projecte que actualment continua en marxa. Imaginant una realitat diferent per a Rhyl, basada en els seus desitjos i interessos, el nostre entrevistat ens va marcar un itinerari que calia seguir, un futur que s'havia de proveir, validar, examinar i planificar.

L'embarcador s'ha convertit en un "objecte" fonamental de l'*Illegal Town Plan*. Actua com a dispositiu discursiu, com a "partida final mítica", una ambició social i arquitectònica, una hipersticció, "una ficció que es fa real a si mateixa per mitjà de cicles de retroalimentació que viatgen en el temps" (O'Sullivan 2017), una realitat alternativa per reunir persones i les seves idees. Gràcies a l'embarcador els autors han pogut parlar del futur de Rhyl amb diferents actors implicats i han pogut desentranyar certes qüestions (desenredar alguns problemes greus) que afecten la ciutat.

Tot i que és poc probable que l'embarcador s'acabi construint, la nostra dedicació a la idea es manté ferma. D'alguna manera, l'embarcador ha entrat en un terreny mític en què la idea s'ha transformat en diferents formes materials i immaterials (Fig. 4). Tot i que encara hem de trobar finançament per a l'embarcador real, volíem començar planificant-lo com una arquitectura de possibilitat. A finals del 2018, vam decidir produir un àlbum inaugural per celebrar la inauguració (fictícia) de l'embarcador del Neil. El febrer del 2020 va sortir l'àlbum *Keeping it Rhyl - Punk Plan* en vinil (Fig. 5). Dotze pistes de músics locals de Rhyl fan del disc una oda a la cultura musical que n'ha sorgit i es manté forta malgrat tot. Cadascun dels artistes de l'àlbum podrà ser professor del seu propi departament a la universitat de l'embarcador. Hi haurà un Departament de formacions de rock de Snowdon, un Departament de xerrameca sociològica i un Departament de normcore psicomíticgeogràfic.

La decisió de produir un àlbum, un inusual "resultat del disseny" que requereix habilitats que van més enllà de la nostra pràctica material habitual, va donar control i agència al nostre col·laborador i ens va deixar en una posició secundària respecte de la imaginació i la pràctica cultural del Neil. Però aquesta no va ser l'única raó que ens va dur cap a la música. La música, com a forma, té una rica història cultural com a agent de canvi polític i social. Des que van sorgir els estudis culturals en els anys setanta del segle XX la interrelació entre la política radical i les formes de música "contracultural" o "alternativa" ha estat objecte de nombroses analisis (Grossberg 1992; Gilroy 1993; Fisher i Ambrose 2018; Gilbert 2019).

En les dues últimes dècades molts artistes i dissenyadors també han utilitzat la producció i les actuacions musicals col·lectives com a vehicle per explorar la identitat, la pertinença, la història i la política. *Acid Brass i The History of the World* 6, de Jeremy Deller, connecten la música acid dels anys vuitanta del segle XX amb la tradició de les bandes de música del nord d'Anglaterra per mitjà d'una xarxa d'organitzacions socials, polítiques i culturals. En el seu article "Jeremy Deller's Political Imaginary", Stuart Hall (2012) fa palès que una gran part de l'obra de Deller vol empoderar la gent a través de la idea que "les persones a les quals de vegades considerem poc importants, o que pensem que no paga la pena escoltar, importen. Són creatives, però moltes vegades se'ls nega o se'ls treu la creativitat". Donar veu a través de la música a persones que normalment són silenciades a les nostres comunitats també era el tema de *Grime Up The River de Dash N' Dem* (McDonald i Kargotis 2017). En aquest projecte, en col·laboració amb adolescents locals de Lea Valley i amb un grup de *grime* (Ruff Squad), recorren a la música per criticar les actuals condicions de treball.

Per a *Illegal Town Plan* l'àlbum existeix com a manifestació material d'un futur possible, una prova arqueològica especulativa d'un dels nombrosos Rhyl paral·lels. Els autors consideren l'àlbum un indicador d'esperança, una hipersticció d'una línia de temps alternativa. En la propera fase del projecte l'àlbum es (re)introduirà en l'escena musical de Rhyl i es tancarà així un bucle que vol crear un sentiment d'orgull de petita ciutat.

"Com imaginem el futur, com conceptualitzem les possibilitats que tenim davant nostre depèn de com interpretem les circumstàncies presents. Massa històries de les que ens expliquem a nosaltres mateixos sembla que no duen enllloc o que duen a un lloc al qual ens estimaríem més no anar. Només podrem començar a rearticuar el nostre futur si comencem a rellegir el nostre moment. Si vols canviar el final, has d'explicar una altra història" (Grossberg 1992, 11).

### 3.1. El malson de la participació

A El malson de la participació Markus Miessen anomena "sedant social" la forma de participació que es veu en la pràctica espacial crítica contemporània, perquè l'externalització de les decisions fa impossible demanar responsabilitats a qui ostenta el poder. Miessen relaciona l'augment de pràctiques participatives d'art i disseny amb el costat neoliberal i partidari del mercat del nou moviment laborista del Regne Unit (Miessen 2010, 42-44). Érem a Rhyl dissenyant un embarcador amb un punk. Ens havíem de preguntar: Això és disseny participatiu? O, quanta gent ha de participar en una especulació perquè sigui realment participativa?

El disseny participatiu es remunta al treball de Kristen Nygaard i Olav-Terje Bergo i a l'activitat del sindicat noruec de treballadors del metall dels anys setanta del segle XX. La seva obra abordava la naturalesa canviant de la tecnologia en el lloc de treball i la democratització de les decisions per mitjà de processos de disseny participatiu (Bødker i Pekkola 2010). Des dels anys setanta, les pràctiques participatives han augmentat considerablement. En l'àmbit del disseny comercial solen utilitzar-se en el disseny i el desenvolupament de serveis digitals. Amb tot, també hem vist un augment vertiginós de l'ús de processos participatius en art experimental, arquitectura i disseny. El disseny participatiu contemporani encara segueix el procés de presa de decisions col·lectiva i les implicacions organitzatives de les noves tecnologies. En els últims anys hem assistit a un posicionament crític contra la política de consensos (Björgvinsson, Ehn i Hillgren 2012).

Tal com van observar Björgvinsson, Ehn i Hillgren (2012), la "primera pregunta crucial" que ens hem de fer en els projectes participatius és: "Qui n'ha de formar part?". La majoria dels processos participatius exclouen algunes persones, igual que moltes estructures democràtiques (accidentalment o seguint un disseny) privilegien determinades veus. Sovint, en projectes amb una àmplia base de parts implicades, els participants són actors o membres d'organitzacions "de base" que es caracteritzen per la seva implicació en un servei o un sistema. Els dos mètodes poden ignorar o ometre les veus infrarepresentades d'una comunitat.

Tanmateix, s'ha avançat, especialment en cercles tecnològics i d'innovació social, en els esforços per trobar els "actors invisibles" que permetin qüestionar el domini hegemònic (ibid., 136-138). Aprofundint en aquesta qüestió, és important que els dissenyadors (i els investigadors en disseny) es pregunten i reflexionin sobre l'accés als seus participants.

Al principi del projecte ITP vam trobar participants/collaboradors a través d'amics d'amics, vells coneixuts i persones que senzillament trobàvem. Aquest mètode té evidents problemes i defectes. Els nostres contactes, que vam aconseguir gràcies a la xarxa de contactes del padrastre de l'autor, eren bàsicament persones de la penya cultural de Rhyl, antics collègues i persones que hi havia al pub. Així doncs, els nostres primers participants eren predominantment homes d'entre 50 i 70 anys. Tanmateix, amb el pas del temps la xarxa va augmentar, tant orgànicament com per disseny. Després de conèixer determinades "figures clau" de la comunitat (com ara polítics, funcionaris, personal d'organitzacions benèfiques i botiguers), la nostra xarxa es va diversificar en edat, gènere i situació econòmica. Més recentment, els autors han plasmat el projecte en un document per als nostres estudiants de màster, i a partir d'aquí els nostres estudiants han ajudat a augmentar i diversificar la nostra xarxa de participants.

Fins i tot amb els problemes inherents de representació i inclusió que tenen les pràctiques participatives, quan un grup està definit, les veus discordants, les possibilitats inusuals i els mons alternatius es poden desestimar en nom d'un consens majoritari. Tenint en compte aquest problema, tant Miessen (2010) com Björgvinsson, Ehn i Hillgren (2012), fins i tot provenint de comunitats acadèmiques diferents, recorren a la mateixa solució política per als efectes "sedants" o mitigadors de la presa de decisions per consens, l'adopció de la noció d'agonisme de Chantal Mouffe. Aquí, en forma de "consens conflictiu" (Mouffe 1999, 756) va evolucionar per mitjà d'un "marc públic agonista" (Björgvinsson, Ehn i Hillgren 2012, 129) fins que va transformar l'antagonisme en agonisme per crear una forma productiva de pràctica intervenciva i així va obrir possibilitats i va plantejar noves preguntes.

En el cas d'ITP, els autors no van sentir que fos cosa nostra buscar una visió col·lectiva. Per això, ens van situar lleugerament fora del disseny participatiu tradicional. Esperavem que l'embarcador demostrés que "qualsevol persona conté multituds" (Candy i Kornet 2019, 4) introduint la idea d'un "outsider" en el mecanisme normal de presa de decisions de la política local.

### 4

## CONÈIXER UNA LLEGENDA DEL ROCK

### Anècdota 4

El Mike era una llegenda del rock de Rhyl. Per això el Chris tenia moltes ganes que el coneguéssim. Vam organitzar una reunió per compartir els nostres ambiciosos plans. El Chris estava segur que les nostres idees encaixarien amb el disseny del Mike de tornar a Rhyl. A primera hora d'un dia d'estiu vam sortir en tren des de l'estació londinenca d'Euston. El Jimmy ho havia organitzat tot (i això m'havia deixat en mig d'un embolic domèstic mentre intentava trobar canjur en l'últim moment), però la promesa de conèixer un rocker autèntic dels vuitanta m'emotionava (tot i que mai no hagués sentit a parlar de The Alarm abans de treballar a Rhyl).

