

# LA FICCIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA CREACIÓN ARQUITÉCTONICA

## RESÚMEN DEL PROYECTO

Este trabajo tiene como objetivo proponer una metodología basada en el *Design Fiction*, que nos permita abordar especialmente la fase creativa de un proyecto arquitectónico mediante la aplicación de algunos mecanismos de la ficción (el punto de vista del observador, el montaje y la alegoría) y, luego, ejemplificar esta metodología a través del planteamiento y la propuesta, descriptiva y visual, de un problema cuyo eje temático es el hipercontrol y la hipervigilancia de los ciudadanos en un sistema autoritario distópico.

**OBJETIVO GENERAL:**  
Proponer una metodología para abordar la fase creativa de un proyecto arquitectónico

- Explorar las ideas de método, metodología y ficción en los procesos de creación y diseño, teniendo como base la investigación realizada por el semillero Sentidos, Arquitectura y Ficción.

- Describir el uso del punto de vista del observador, el montaje y la alegoría, en tanto técnicas creativas usadas para abordar la realidad usadas en la obra literaria Ampliación del campo de batalla, el anime Psycho-Pass, y el álbum The Wall, respectivamente, para abordar la realidad.

- Analizar el punto de vista del observador en la novela Ampliación del campo de batalla, el montaje en el anime Psycho-Pass y la alegoría en la obra The Wall en tanto técnicas creativas.

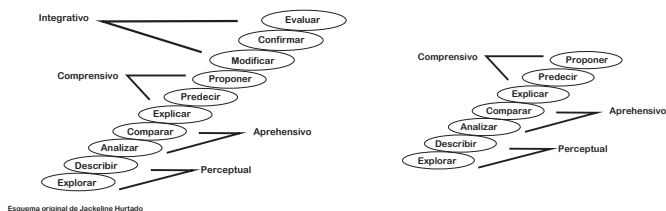
- Explicar la manera en que los proyectos arquitectónicos Exodus, The Manhattan Transcripts y la Stretto House abordan las técnicas creativas del punto de vista del observador, el montaje y la alegoría, respectivamente.

- Proyectar una metodología basada en técnicas y estrategias de la ficción, para abordar la fase creativa de un proyecto arquitectónico.

## METODOLOGÍA

Por medio de la investigación holística nos proponemos la llegada al resultado y conclusiones mediante una espiral precisamente denominada "espiral holística", que comprende una serie de objetivos a manera de logros sucesivos, siendo estos: *Explorar, Describir, Comparar, Analizar, Explicar, Predecir, Proponer, Modificar, Confirmar y Evaluar* (como se cita en Hurtado de Barrera, 1998), los cuales generan Estadios o fases de estudio que sugieren el alcance de la investigación. Nuestra investigación alcanza el estadio Proyectual, ya que el propósito general de la investigación es Proponer, lo que implica comenzar desde un estadio descriptivo, hasta un estadio predictivo

El propósito final de esta investigación es proponer una metodología basada en el Design Fiction, que nos permita abordar, especialmente, la fase creativa de un proyecto arquitectónico mediante la aplicación de algunos mecanismos de la ficción (el punto de vista del observador, el montaje y la alegoría), para luego ejemplificar esta metodología a través del planteamiento y la solución, descriptiva y visual, de un problema cuyo eje temático es el hipercontrol y la hipervigilancia de los ciudadanos en un sistema autoritario distópico. La metodología planteada es una metodología proyectiva, llegaremos al nivel de conocimiento "comprensivo" de la investigación holística