Al tren vam començar a parlar del pla del dia, de com calia enfocar la reunió. Quan vaig preguntar on i quan ens havíem de reunir, el Jimmy va empal·lidir. Havia oblidat confirmar lloc i hora. Ja era massa tard. Estàvem solcant la campanya britànica a mig camí de Rhyl. No podem tornar enrere.

Quan vam arribar a l'estació encara no havíem rebut resposta del Chris. El sol es va amagar darrere els núvols i Rhyl va quedar tan gris com el nostre ànim. Havíem fet 360 quilòmetres per parlar d'una fantàstica especulació amb un vell rocker i no sabíem on ens havíem de trobar. A mesura que avançàvem per les Galeries de la Reina, la depressió augmentava d'intensitat. Deliràvem? Ningú no ens prendria seriosament. Rhyl continuaria en caiguda lliure i nosaltres semblaríem tan idiotes com aquells dissenyadors que pintaven les cassetes del passeig marítim de tons pastel.

Era l' hora de dinar i, un cop més, vam acabar a Wetherspoons. Els menús del dia i la cervesa feien que, com de costum, estiguéssim a vessar. Ens vam decidir per un filet amb patates per pujar l'ànim. Quan ens portaven els plats, el telèfon del Jimmy va vibrar: notícies del nostre diputat preferit. Ens havíem de reunir a casa seva al cap de trenta minuts. El filet, les patates i les bones notícies ens van donar esperances.

Quan hi vam arribar, el Chris ens va presentar dos homes que, una mica incòmodes, estaven drets a la sala. Ens va sorprendre veure's allà, ja que cap dels dos semblava una versió amb més anys de la jove imatge del Mike que apareixia a la portada de Declaration. En els vint minuts següents va continuar arribant més gent: una dona gran que es deia Anne (ens van advertir que no li agradava dir noms), una dona ben vestida que duia una carpeta i semblava que tenia pressa..., però ningú que semblés una llegenda del rock. Després d'una estona d'incòmodes converses triviales ens van fer passar a l'hivernacle per prendre el te.

Hi havien patrat taula per a dotze. Dues cadires quedaven clarament buides, però vam començar amb les presentacions formals. Ens vam quedar de pedra quan ens van adonar de la mena de reunió que era. Ens havien convocat a Rhyl per un motiu: ens havien pres molt seriosament i ara ens presentaven les "forces活es" del panorama polític i cultural de la ciutat. Hi havia un diputat nacional, un diputat del Parlament de Gal·les, un antic alcalde, dos responsables d'entitats benèfiques i, per acabar-ho d'adobar, un alt directiu de la 20th Century Fox. Els havien convocat per escoltar els nostres plans, de manera que vam obrir el portàtil i vam exposar el camí que havíem recorregut.

A mitja presentació van trucar a la porta i el Chris, fet un sac de nervis, va anar corrents a rebre el Mike i la seva dona, la Jules. Arribar tard era molt de rocker. Els cabells del Mike estaven menys pentinats cap enrere del que m'imaginava, però encara tenia aquell aire d'èxit dels vuitanta. Vam continuar amb les diapositives, parlant del Neil i de l'embarcador més gran del món. Vam debatre sobre l'esperança que donen l'educació i la creativitat. Si hem de jutjar per l'asentiment dels seus caps, vam endevinar la tecla.

En els quaranta minuts següents vam veure com l'embarcador mutava i es multiplicava. El nostre embarcador, l'embarcador del Neil, es va fragmentar en moltes futurs possibles diferents. Cadascun dels assistents va fer seu el seu objecte impossible i hi va projectar la seva pròpia identitat i les seves esperances. Per al Higgy, l'embarcador es transformava en un centre eqüestre que celebrava els famosos passejos en burro de Rhyl (un negoci del qual la seva família s'havia ocupat durant més de cent anys). Per a la Rhiannon, l'embarcador es transformava en un estudi de cinema que havia de portar una nova edat d'or del cinema gal·les, amb la seva obra benèfica, Wicked Wales, en el punt de partida

per a un despertament cultural visual. Per al Chris, en lloc d'endinsar-se perpendicularment a l'oceà, l'embarcador anava en paral·lel al passeig marítim. Segons l'especulació del Chris, l'embarcador es transformava en un carrer major elevat per al nou mil·lenni, una oportunitat de canvi econòmic. Per al Mike, l'embarcador es transformava en una cosa immaterial, un passeig de realitat virtual per les històries del passat del rock i el punk de Rhyl. No havia calgut gaire temps perquè el nostre embarcador fictici entrés en la imaginació dels participants. Ja no era el nostre embarcador: s'havia fet viral.

En els últims deu minuts de la reunió es va posar sobre la taula un tema ocult: ens havien dut a Rhyl per parlar de The Bistro. Feia una dècada que estava tancat i l'ajuntament, finalment, havia donat llum verda a una oferta. El local més cobejat del passeig marítim estava disponible. A l'ombra del debat sobre l'embarcador, encaixava com a punt de partida de la nostra estructura especulativa, el fondejador de les nostres fantasies. El grup va parlar sobre com hauríem de controlar el desenvolupament, com aquell grup podia ser un nou motor per al futur cultural de Rhyl. No ens críem el que estava passant. Es respirava una forta energia a l'aire, tots estaven emocionats amb el futur, tots veien un Rhyl diferent. L'Anne, la diputada del Parlament gal·lès, va ser qui ens va fer tocar de peus a terra. Si Rhyl havia de tenir un nova universitat, qui l'obriria? L'Anne ja ho sabia... seria Goldsmiths North, el fre de la "fuga de cervells" provincial, un nou inici per a l'economia creativa.

Mentre ens embolicàvem en el debat sobre els següents passos que calia seguir -ens havíem de posar a treballar en l'obra de l'embarcador-, vaig mirar el rellotge. Només quedaven dotze minuts perquè sortís el tren cap a Londres; havia perdut la noció del temps. El Jimmy i jo ens vam acomiadar ràpidament i vam sortir corrents cap a l'estació. Mentre travessàvem a tota velocitat els carrerons de Rhyl, esbufegant i sense alè, no podíem creure la sort que havíem tingut. Havíem començat el matí deprimits i sense gaire fe en el futur de Rhyl, i en marxàvem divisant el canvi amb esperança i en un local.

"Les històries, per la seva capacitat de condensar, exemplificar i evocar, són una eina de transmissió d'idees culturals tan vàlida com qualsevol altre construcció dels investigadors" (Van Maanen 2011, 199).

Aquesta anècdota serveix per il·lustrar que la pràctica participativa especulativa depèn de diversos factors contextials o, més concretament, que la implicació del disseny en els futurs continua dependent de factors de presentació i de representació:

*Els projectes adquireixen gravetat i viatgen de maneres imperceptibles* – Inicialment aquesta història s'explicava per mostrar l'adquisició d'impuls dels projectes. Amb aquest projecte, que no s'havia sol·licitat, dos dissenyadors tracen un pla il·lícit per redissenyar una petita ciutat. La reunió mostra un moment en què la idea de l'arquitectura especulativa es difon entre un grup més gran de persones. És el moment en què la idea va sortir de la conversa entre dos investigadors i un grup d'habitants i va saltar a l'arena política de l'acció. En aquell moment l'embarcador va començar a avançar cap a la realitat.

*Veus fortes i destacades* – L'anècdota també es pot analitzar des del punt de vista del poder, la veu i l'agència. En les presentacions inicials, el paper i el càrrec dels assistents tenien associat un cert pes. Tot i que coneixíem l'autoritat que donen els títols acadèmics, ens va sorprendre l'aúreola de seriositat, agència i privilegi que ens van atorgar. Gràcies al nostre paper de representació en el projecte aportàvem un sentit de possibilitat legítima. De com presentéssim i representéssim la narrativa depenia en gran part que la prenguessin més o menys seriosament.

*La viralitat de les idees* – L'anècdota també fa palès que les idees, o de fet les imatges del futur, entren en la imaginació dels que reben les propostes de futur. A través d'una sèrie d'imatges poc definides i la narració d'una història, la idea d'un nou embarcador a Rhyl es va difondre ràpidament. La noció d'una Universitat de Música, un instigador cultural de regeneració, es va convertir ràpidament en un futur atractiu i desitjable.

*Propietat i adopció* – Durant la reunió vam ser testimonis de l'estranja mutació i transformació de l'embarcador. Cadascun dels assistents es va apropiar de la idea i la va fer seva. Les representacions poc definides del treball del disseny solen deixar prou espai perquè el públic transformi la idea segons la seva pròpria percepció de la possibilitat. Aquest procés, proper a les nocions del poder dels lectors propugnades per Barthes, obre tot un espai a la imaginació.

## 5 CONCLUSIONS

En aquest estudi de cas vam proporcionar quatre narracions anecdòtiques de moments que es van produir durant un projecte d'investigació basat en un cas pràctic. El nostre objectiu era esclarir alguns dels motius personals i professionals que justificaven el projecte. En la primera part vam exposar alguns dels problemes que presenta la disciplina a l' hora d'abordar la regeneració urbana i el canvi social. El redissenyal amb tons pastel d'una ciutat costanera no implicava els seus habitants ni abordava els problemes de la localitat de manera profunda o significativa. Vam expressar les nostres reserves sobre el fet que els dissenyadors arribessin a un lloc com si caiguessin del cel i actuessin com si fossin salvadors/herois. Tanmateix, com a *outsiders* relatius, vam començar aquest projecte des d'una posició similar, tot i que vam comprendre de seguida que era necessària una implicació més perllongada i lenta.

Les pràctiques de disseny comercial en el sector públic i privat, així com la investigació acadèmica, se sufraguen amb temporalitats i amb models de finançament basats en "arranjaments ràpids" i en "solucions fàcils". Aquesta forma de curtterminisme redueix la possibilitat i els efectes dels mètodes utilitzats. Per aconseguir un impacte significatiu, els dissenyadors/investigadors han de forjar relacions duradores amb persones de la comunitat que hagin triat, d'acord amb la naturalesa relacional de la seva pràctica. L'aparició de "laboratoris vivents" a principis de la primera dècada del segle XXI va obrir noves oportunitats per a la innovació oberta local (Leminen, Niitamo i Westerlund 2017). Tanmateix, molts dels laboratoris estan situats en universitats, empreses tecnològiques o agències governamentals i la seva "innovació" només respon a les novetats tecnològiques (Barry 2001). Per comprendre, implicar i transformar ciutats amb problemes econòmics i socials extrems, cal fer inversions en infraestructures de la imaginació.

En la segona part exposem un problema subjacent del desenvolupament regional: l'absència d'idees ambicioses i imaginatives en l'àmbit polític. A mesura que passa el temps, el declivi econòmic de Rhyl ha fet que cada vegada sigui més complicat crear, projectar o definir imatges alternatives del futur. La paràlisi de la imaginació política es pot esmenar mirant més enllà dels "models d'innovació" o més enllà dels "experts futuristes". Es pot utilitzar una nova forma de "futurs experiencials" per, tenint en compte el que és estrany o les perifèries de la pràctica cultural, difondre el ventall de possibilitats. A l' hora de descriure el nostre objecte d'hipersticció (l'àlbum), vam plantejar una nova manera de conceptualitzar cicles materials de realimentació en el sistema cibernetíic de canvi social.

Els dissenyadors de solucions estètiques hipersimplistes a problemes estructurals rellevants ens van impulsar a anar a Rhyl, tot i que la nostra frustració no negava el poder de l'estètica. Per contra, veiem que les experiències estètiques afectives són fonamentals per obrir futurs alternatius, per obrir nous camins a l'imaginari social. La nostra frustració era deguda a les expectatives d'implicació que teníem. Crear plasmacions banals d'una realitat de copia i enganxa inspirava poc respecte o esperança en els habitants de la ciutat.

Per acabar, volíem ajustar el nivell de concreció de les nostres "imatges del futur" materials per deixar espai a la imaginació dels altres. El paper del dissenyador, com a narrador semiòtic-material, consisteix a trobar trames o trajectòries en comunitats ocultes, donar forma als "senyals débils", ajudar els futurs múltiples que "es preparen en el present" (Bell i Mau 1971). Per aconseguir-ho, la formació en disseny ha d'ampliar el seu concepte de la materialitat, enriquir les eines i els mètodes que utilitza per comprendre la complexitat i contribuir a cuidar la vida dels nostres usuaris, sense deixar de mantenir l'esperança en un ara diferent.

"Tenir esperança és entregar-te al futur, i aquest compromís amb el futur fa que el present sigui inhabitable. [...] La desesperació ens exigeix menys, és més predictible i, tristament, més segura. L'esperança autèntica requereix claredat -veure els problemes del món- i imaginació, veure què hi podria haver més enllà d'aquestes situacions que potser no són inevitables i immutables" (Solnit 2016).

## BIOGRAFIES

### Matt Ward

Goldsmiths, Universitat de Londres

Matt Ward dedica tots els seus esforços a l'ensenyanat del disseny. Ha ocupat càrrecs de responsabilitat al departament de Disseny de la Universitat Goldsmiths de Londres durant 15 anys (cap del departament i responsable de programmes). Ha impulsat i ha fet evolucionar el grau de Disseny (que està considerat un dels millors programmes d'estudis d'Europa) durant un decenni i ha exercit com examinador extern en varis ocasions al Regne Unit: Productes de Disseny a RCA, Disseny de Mitjans Gràfics a LCC, Disseny, Procés, Material i Context a UWE i Disseny de Producte a la Universitat de Hertfordshire. Els seus estudis cobreixen un ampli ventall de temes, des del disseny especulatiu fins a la pedagogia radical. És dissenyador i escriptor en actiu i va ser membre fundador de DWFE, sindicat postdisciplinari i semificcionista de disseny.

El Matt té tres patents internacionals per treballs que va fer al departament d'Investigació Avançada de NCR sobre contextos emergents de la internet de les coses i d'informàtica urbana. També ha estat investigador adjunt del MIT Media Lab i del Interaction Design de RCA. És assessor d'organitzacions com Google, Nokia, Dentsu i el Design Council. Dona classes a diversos països sobre disseny, tecnologia i educació, escriu un blog [<http://sb129.wordpress.com>] i fa moltes fotografies [[www.flickr.com/mattward](http://www.flickr.com/mattward)].

### Jimmy Loizeau

Goldsmiths, Universitat de Londres

Jimmy Loizeau és professor de disseny de l'internacionalment prestigiós departament de Disseny de la universitat Goldsmiths. Els seus projectes pretenen existir sobre, o simplement dins, de les perifèries de la possibilitat. Aquests nous sistemes, esquemes o productes ofereixen una visió modificada de com podríem interactuar amb les infraestructures o les tecnologies passi el que passi, explorant possibilitats de disseny a través de l'espèculació inclusiva.

Projectes com *Afterlife* (2002) ofereixen sistemes contemporanis per a abordar la mortalitat, proposant un més enllà químic per a les "noves necessitats" de "nous creients". *L'Audio Tooth Implant* (2001) proposa una nova fase en la tecnologia de comunicació implantada al cos; el projecte es va crear per explorar maneres de difondre temes relacionats amb la tecnologia a través de la implicació dels mitjans de comunicació.

Des de 2015 Loizeau ha treballat amb grups de refugiats a França i Grècia, amb els quals ha començat varis col·laboracions que exploren el registre, el mapejat i la representació als mitjans de comunitat, espais i les condicions i vides de persones que s'han vist obligades a abandonar el seu país.

Darrerament, *The Illegal Town Plan*, amb Matt Ward, explora estructures i estratègies inclusives per a la implicació local i l'educació mitjançant el marc d'un "pla especulatiu de ciutat". El projecte ofereix plataformes inclusives per medià la implicació de la comunitat amb el govern local en l'exercici de reimaginar el seu propi futur.

## NOTES FINALS

1. 2019 Welsh Index of Multiple Deprivation. <https://statswales.gov.wales/Catalogue/Community-Safety-and-Social-Inclusion/Welsh-Index-of-Multiple-Deprivation>
2. Rhyl era l'escenari de molts plans ambiciosos de celebració i regeneració com l'hivernacle, un monorail, el Sun Centre o un servei d'aerolliscador.
3. Com a mètode d'investigació van planificar diversos viatges en taxi per Rhyl. El taxi, un VW Sharan de set places equipat amb sistema d'enregistrament d'àudio i vídeo, va circular per la ciutat amb els passatgers següents: un historiador local, un artista local, un dissenyador i un arxiver. El taxista va rebre instruccions de desviar-se de la ruta si se li acudia un lloc o una història interessants. El "móbil de ficció real" volia captar narratives locals interessants, un estrany servei de mapatge mòbil.
4. L'origen de l'expressió "un altre món és possible" cal buscar-lo en l'intent de McNally de trobar una alternativa al capitalisme. Molts moviments alter-globalitzadors/anticapitalistes sorgits del Fòrum Social Mundial de Brasil la van adoptar com a eslògan.
5. Link2Wales. [www.link2wales.co.uk](http://www.link2wales.co.uk)
6. Disponible online a la pàgina web de l'artista: Acid Brass (<http://jeremydeller.org/AcidBrass/AcidBrass.php>) i The History of the World (<http://jeremydeller.org/TheHistoryOfTheWorld/TheHistoryOfTheWorld.php>).

## FIGURES

- Fig. 1. Embarcador en alta mar, 2014.  
Fig. 2. Fira doble, 2014.  
Fig. 3. Model cibernetíic-decisional (Bell i Mau 1971).  
Fig. 4. Representació de l'hivernacle de l'embarcador.  
Fig. 5. Keeping it Rhyl - Punk Plan, 2020

## REFERÈNCIES

Veure llistat complet de referències a la pàgina 101.

M. Ward y J. Loizeau

*El Illegal Town Plan: especulación anecdótica para futuros costeros*

PALABRAS CLAVE

Diseño Especulativo, Participación, Regeneración, Práctica Experimental, Anécdota.

RESUMEN

El *Illegal Town Plan* quiere comprender y desarrollar los futuros basados en la comunidad para lograr avances económicos y sociales. Este estudio de caso describe y analiza un proyecto de investigación basado en un caso práctico que empezó en 2015 y que sigue en curso. El proyecto, cuyo objetivo es ambicioso, ha colaborado con comunidades a las que han arrebatado el poder de desarrollar y presentar nuevas visiones de su ciudad. Desde Rhyl, en el norte de Gales, el equipo de diseño ha desarrollado estrategias, ideas y posibilidades con aquellos que no querían un futuro europeo. Este proyecto propone una forma de especulación económica, arquitectónica y de diseño que pretende reimaginar la regeneración en una Gran Bretaña post-Brexit.

El estudio de caso cuestiona cómo los diseñadores hacemos evolucionar y desarrollamos procesos y prácticas popularizados gracias a la evolución del diseño crítico y especulativo (CSD, por sus siglas en inglés) para plantear futuros sociales, políticos y económicos alternativos. El proyecto utiliza diálogos abiertos, interdisciplinarios y variados con la intención de dar forma a una noción realizada de la implicación y la agencia. Esperamos mostrar prácticas que permitan democratizar la especulación sacándola de la galería y llevándola al mundo.

Una conversación con dos políticos hizo ver a los autores que existía una conciencia cada vez mayor del grave problema que tenía el desarrollo regional. Había un vacío, una escisión entre la comunidad y los responsables del futuro de su prosperidad económica. Durante los últimos cuatro años hemos intentado ayudar a la gente de Rhyl a salvar ese vacío. Como forma de especulación participativa, este proyecto se propone construir un nuevo lenguaje y un nuevo discurso de la especulación en el que las voces infrarrepresentadas sean de vital importancia para las ambiciones de una pequeña ciudad y se valore lo atípico para abrir alternativas.

En los últimos años ha habido muchas críticas a los enfoques del diseño crítico y especulativo. Este proyecto se basa en casi dos décadas de experiencia con CSD (en el ámbito de la investigación y en el de la educación) para imaginar la evolución del planteamiento.

Mediante un proceso de anecdotización, este estudio de caso hace cuatro narraciones de semificación de momentos extraordinarios que ayudan a comprender el desconocido proceso de una práctica de diseño experimental.

1  
INTRODUCCIÓN - OTRO TIPO  
DE INVESTIGACIÓN DE DISEÑO

Este estudio de caso describe y analiza un proyecto de investigación basado en un caso práctico que empezó en 2015 y que sigue en curso. El *Illegal Town Plan* (ITP) tiene una historia poco habitual. Empezó como una respuesta no solicitada a la ruinosa infraestructura de una ciudad costera, una reacción airada a la arrogancia de los diseñadores, y un deseo personal de "volver a casa" en un momento de luto y pérdida. En los últimos cinco años hemos visto cómo el proyecto pasaba de ser una inquietud personal a entrar en los circuitos de validación institucional de la investigación y la docencia universitarias. Debido a esta atípica trayectoria, el presente artículo intentará dar cuenta de los hallazgos en los ámbitos personal y académico de un trabajo que sigue en curso.

Muchas prácticas de diseño experimental y diseño crítico responden a la curiosidad personal y a las preocupaciones creativas del diseñador/investigador. Esta forma de práctica creativa basada en la indagación, más cercana a la práctica de las Bellas Artes, suele carecer de demanda externa y de temas de investigación identificables breves y oportunos. La investigación basada en la práctica a menudo entra en tensión con metodologías más consolidadas (científicas) que recurren a entornos y métodos claros desde el inicio de la investigación. Neidderer cree que el problema metodológico está más relacionado con la "priorización de conocimiento propositivo" (Neidderer 2007, 5) que dichas prácticas materiales incluyen, mientras que Law diría que la ciencia social no es capaz de captar lo "complejo, difuso y enrevesado", dejando así infraestudiadas las texturas de nuestras realidades sociales. Eso significa que "los dolores y los placeres, las esperanzas y los horrores, las intuiciones y las aprensiones, las pérdidas y las redenciones, las mundanidades y las visiones, los ángeles y los diablos" (Law 2004, 4), o bien se echan en falta, o bien se rechazan. Este estudio de caso se propone captar algunas de estas texturas enrevesadas al tiempo que intenta aprender del viaje. Al dar cuenta de los procesos de producción y reflexión, los enrevesados métodos que han llevado a cuestiones disciplinarias más profundas, esperamos sacar a la luz algunos de los apegos y deseos ocultos que han motivado el trabajo. Para lograrlo, presentaremos una serie de historias o anécdotas de semificción que pretenden conectar lo personal con lo profesional.

En *Inventive Methods* (Lury y Wakeford 2012), Mike Michael afirma que la anécdota se puede utilizar no solo como información, sino también como forma de "producción creativa de problemas" (Michael 2012, 33). A través de dos anécdotas de su propia carrera como especialista en ciencia y tecnología explica que se puede considerar que la anécdota coproduce el tema de la investigación al mismo tiempo que sirve para revelar la dinámica material-semiótica dentro del campo de investigación. Considera la anécdota como un modo de "reunir, identificar, preparar, ordenar o crear" (ibid.) lo social. A lo largo del proceso de nuestro proyecto hemos presentado el trabajo a públicos distintos (desde políticos locales y nacionales hasta participantes en conferencias, estudiantes de máster y "plaicos" interesados en el desarrollo de su ciudad). Durante el proceso (práctica iterativa generadora de sentido mediante la ejecución, la presentación y el debate) ha quedado claro que determinadas historias fijan significado en nuestro viaje de investigación. Estas anécdotas cristalizan las ambiciones, los problemas, las trayectorias y las intenciones del trabajo.

En línea con Fineman (1998), Michael describe la anécdota como "una forma textual manifiestamente ambigua: combina lo real y lo construido y lo mantiene en tensión" (Michael 2012, 27). Es la tensión entre lo real y lo construido, lo fáctico y lo ficcional, que reverbera en los métodos que utiliza el diseño crítico y especulativo (CSD, por sus siglas en inglés).

El ITP tiene un objetivo ambiguo. En los últimos cinco años hemos colaborado con comunidades a las que se ha arrebatado el poder de presentar y facilitar nuevas visiones de su ciudad. Desde Rhyl, en el norte de Gales, el equipo de ITP ha desarrollado estrategias, ideas y posibilidades con aquellos que no querían un futuro europeo (el 54% votó a favor de salir de la UE). Este proyecto propone una forma de especulación económica, arquitectónica y de diseño que pretende reimaginar la regeneración en una Gran Bretaña post-Brexit.

El siguiente caso de estudio girará en torno a cuatro anécdotas que dan acceso a dos partes del proyecto ITP. Estas anécdotas provienen de nuestra experiencia sobre el terreno (por ejemplo, historias de incidentes que tuvieron lugar mientras estábamos en Rhyl pensando, planificando, diseñando y dedicándonos al *Illegal Town Plan*) y quieren ilustrar lo com-

plejo y difícil que es seguir procesos de diseño especulativo para instigar el desarrollo comunitario y facilitar la imaginación colectiva. Durante el proyecto hemos utilizado una gran variedad de métodos, un equivalente en el diseño del método de ensamblaje, "combinación de detector(es) de la realidad y amplificador(es) de la realidad" (Law 2004, 14) al mismo tiempo que intentábamos deformar el futuro e incidir sobre él utilizando "la ficción como método" (Shaw y Reese-Evison 2017).

2  
CONTEXTO HISTÓRICO DE RHYL:  
UNA HISTORIA DE PRIVACIONES COSTERAS

Para poder entender algunos de los motivos que han llevado al proyecto ITP, primero es importante contextualizarlo históricamente. Durante la última parte del siglo XIX, localidades costeras de todo el Reino Unido vivieron un enorme crecimiento y un boom económico a causa del turismo. Pero desde los años setenta del siglo XX ha habido un acusado deterioro de la situación económica y social de muchas localidades porque los turistas empezaron a hacer vacaciones en el extranjero. Se han trazado paralelismos entre la grave situación de las localidades costeras y la de otras comunidades dependientes de un solo sector económico, como las ciudades del norte de Inglaterra dedicadas al acero, el carbón o los astilleros. Hasta la década pasada, no se estudió ni se investigó la situación de las localidades costeras, y el gobierno del Reino Unido reaccionó con lentitud. Las localidades costeras tienen uno de los mayores índices de pobreza del Reino Unido y se cuentan entre las que más solicitudes de subsidios por desempleo presentan. Beatty y Fothergill (2003) enumeran cuatro factores interrelacionados que ayudan a explicar la situación:

- › La disminución en el número de turistas
- › La fragilidad de los demás empleos
- › Una inmigración interna muy superior al empleo generado
- › Las viviendas y las ventajas que ofrecen han hecho que mucha gente busque vivienda en la costa.

En los últimos años todo esto ha cambiado. Grandes movimientos (incluidos el Coastal Community Fund y el House of Lords select committee - Regenerating Seaside Towns) han ayudado a configurar una visión para el "renacimiento" de nuestras comunidades costeras (véase Select Committee on Regenerating Seaside Towns and Communities 2019). Esto, junto con un esfuerzo concertado de las administraciones locales y organizaciones

artísticas, ha comportado que la actividad artística y cultural se haya convertido en un factor regenerador determinante. Ciudades como Margate, New Brighton y East Lindsey han experimentado un marcado aumento en su prosperidad económica gracias a las inversiones y las actividades culturales.

Rhyl, ciudad costera del norte de Gales que tiene una población de 26.000 habitantes, por desgracia, no ha gozado de los resultados positivos de las inversiones del Reino Unido y de la Unión Europea. El Índice Galés de Carencias Múltiples de 2019 situó dos distritos de Rhyl como los dos lugares más deprimidos de Gales<sup>1</sup>. El índice se calcula a partir de varios factores, como los ingresos, el empleo, la salud, la educación y la vivienda. Estos resultados muestran las extremas circunstancias en las que se encuentra la gente de Rhyl y la magnitud del problema al que deben hacer frente los políticos.

2.1. *El mito fundacional: Farrow & Ball vs. B&Q*

Anécdota 1

Estuvieron bebiendo en el bar y al día siguiente, por la mañana, llegó el email. Recordaba a medias una conversación que tuvo en plena borrachera sobre su ciudad, Rhyl, en el norte de Gales, pero la resaca le impedia recordar los detalles. Abrió el email para encontrar el boceto de una nueva propuesta de gama de colores para los edificios que formaban el decrepito paseo marítimo. Elegantes tonos de azul, verde y rosa se mezclaban sin ton ni son con retazos de sus recuerdos de infancia. El rediseño de la "identidad de Rhyl" encajaba más con Farrow & Ball que con B&Q. No sabía por qué, pero estaba indignado. "¿Cómo se atreven!", le lanzó a la pantalla del ordenador.

Ya sabía que iba a volver a Rhyl, pero no sabía cómo iba a cambiar su sentido de pertenencia, de la educación y del diseño. En los dos meses siguientes, recluido en su oficina, fue urdiendo un nefario plan para frustrar a aquellos estúpidos diseñadores y sus banales propuestas de pintura. Reinventaría una Rhyl diferente, una Rhyl paralela, en la que volvieran a brillar los días de gloria, donde hubiera infraestructuras, inversiones y compromiso político.

Su madre y su abuela habían muerto el año anterior y no tenía motivo alguno para volver a la ciudad. Treinta años atrás había sentido la necesidad imperiosa de huir de "la ciudad sin futuro", pero ahora sentía que la gravedad le hacía volver. Estaba decidido a encontrar un papel distinto para el diseño: subversivo, lleno de optimismo idiosincrático.

Esta anécdota viene a ser el mito fundacional del *Illegal Town Plan*. En los últimos cuatro años se ha contado decenas de veces por todo el mundo. La historia describe la provocación accidental de un proyecto a largo plazo. Habla de los momentos informales que estimulan nuevas ideas y dan el pistoletazo de salida a trayectorias alternativas en la práctica del diseño experimental. Sin embargo, el núcleo de la anécdota es una frustración ante el diseño: la industria, la profesión y las percepciones comunes del papel que desempeña en la "búsqueda de soluciones".

Si nos fijamos, la historia destaca las siguientes preocupaciones:

- › Los diseñadores a menudo proponen resolver problemas estructurales derivados del tardocapitalismo con soluciones estéticas.
- › Los diseñadores a menudo llegan a un lugar como caídos del cielo y actúan como si fueran salvadores/héroes, sin tener las relaciones necesarias y sin haber sido invitados.
- › Los diseñadores normalmente simplifican en exceso, distorsionan y malinterpretan las complejas vidas de sus usuarios.
- › El diseño pensado para el sector público a menudo implica a las comunidades y se aprovecha del valor que tienen sin "convivir con los problemas" el tiempo suficiente para comprender las dificultades reales y las posibles soluciones, utilizando a las comunidades como recursos para su cartera de productos.

Aunque ahora hemos identificado los problemas apenas descritos, en su momento el autor tuvo una reacción más profunda y personal. Su atormentada ciudad había sido objeto del *brief de una agencia de diseño* y por algún motivo se sentía responsable y protector de la ciudad que había abandonado treinta años atrás. Los tonos pastel que se habían propuesto parecían carecer de ambición y valentía, especialmente para una ciudad conocida por su innovación victoriana.<sup>2</sup> El email incitó al autor a imaginar una Rhyl diferente, una respuesta más atrevida a la crisis actual.

El punto de partida, una serie dibujos semiarquitectónicos, eran especulaciones que derivaban de un deseo de reconectar con su ciudad, una oportunidad para reflexionar sobre sus recuerdos. Los bocetos (Figs. 1 y 2) querían introducir alternativas en la cronología de Rhyl insuflando nueva vida en la ciudad mediante un ambicioso rediseño.

Cada uno de los dibujos se centraba en el recuerdo de un lugar o una experiencia e imaginaba un futuro diferente en el que el declive de Rhyl no se producía porque la antigua estructura era super-reacondicionada y generaba una Rhyl alternativa con un nuevo sentimiento de optimismo. Aquellos dibujos miraban al pasado y utilizaban recuerdos personales y fantasías nostálgicas para entender posibles futuros diferentes. Así sentaron las bases del proyecto. Los dibujos podían considerarse como una forma de "arquitectura de papel" que entroncaba con una larga tradición de propuestas de arquitectura y diseño "que identifican un territorio para la invención" (Love 2010), proyectos que quieren imaginar "mundos paralelos pero posibles" (Dunne y Raby 2010). Con todo, aquellos dibujos no daban respuesta a los problemas subyacentes que se han indicado anteriormente, lo que indicaba que hacía falta un planteamiento radicalmente distinto.

2.2. *Identificar el problema. The Cob and Pen*

En cuanto profesionales, los autores llevan veinte años produciendo obras de lo que ha venido en llamarse diseño crítico y especulativo (CSD). El CSD suele crearse fuera de las dinámicas del mercado para cuestionar las fuerzas hegemónicas y las prácticas normativas (Ward 2019). En los últimos años esta forma de aislamiento contextual ha sido motivo de polémica y ha sido criticada por ser considerada una posición de privilegio. Algunos críticos destacan problemas clave de la representación (Prado de O. Martins y Oliveira 2014), mientras que otros deconstruyen los cimientos del planteamiento, privándolo así de utilidad y convirtiéndolo en caduco, "una manera fácil de que los diseñadores interioricen la culpa que sienten por una industria incorregible y a continuación utilicen la imaginación para saldar una deuda que, al fin y al cabo, es impagable" (Nocek 2017, 9).

Los autores, a través de proyectos producidos bajo el nombre colectivo de DWFE y durante su experiencia docente, experimentaron con distintos métodos participativos. Esta particular forma de "especulación participativa" (Ward 2015) quiere vincular la especulación a la realidad mediante la imaginación colectiva de las partes implicadas relevantes.

Tras producir los dibujos, fue evidente que teníamos que programar un viaje a Rhyl para comprender la visión colectiva que tenían los habitantes de Rhyl sobre el futuro de su ciudad.

Anécdota 2

Estaba por terminar un largo día. Los cuatro habían ido a Rhyl esperando comprender cómo estaba la ciudad. Habían salido de Londres con un plan para sacar a la luz las esperanzas y los sueños de los habitantes. El día había sido radiante. El miedo inicial de encontrarse hostilidad y agresiones se había esfumado: habían encontrado gente amable, generosa y divertida. Habían hablado largo y tendido con los comerciantes y los pensionistas del lugar para deducir el deseo colectivo que tenían para el futuro de Rhyl. Aunque no hallaron gran inspiración en su visión, sí dieron con emocionantes innovaciones sociales: desde la bolera East Parade que reclamaba terrenos municipales para mantener a su comunidad hasta un empresario empeñado en hacer de Rhyl el centro de kitesurf de Europa. Llegaron al Cob and Pen con ánimo positivo, dispuestos a hablar de política local y nacional.

Paul era concejal municipal y Chris, miembro del parlamento. El padrastro de Jimmy nos había presentado y había concertado la reunión. Estaban en el sofá con una merecida cerveza local cuando llegaron los dos. Hablaban relajada y distendidamente. Se sentían a gusto, pues ambos estaban bien preparados para hablar sobre temas que afectan a la ciudadanía. Pero aquella conversación era ligeramente distinta: iban a hablar del futuro.

Tras hablar de los motivos que les habían llevado hasta allí, establecieron una conversación sobre la difícil situación de las ciudades costeras y los mecanismos de cambio social. Buena parte de la conversación versó sobre la financiación y sobre cómo podía el ayuntamiento solicitar fondos de desarrollo regional a la UE. Chris ya se sentía orgulloso por los millones que había logrado asegurar. Se habían trazado los planes de un nuevo futuro económico para Rhyl.

Pero a medida que avanzaba la tarde, y cuando ya llevaban varias copas, cayeron en la cuenta de que una amenazadora oscuridad se iba extendiendo. La positiva imagen que presentaban parecía un tanto vacía. El núcleo de sus planes de desarrollo regional carecía de ideas. Aunque dominaban los números - las hojas de cálculo del cambio- no tenían contenido. Sus mejores ocurrencias eran un parque en el frente marítimo y un centro comercial en las afueras.

Entonces se dieron cuenta de que sí había espacio en la ciudad para un par de diseñadores cualquiera. Podían volver para ayudar a desarrollar, negociar y mediar la imaginación colectiva. Podían ayudar a crear una imagen distinta del futuro, alejada de los desalmados centros comerciales y los *call centres*, y llena de todo lo que les habían transmitido los habitantes.

Al llegar a Rhyl, los autores y sus dos colaboradores (Hefin Jones y Tee Byford) pensaron, inocentemente, que podrían pedir y captar las expectativas de los habitantes de Rhyl. Implementando un método creativo<sup>3</sup> esperaban descubrir ideas inusitadas, perlas ocultas de posibilidades creativas. Sin embargo, pedir acerca del futuro es un proceso complejo y sus entrevistas con los habitantes del lugar raramente revelaban algo nuevo. Pensándolo bien, lo que buscaban era una "imagen del futuro" (Bell y Mau 1971, 324-338), una noción colectiva de hacia dónde iba la ciudad. Querían comprender qué papel creían tener los habitantes de Rhyl en el cambio social y económico.

En 1971 Wendell Bell, uno de los fundadores de los estudios sobre futuros, junto con James Mau, formuló el modelo cibernético decisional (Fig. 3). Conceptualizaron el cambio social como un proceso condicionado por las "imágenes del futuro" que se podía definir como "las anticipaciones explícitas de la forma de las cosas que están por venir", y que incluía conceptos, imágenes, valores y creencias (Bell y Mau 1971, 15). Aunque tiene casi cincuenta años, este modelo permite determinar el grado de comprensión de nuestro trabajo o, más en general, la prometedora utilidad del diseño crítico y especulativo. Impulsa la investigación el deseo de desbaratar o de influir en la imagen colectiva del futuro, de introducir manifestaciones materiales del futuro en un sistema retroalimentado que permita evocar el cambio social. Teniendo todo esto en mente, es básico entender la relación entre las imágenes del futuro localizadas (las imágenes, las creencias y los valores locales y colectivos sobre la futura prosperidad económica y social de una ciudad costera) y los sistemas políticos que influyen y hacen posible el cambio social porque "las imágenes del futuro contribuyen a determinar de manera crucial cuáles de los futuros alternativos se convierten en la realidad presente" (ibid., 18).

Desde que apareció la conceptualización de imágenes del futuro de Bell y Mau, nuestra cultura visual ha cambiado radicalmente. La manera que tenemos de producir, difundir y compartir imágenes ha transformado

(o acelerado) el modelo cibernetico. Los bucles recursivos, los ciclos meméticos y la fragmentación cultural de nuestro futuro implican que algunos teóricos creen que el cambio radical ya no es posible.

Buscando la imagen del futuro de Rhyl quedó claro que muchos de los residentes veían pocas alternativas para el futuro de su propia ciudad. Las imágenes que describieron eran del anticuado cine distópico e iban acompañadas por un arraigado pesimismo según el cual la situación económica de Rhyl nunca mejoraría. Cuando se les pedía que imaginaran un Rhyl diferente, les era imposible ver que "otro mundo es posible" (McNally 2002). Muchos de los residentes mantenían su esperanza mirando al pasado, hacia un nostálgico Rhyl en su época de apogeo. Quedó claro que algunas de las imágenes del futuro de Rhyl estaban atrapadas en el pasado, y nuestro papel sería el de situar, apoyar y amplificar nuevos imaginarios de las periferias culturales.

### 3

## EL EMBARCADERO MÁS LARGO DEL MUNDO

"El diseñador desempeña un doble papel: como investigador de futuros que suscita detalladas narrativas en los participantes y como una especie de traductor o medio que fisicaliza estratégicamente las ideas y las preocupaciones de estos en escenarios experienciales para que puedan ser vistas, sentidas y debatidas más fácilmente. El primero sacó los futuros a la luz; el siguiente les dio vida" (Candy y Kornet 2019, 4).

Candy y Kornet describen la práctica de los futuros experienciales etnográficos (EXF, por sus siglas en inglés) como medio para hacer las imágenes del futuro "más leíbles y concretas". Según ellos, el "giro experiencial" que se produjo en la primera década del nuevo milenio en los estudios sobre futuros va muy en la línea del diseño especulativo y el diseño ficción (pero con un sentido de agnosticismo del medio). El ciclo de EXF que proponen intenta codificar un método en el que "el 'material de origen' imaginativo proviene de los participantes" (ibid., 13) y este material se utiliza para crear futuros posibles alternativos. El objetivo, y hasta cierto punto el proceso, de EXF es similar al trabajo realizado por el equipo de ITP. Sin embargo, el ejemplo que proponemos a continuación pone de manifiesto que "el material de origen imaginativo" puede llegar de los lugares más inesperados.

### Anécdota 3

No sabía por qué se reunían con Neil. Jimmy le había dicho que era todo un personaje en Rhyl, alguien al que en la adolescencia todos admiraban. Un punk auténtico, duro, creativo... la hostia. Cuando entró por la puerta de The Sussex, el bar de Whetherspoon de Rhyl, no parecía estar a la altura de su descripción. Con todo, todavía tenía un halo de fuerza, una presencia escénica agresiva que le seguía por todas partes, desde el mosh pit hasta los pubs del lugar.

Neil los miró desconfiado: ¿qué hacían aquellos dos blandengues de Londres en Rhyl? Unas cuantas cervezas más tarde empezaron a fluir las conversaciones y las historias. Jimmy y Neil rememoraron sus épocas en el Bistro, el local que fue el epicentro de la música alternativa de Rhyl. El aspecto reservado y duro de Neil empezó a relajarse. Se veía claramente en sus ojos que era un hombre atento y sensible. Cuando ya estaban un poco más relajados, los tres empezaron a hablar del futuro de la ciudad galesa. Jimmy explicó que su deseo era que en Rhyl calara una renovada ambición. Hablamos de los viejos tiempos en los que abundaba la ambición -el invernadero, el monorraíl, el aerodeslizador-, pero aquel tiempo ya pasó; incluso habían demolido el Sun Centre.

Cuando le preguntaron a Neil qué quería él para Rhyl hizo una larga pausa. Miró con nostalgia hacia el frente marítimo y, señalando al horizonte, dijo: "Quiero el embarcadero más grande del mundo, que empiece aquí. Y quiero que tenga una universidad de música y audiovisual". Quedaron boquiabiertos. Era lo más sorprendente que habían oído durante su visita. Una ambición firme y seguramente irrealista para una ciudad que no ofrecía ninguna posibilidad de educación superior a los adolescentes. Pero Neil comprendía que la música es una especie de cuerda de salvación, una manera de imaginar un modo distinto de estar en el mundo. Es lo que él había hecho los últimos treinta años; ahora, quería lo mismo para los demás. Entonces se dieron cuenta de que tenían que ayudar a Neil a hacer realidad su embarcadero.

Neil Crud nació en Rhyl y ha formado parte de la escena musical del lugar durante casi 40 años. Es el cantante y guitarra del grupo Spam Javelin. Presenta un programmea en la radio local y tiene una web<sup>5</sup> donde archiva y

exhibe el panorama de la música alternativa del norte de Gales y Liverpool. La reunión con Neil cambió la trayectoria del ITP. Los autores pensaron que Neil estaba fuera de la realidad de Rhyl; parecía haber desarrollado una resistencia a las fuerzas negativas que había en la ciudad. Su implicación en el mundo musical, como empresario punk, le había fabricado una coraza contra la pérdida de esperanza del tardocapitalismo o, en palabras de Mark Fisher, "la lenta cancelación del futuro" (Fisher 2014). Cuando Neil propuso una Universidad de la Música, en el embarcadero más grande del mundo, supimos que su idea era precisamente lo que faltaba a la imaginación de los políticos. Aquel simple hecho de ambición (seguramente) poco realista inició un proyecto que actualmente sigue en marcha. Imaginando una realidad diferente para Rhyl, basada en sus deseos e intereses, nuestro entrevistado nos marcó un itinerario a seguir, un futuro que había que proveer, validar, examinar y planificar.

El embarcadero se ha convertido en un "objeto" fundamental del *Illegal Town Plan*. Actúa a modo de dispositivo discursivo, de "partida final mítica", una ambición social y arquitectónica, una hiperstición, "una ficción que se hace real a sí misma mediante ciclos de retroalimentación que viajan en el tiempo" (O'Sullivan 2017), una realidad alternativa para congregar a personas y sus ideas. Gracias al embarcadero los autores han podido hablar del futuro de Rhyl con distintos actores implicados y han podido desentrañar ciertas cuestiones (desenmarañar algunos problemas graves) que afectan a la ciudad.

Aunque es poco probable que termine construyéndose el embarcadero, nuestra dedicación a la idea se mantiene firme. El embarcadero, de algún modo, ha entrado en un terreno mítico en el que la idea se ha transformado en distintas formas materiales e immateriales (Fig. 4). Aunque todavía tenemos que encontrar financiación para el embarcadero real, queríamos empezar planificándolo como una arquitectura de posibilidad. A finales de 2018, decidimos producir un álbum inaugural para celebrar la inauguración (ficticia) del embarcadero de Neil. En febrero de 2020 salió el álbum *Keeping it Rhyl - Punk Plan* en vinilo (Fig. 5). Doce pistas de músicos locales de Rhyl hacen del disco una oda a la cultura musical que ha surgido y se mantiene fuerte a pesar de todo. Cada uno de los artistas del álbum podrá ser profesor de su propio departamento en la universidad del embarcadero. Habrá un Departamento de formaciones de rock de Snowdon, un Departamento de palabrería sociológica y un Departamento de normcore psicomotogeográfico.

La decisión de producir un álbum, un inusual "resultado del diseño" que requiere habilidades que van más allá de nuestra práctica material habitual, dio control y agencia a nuestro colaborador, dejándonos en una posición secundaria respecto de la imaginación y la práctica cultural del Neil. Pero esa no fue la única razón que nos llevó a hacer música. La música, en cuanto forma, tiene una rica historia cultural como agente de cambio político y social. Desde que surgieron los estudios culturales en los años setenta del siglo XX la interrelación entre la política radical y las formas de música "contracultural" o "alternativa" ha sido objeto de numerosos análisis (Grossberg 1992; Gilroy 1993; Fisher y Ambrose 2018; Gilbert 2019).

En las dos últimas décadas también muchos artistas y diseñadores han utilizado la producción y las actuaciones musicales colectivas como vehículo para explorar la identidad, la pertenencia, la historia y la política. *Acid Brass* y *The History of the World*<sup>6</sup>, de Jeremy Deller, conectan la música acid de los años ochenta del siglo XX con la tradición de las bandas de música del norte de Inglaterra mediante una red de organizaciones sociales, políticas y culturales. En su artículo "Jeremy Deller's Political Imaginary", Stuart Hall (2012) pone de manifiesto que gran parte de la obra de Deller quiere empoderar a la gente a través de la idea de que "las personas a las que a veces consideramos poco importantes, o de las que pensamos que no vale la pena escucharlas, importan. Son creativas pero muchas veces se les niega o se les quita la creatividad". Dar voz a través de la música a personas que normalmente son silenciadas en nuestras comunidades también era el tema de *Grime Up The River*, de Dash N' Dem (McDonald y Kargotis 2017). En este proyecto, en colaboración con adolescentes locales de Lea Valley y con un grupo de *grime* (Ruff Squad), recurren a la música para criticar las actuales condiciones de trabajo.

Para *Illegal Town Plan* el álbum existe como manifestación material de un futuro posible, una prueba arqueológica especulativa de uno de los muchos Rhyl paralelos. Los autores consideran el álbum como un indicador de esperanza, una hiperstición de una línea de tiempo alternativa. En la próxima fase del proyecto el álbum se (re)introducirá en la escena musical de Rhyl, cerrando así un bucle que quiere crear un sentimiento de orgullo de pequeña ciudad.

"Cómo imaginamos el futuro, cómo conceptualizamos las posibilidades que tenemos ante nosotros depende de cómo interpretamos las circunstancias presentes. Demasiadas de las historias que nos contamos a nosotros mismos parecen no llevar a ninguna parte o a algún lugar al que preferiríamos no ir. Solo podremos empezar a rearticular nuestro futuro si empezamos a releer nuestro momento. Siquieres cambiar el final, tienes que contar otra historia" (Grossberg 1992, 11).

### 3.1. La pesadilla de la participación

En La pesadilla de la participación Markus Miessen llama "sedante social" a la forma de participación que se ve en la práctica espacial crítica contemporánea, por cuanto la externalización de las decisiones hace imposible pedir responsabilidades a quien ostenta el poder. Miessen relaciona el aumento de prácticas participativas de arte y diseño con el lado neoliberal y partidario del mercado del nuevo movimiento laborista del Reino Unido (Miessen 2010, 42-44). Estábamos en Rhyl diseñando un embarcadero con un punk. Teníamos que preguntarnos: ¿Esto es diseño participativo? O ¿cuánta gente tiene que participar en una especulación para que sea realmente participativa?

El diseño participativo se remonta al trabajo de Kristen Nygaard y Olav-Terje Bergo y a la actividad del sindicato noruego de trabajadores del metal de los años setenta del siglo XX. Su obra abordaba la naturaleza cambiante de la tecnología en el lugar de trabajo y la democratización de las decisiones mediante procesos de diseño participativo (Bodker y Pekkola 2010). Desde los años setenta, las prácticas participativas han aumentado considerablemente. En el ámbito del diseño comercial suelen emplearse en el diseño y el desarrollo de servicios digitales. Con todo, también hemos visto un aumento vertiginoso del uso de procesos participativos en arte experimental, arquitectura y diseño. El diseño participativo contemporáneo todavía sigue el proceso de toma de decisiones colectiva y las implicaciones organizativas de las nuevas tecnologías. En los últimos años hemos asistido a un posicionamiento crítico contra la política de consensos (Björgvinsson, Ehn y Hillgren 2012).

Tal como observaron Björgvinsson, Ehn y Hillgren (2012), la "primera pregunta crucial" que hay que hacerse en los proyectos participativos es: "¿Quién debe formar parte?". La mayoría de procesos participativos excluyen a algunas personas, del mismo modo que muchas estructuras democráticas (accidentalmente o siguiendo un diseño) privilegian a determinadas voces. A menudo, en proyectos con una amplia base de partes implicadas, los participantes son actores o miembros de organizaciones "de base" que se caracterizan por su implicación en un servicio o un sistema. Los dos métodos pueden ignorar u omitir las voces infrarrepresentadas de una comunidad.

Sin embargo, se ha avanzado, especialmente en círculos tecnológicos y de innovación social, en los esfuerzos por encontrar a los "actores invisibles" que permitan cuestionar el dominio hegemónico (ibid., 136-138). Ahondando en esta cuestión, es importante que los diseñadores (y los investigadores en diseño) se pregunten y reflexionen sobre cómo acceden a sus participantes.

Al principio del proyecto ITP encontramos participantes/collaboradores a través de amigos de amigos, viejos conocidos y personas que simplemente encontrábamos. Este método tiene evidentes problemas y defectos. Nuestros contactos, que logramos gracias a la red de contactos del padrastra del autor, eran básicamente personas de la peña cultural de Rhyl, antiguos colegas y personas que había en el pub. Así pues, nuestros primeros participantes eran predominantemente hombres de entre 50 y 70 años. Sin embargo, con el paso del tiempo la red aumentó, tanto orgánicamente como por diseño. Después de conocer a determinadas "figuras clave" de la comunidad (como políticos, funcionarios, personal de organizaciones benéficas y tenderos), nuestra red se diversificó en edad, género y situación socioeconómica. Más recientemente, los autores han plasmado el proyecto en un documento para nuestros estudiantes de máster, y a partir de ahí nuestros estudiantes han ayudado a aumentar y diversificar nuestra red de participantes.

Incluso con los problemas inherentes de representación e inclusión que tienen las prácticas participativas, cuando un grupo está definido, las voces discordantes, las posibilidades inusuales y los mundos alternativos se pueden desestimar en aras de un consenso mayoritario. Teniendo en cuenta este problema, tanto Miessen (2010) como Björgvinsson, Ehn y Hillgren (2012), aun proviniendo de comunidades académicas diferentes, recurren a la misma solución política para los efectos "sedantes" o mitigadores de la toma de decisiones por consenso, la adopción de la noción de agonismo de

Chantal Mouffe. Aquí, una forma de "consenso conflictivo" (Mouffe 1999, 756) evolucionó mediante un "marco público agonista" (Björgvinsson, Ehn y Hillgren 2012, 129) hasta transformar el antagonismo en agonismo para crear una forma productiva de práctica intervenciva, abriendo así posibilidades y planteando nuevas preguntas.

En el caso de ITP, los autores no sentimos que nos correspondiera buscar una visión colectiva. Por dicho motivo, nos situamos ligeramente fuera el diseño participativo tradicional. Esperábamos que el embarcadero demostrara que "toda persona contiene multitudes" (Candy y Kornet 2019, 4) introduciendo una idea de un "outsider" en el mecanismo normal de toma de decisiones de la política local.

### 4

## CONOCER A UNA LEYENDA DEL ROCK

### Anécdota 4

Mike era una leyenda del rock de Rhyl. Por eso Chris tenía muchas ganas de que lo conocíramos. Organizamos una reunión para compartir nuestros ambiciosos planes. Chris estaba seguro de que nuestras ideas encajarían con el deseo de Mike de volver a Rhyl. A primera hora de un día de verano salimos en tren desde la estación londinense de Euston. Jimmy lo había organizado todo (lo que me había dejado en medio de un lío doméstico mientras intentaba encontrar canguro en el último momento), pero la promesa de conocer a un rockero auténtico de los ochenta me emocionaba (aunque nunca hubiera oído hablar de The Alarm antes de trabajar en Rhyl).

En el tren empezamos a hablar del plan del día, de cómo enfocar la reunión. Cuando pregunté dónde y cuándo nos reuniríamos, Jimmy palideció. Había olvidado confirmar lugar y hora. Ya era demasiado tarde. Estábamos surcando la campiña británica a medio camino de Rhyl. No podíamos dar la vuelta.

Al llegar a la estación todavía no habíamos recibido respuesta de Chris. El sol se ocultó tras las nubes y Rhyl quedó tan gris como nuestro ánimo. Habíamos viajado 360 kilómetros para hablar de una fantasiosa especulación con un viejo rockero y no sabíamos dónde nos teníamos que reunir. A medida que avanzábamos por las Galerías de la Reina, la depresión aumentaba de intensidad. ¿Delirábamos? Nadie nos iba a tomar en serio. Rhyl seguiría en caída libre y nosotros pareceríamos tan idiotas como aquellos diseñadores que pintaban las cassetas del paseo marítimo de tonos pastel.

Era la hora de comer y, una vez más, terminamos en Wetherspoons. Los menús del día y la cerveza barata hacían que, como de costumbre, estuviera abarrotado. Nos decantamos por un filete con patatas para subir el ánimo. Cuando nos traían los platos, el teléfono de Jimmy vibró: noticias de nuestro diputado preferido. Teníamos que reunirnos en su casa en treinta minutos. El filete, las patatas y las buenas noticias nos infundieron esperanzas.

Al llegar, Chris nos presentó a dos hombres que, un tanto incómodos, estaban de pie en el salón. Nos sorprendió verles allí, ya que ninguno de los dos parecía ser una versión de mayor edad de la joven imagen de Mike que aparecía en la portada de Declaration. En los veinte minutos siguientes siguió llegando más gente: una mujer mayor llamada Anne (nos advirtieron de que no le gustaba decir tacos), una mujer bien vestida que llevaba un portapapeles y parecía tener prisa... pero nadie que pareciera una leyenda del rock. Tras un rato de incómodas conversaciones triviales nos hicieron pasar al invernadero para tomar el té.

Habían puesto mesa para doce. Dos sillas quedaban claramente vacías, pero empezamos con las presentaciones formales. Nos quedamos de piedra cuando nos dimos cuenta del tipo de reunión que era. Nos habían convocado a Rhyl por un motivo: nos habían tomado muy en serio y ahora nos presentaban a las "fuerzas vivas" del panorama político y cultural de la ciudad. Estaban allí un diputado nacional, un diputado del parlamento de Gales, un antiguo alcalde, dos responsables de entidades benéficas y, para rematarlo, un alto directivo de la 20th Century Fox. Los habían convocado para escuchar nuestros planes, así que abrimos el portátil y explicamos el camino que habíamos recorrido.

A media presentación llamaron a la puerta y Chris, hecho un hatajo de nervios, fue a toda prisa a recibir a Mike y a su esposa Jules. Llegar tarde era muy de rockero. El pelo de Mike estaba menos peinado hacia atrás de lo que imaginaba, pero todavía tenía aquél aire de éxito de los ochenta. Continuamos con las diapositivas, hablando de Neil y del embarcadero más grande del mundo. Debatimos sobre cómo la educación y la creatividad dan esperanza. A juzgar por el asentir de las cabezas, habíamos dado en el clavo.

En los cuarenta minutos siguientes vimos cómo el embarcadero mutaba y se multiplicaba. Nuestro embarcadero, el embarcadero de Niel, se fragmentó en múltiples futuros posibles diferentes. Cada uno de los asistentes hizo suyo

nuestro objeto imposible y proyectó en él su propia identidad y sus esperanzas. Para Higgy, el embarcadero se transformaba en un centro ecuestre que celebraba los famosos paseos en burro de Rhyl (negocio del que su familia se había ocupado durante más de cien años). Para Rhiannon, el embarcadero se transformaba en un estudio de cine que traería consigo una nueva edad de oro del cine galés, con su obra benéfica, Wicked Wales, en el punto de partida para un despertar cultural visual. Para Chris, en lugar de adentrarse perpendicularmente al océano, el embarcadero iba en paralelo al paseo marítimo. Según la especulación de Chris, el embarcadero se transformaba en una calle mayor elevada para el nuevo milenio, una oportunidad de cambio económico. Para Mike, el embarcadero se transformaba en algo inmaterial, un paseo de realidad virtual por las historias del pasado del rock y el punk de Rhyl. No había hecho falta mucho tiempo para que nuestro embarcadero ficticio entrara en la imaginación de los participantes. Ya no era nuestro embarcadero: se había hecho viral.

En los últimos diez minutos de la reunión salió a relucir un tema oculto: nos habían llevado a Rhyl para hablar de The Bistro. Llevaba una década cerrado y el ayuntamiento, finalmente, había dado luz verde a una oferta. El local más codiciado del paseo marítimo estaba disponible. A la sombra del debate sobre el embarcadero, encajaba como punto de partida de nuestra estructura especulativa, el fondeadero de nuestras fantasías. El grupo habló sobre cómo íbamos a controlar el desarrollo, cómo aquel grupo podía ser un nuevo motor para el futuro cultural de Rhyl. No dábamos crédito a lo que estaba pasando. Se respiraba una fuerte energía en el aire, todos estaban emocionados con el futuro, todos veían un Rhyl diferente. Fue Anne, la diputada del parlamento galés, la que nos hizo tocar de pies en el suelo. Si Rhyl iba a tener una nueva universidad, ¿quién la abriría? Anne ya lo sabía.. sería Goldsmiths North, el freno de la "fuga de cerebros" provincial, un nuevo inicio para la economía creativa.

Mientras nos enzarzábamos en el debate sobre los siguientes pasos a seguir -había que ponerse manos a la obra con el embarcadero-, miré el reloj. El tren a Londres salía en doce minutos; había perdido la noción del tiempo. Jimmy y yo nos despedimos rápidamente y salimos corriendo hacia la estación. Mientras cruzábamos a toda prisa las callejuelas de Rhyl, jadeando y sin aliento, no podíamos creer la suerte que habíamos tenido. Habíamos empezado la mañana deprimidos y sin mucha fe en el futuro de Rhyl, y nos íbamos divisando el cambio con esperanza y en un local.

"Las historias, por su capacidad de condensar, exemplificar y evocar un mundo, son una herramienta de transmisión de ideas culturales tan válida como cualquier otro constructo de los investigadores" (Van Maanen 2011, 199).

Esta anécdota sirve para ilustrar que la práctica participativa especulativa depende de varios factores contextuales o, más concretamente, que la implicación del diseño en los futuros sigue dependiendo de factores de presentación y de representación:

*Los proyectos adquieren gravedad y viajan de maneras impredecibles*  
- Inicialmente esta historia se explicaba para indicar cómo adquieren impulso los proyectos. Con este proyecto, que no había sido solicitado, dos diseñadores trazan un plan ilícito para rediseñar una pequeña ciudad. La reunión muestra un momento en el que la idea de la arquitectura especulativa se difunde entre un grupo más grande de personas. Es el momento en el que la idea salió de la conversación entre dos investigadores y un grupo de habitantes y saltó a la arena política de la acción. En aquel momento el embarcadero empezó a avanzar hacia la realidad.

*Voces fuertes y destacadas* - La anécdota también se puede analizar desde el punto de vista del poder, la voz y la agencia. En las presentaciones iniciales, el papel y el cargo de los asistentes llevaban asociado un cierto peso. Aunque sabíamos de la autoridad que dan los títulos académicos, nos sorprendió la aureola de seriedad, agencia y privilegio que nos dieron. Gracias a nuestro papel de representación en el proyecto aportábamos un sentido de posibilidad legítima. De cómo presentábamos y representábamos la narrativa dependía en gran parte que la tomaran más o menos en serio.

*La viralidad de las ideas* - La anécdota también pone de manifiesto que las ideas, o de hecho las imágenes del futuro, entran en la imaginación de los que reciben las propuestas de futuro. A través de una serie de imágenes poco definidas y la narración de una historia, la idea de un nuevo embarcadero en Rhyl se difundió rápidamente. La noción de una Universidad de la Música, un instigador cultural de regeneración, se convirtió rápidamente en un futuro atractivo y deseable.

*Propiedad y adopción* - Durante la reunión fuimos testigos de la extraña mutación y transformación del embarcadero. Cada uno de los asistentes se apropió de la idea y la hizo suya. Las representaciones poco definidas del trabajo del diseño suelen dejar un espacio suficiente para que el público transforme la idea según su propia percepción de la posibilidad.

Este proceso, cercano a las nociones del poder de los lectores propugnadas por Barthes, abre todo un espacio a la imaginación.

## 5 CONCLUSIONES

En este estudio de caso proporcionamos cuatro narraciones anecdóticas de momentos que se produjeron durante un proyecto de investigación basada en un caso práctico. Nuestro objetivo era esclarecer algunos de los motivos personales y profesionales que justificaban el proyecto. En la primera parte exponímos algunos de los problemas que presenta la disciplina al abordar la regeneración urbana y el cambio social. El rediseño con tonos pastel de una ciudad costera no implicaba a los habitantes ni abordaba los problemas de manera profunda o significativa. Expresamos nuestras reservas acerca de que los diseñadores llegarán a un lugar como caídos del cielo y actuarán como si fueran salvadores/héroes. Sin embargo, en cuanto *outsiders* relativos, empezamos este proyecto desde una posición similar, aunque comprendimos en seguida que era necesaria una implicación más prolongada y lenta.

Las prácticas de diseño comercial en los sectores público y privado, así como la investigación académica, se sufragan con temporalidades y con modelos de financiación basados en "arreglos rápidos" y en "soluciones fáciles". Esta forma de cortoplacismo reduce la posibilidad y los efectos de los métodos utilizados. Para lograr un impacto significativo, los diseñadores/investigadores deben forjar relaciones duraderas con personas de la comunidad que hayan elegido, de acuerdo con la naturaleza relacional de su práctica. La aparición de "laboratorios vivientes" a principios de la primera década del siglo XXI abrió nuevas oportunidades para la innovación abierta local (Leminen, Niitamo y Westerlund 2017). Sin embargo, muchos de los laboratorios están situados en universidades, empresas tecnológicas o agencias gubernamentales y su "innovación" responde solo a las novedades tecnológicas (Barry 2001). Para comprender, implicar y transformar ciudades con problemas económicos y sociales extremos, hay que hacer inversiones en infraestructuras de la imaginación.

En la segunda parte exponemos un problema subyacente del desarrollo regional: la ausencia de ideas ambiciosas e imaginativas a nivel político. A medida que pasa el tiempo, el declive económico de Rhyl ha hecho que sea cada vez más complicado crear, proyectar o definir imágenes alternativas del futuro. La parálisis de la imaginación política se puede remediar mirando más allá de los "modelos de innovación" o más allá que los "expertos futuristas". Se puede utilizar una nueva forma de "futuros experienciales" para, teniendo en cuenta lo extraño o las periferias de la práctica cultural, expandir el abanico de posibilidades. Al describir nuestro objeto de hiperstición (el álbum), planteamos una nueva manera de conceptualizar ciclos materiales de retroalimentación en el sistema cibernetico de cambio social.

Los diseñadores de soluciones estéticas hipersimplistas a problemas estructurales de calado nos impulsaron a ir a Rhyl, aunque nuestra frustración no negaba el poder de la estética. Al contrario, vemos que las experiencias estéticas afectivas son fundamentales para abrir futuros alternativos, para abrir nuevos caminos al imaginario social. Nuestra frustración se debía a las expectativas de implicación que teníamos. Crear plasmaciones banales de una realidad de copia y pega inspiraba poco respeto o esperanza en los habitantes de la ciudad.

Por último, queríamos ajustar el nivel de concreción de nuestras "imágenes del futuro" materiales para dejar espacio a la imaginación de los demás. El papel del diseñador, en cuanto narrador semiótico-material, consiste en encontrar tramas o trayectorias en comunidades ocultas, dar forma a las "señales débiles", ayudar a los futuros múltiples que "se preparan en el presente" (Bell y Mau 1971). Para lograrlo, la formación en diseño debe ampliar su concepto de la materialidad, enriquecer las herramientas y los métodos que emplea para comprender la complejidad y contribuir a cuidar la vida de nuestros usuarios, sin dejar de mantener la esperanza en un ahora diferente.

"Tener esperanza es entregarte al futuro, y ese compromiso con el futuro hace que el presente sea inhabitable. [...] La desesperación nos exige menos, es más predecible y, tristemente, más segura. La esperanza auténtica requiere claridad -ver los problemas del mundo- e imaginación, ver lo que podría haber más allá de esas situaciones que tal vez no son inevitables e inmutables" (Solnit 2016).

## BIOGRAFÍAS

**Matt Ward**  
Goldsmiths, Universidad de Londres

Matt Ward es un entregado educador de diseño que ha ocupado cargos de responsabilidad en el departamento de Diseño de la Universidad Goldsmiths de Londres durante 15 años (jefe del departamento y responsable de programmeas). Ha impulsado y ha hecho evolucionar el grado de Diseño (que se considera uno de los mejores programmeas de estudios de Europa) durante una década y ha ejercido como examinador externo en varias ocasiones en el Reino Unido: Productos de Diseño en RCA; Diseño de Medios Gráficos en LCC; Diseño, Proceso, Material y Contexto en UWE; y Diseño de Producto en la Universidad de Hertfordshire. Sus estudios abarcan un amplio abanico de temas, desde el diseño especulativo hasta la pedagogía radical. Es diseñador y escritor en activo y fue miembro fundador de DWFE, sindicato postdisciplinario y semificcional de diseño. Matt tiene tres patentes internacionales por trabajos que hizo en el departamento de Investigación Avanzada de NCR sobre contextos emergentes de la internet de las cosas y de informática urbana. También ha sido investigador adjunto del MIT Media Lab y del Interaction Design de RCA. Es asesor de organizaciones como Google, Nokia, Dentsu y el Design Council. Imparte clases en varios países sobre diseño, tecnología y educación, escribe un blog [<http://sb129.wordpress.com>] y hace muchas fotografías [[www.flickr.com/mattward](http://www.flickr.com/mattward)].

**Jimmy Loizeau**  
Goldsmiths, Universidad de Londres

Jimmy Loizeau es profesor de diseño del internacionalmente reputado departamento de Diseño de la universidad Goldsmiths. Sus proyectos pretenden existir sobre, o simplemente dentro, de las periferias de la posibilidad. Estos nuevos sistemas, esquemas o productos brindan una visión modificada de cómo podríamos interactuar con las infraestructuras o las tecnologías para bien o para mal, explorando posibilidades de diseño a través de la especulación inclusiva. Proyectos como *Afterlife* (2002) ofrecen sistemas contemporáneos para abordar la mortalidad, proponiendo un más allá químico para las "nuevas necesidades" de "nuevos creyentes". El *Audio Tooth Implant* (2001) propone una nueva fase en la tecnología de comunicación implantada en el cuerpo; el proyecto se creó para explorar maneras de difundir temas relacionados con la tecnología a través de la implicación de los medios de comunicación. Desde 2015 Loizeau ha trabajado con grupos de refugiados en Francia y Grecia, con quienes ha empezado varias colaboraciones que exploran el registro, el mapeado y la representación en los medios de comunidades, espacios y las condiciones y vidas de personas que se han visto obligadas a abandonar su país. Recientemente, *The Illegal Town Plan*, con Matt Ward, explora estructuras y estrategias inclusivas para la implicación local y la educación mediante el marco de un "plan especulativo de ciudad". El proyecto ofrece plataformas inclusivas para mediar la implicación de la comunidad con el gobierno local en el ejercicio de reimaginar su propio futuro.

## NOTAS FINALES

1. 2019 Welsh Index of Multiple Deprivation. <https://statswales.gov.wales/Catalogue/Community-Safety-and-Social-Inclusion/Welsh-Index-of-Multiple-Deprivation>
2. Rhyl era l'escenari de molts plans ambiciosos de celebració i regeneració com l'hivernacle, un monorail, el Sun Centre o un servei d'aerolliscador
3. Com a mètode d'investigació vam planificar diversos viatges en taxi per Rhyl. El taxi, un VW Sharan de set places equipat amb sistema d'enregistrament d'àudio i vídeo, va circular per la ciutat amb els passatgers següents: un historiador local, un artista local, un dissenyador i un arxiver. El taxista va rebre instruccions de desviar-se de la ruta si se li acudia un lloc o una història interessants. El "móbil de ficció real" volia captar narratives locals interessants, uns estrany servei de mapatge mòbil
4. L'origen de l'expressió "un altre món és possible" cal buscar-lo en l'intent de McNally de trobar una alternativa al capitalisme. Molts moviments alter-globalitzadors/anticapitalistes sorgits del Fòrum Social Mundial de Brasil la van adoptar com a eslògan
5. Link2Wales. [www.link2wales.co.uk](http://www.link2wales.co.uk)
6. Disponible online a la pàgina web de l'artista: Acid Brass (<http://jeremydeller.org/AcidBrass/AcidBrass.php>) i The History of the World (<http://jeremydeller.org/TheHistoryOfTheWorld/TheHistoryOfTheWorld.php>)

## FIGURAS

- Fig. 1. Embarcadero en alta mar, 2014.  
Fig. 2. Feria doble, 2014.  
Fig. 3. Modelo cibernetico-decisional (Bell y Mau 1971).  
Fig. 4. Representación del invernadero del embarcadero.  
Fig. 5. Keeping it Rhyl - Punk Plan, 2020.

## REFERENCIAS

Ver listado completo de referencias en la página 101.