Esquema original de Jacqueline Hurtado

Etapas	Objetivos específicos	Actividades	Productos esperados
Fase I: Perceptual	<ul style="list-style-type: none"><li>Explorar las ideas de método, metodología y ficción en los procesos de creación y diseño, teniendo como base la investigación realizada por el semillero Sentidos, Arquitectura y Ficción.</li><li>Describir el uso del punto de vista del observador, el montaje y la alegoría, en tanto técnicas creativas usadas para abordar la realidad usadas en la obra literaria Ampliación del campo de batalla, el anime Psycho-Pass, y el álbum The Wall, respectivamente, para abordar la realidad.</li></ul>	Revisión sobre la definición de método y metodología, contextualización y referentes que hayan aplicado la ficción para dar una visión crítica sobre algún tema.	Glosario de términos, marco conceptual.
Fase II: Apreensiva	<ul style="list-style-type: none"><li>Analizar el punto de vista del observador en la novela Ampliación del campo de batalla, el montaje en el anime Psycho-Pass y la alegoría en la obra The Wall en tanto técnicas creativas.</li><li>Explicar la manera en que los proyectos arquitectónicos Exodus, The Manhattan Transcripts y la Stretto House abordan las técnicas creativas del punto de vista del observador, el montaje y la alegoría, respectivamente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Revisión de la adaptación de herramientas de diseño que puedan o no contener alguno de los recursos anteriormente rastreados en la arquitectura</li><li>Realizar la respectiva lectura y observación de la aplicación de los recursos creativos en los proyectos arquitectónicos mencionados y cómo abordan el tema ficcional.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Documentación de como las técnicas creativas mencionadas pueden aplicarse en la fase creativa de un proyecto arquitectónico.</li><li>Fichas de lectura de los proyectos arquitectónicos y su respectivo análisis.</li></ul>
Fase III: Comprensiva	<ul style="list-style-type: none"><li>Proyectar una metodología basada en técnicas y estrategias de la ficción, para abordar la fase creativa de un proyecto arquitectónico.</li></ul>	Mediante los recursos creativos seleccionados, realizar un ejercicio de ficción a través de la proyección de la ciudad de Bucaramanga para el año 2113.	Documento escrito con el desarrollo de la estrategia metodológica junto con la correspondiente evidencia teórico-práctica de la aplicación del método.

## RESULTADOS

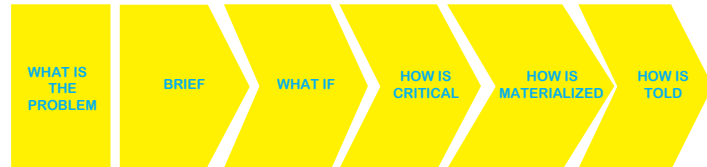
Una metodología de diseño no puede reducirse tan sólo a una serie de pasos a seguir para resolver un problema, sino que debe convertirse en un proceso que nos ayude a comprender el amplio campo de la realidad (social, cultural, disciplinar, etc.) en el que interactúan las múltiples variables de un problema arquitectónico.

La incorporación del componente de la ficción en arquitectura nos acerca a la posibilidad de involucrar y potenciar el componente narrativo que, como vimos, es la base de la construcción de escenarios, historias y ciudades (Babkin, 2012); un componente fundamental en la arquitectura que nos permite entender que todo proyecto arquitectónico contiene una carga especulativa en mayor o menor grado, ya que la intervención en un contexto o lugar implica generar una "simulación" de la realidad, creando especulaciones sobre la manera en que el proyecto va a afectar el futuro.

La metodología del Design Fiction nos aporta, además de una clara visión sobre la manera de enfrentar la creación de futuros, explorar mediante el componente diegético, nuevas formas de abordar la fase creativa de un proyecto arquitectónico. Sin embargo, consideramos que para el planteamiento de nuestra propuesta pueden comprimirse algunos pasos del modelo básico que referenciamos del Design Fiction.

En primer lugar, comprimiríamos las fases de Design Aims y Aesthetics of Design Fiction ya que, para nuestro caso particular consideramos que pueden desarrollarse dentro de otros pasos como What If y How is Materialized respectivamente, puesto que se. En segundo lugar, anexaremos tres fases (What's the Problem? Brief y How is Told?) para darle un enfoque aun más narrativo al proceso. Para mostrar como quedarían las fases, hicimos un pequeño diagrama, que muestra la continuidad de las mismas y el orden. (Figura 1).

Figura 1. Esquema propuesta metodológica



## CONCLUSIONES

Este ejercicio creativo e investigativo entre la ficción y arquitectura nos permitió conocer nuevas maneras de acercarnos a estudiar y analizar contextos, programas y usuarios. Desde el enfoque de Liam Young y Phillip Plowright, entendimos que la arquitectura ligada a la ficción puede servir como un instrumento investigativo para crear conversaciones y reflexiones sobre el futuro.

Ahora bien, creemos, desde nuestra experiencia con esta investigación, que se necesita continuar desarrollando nuevos modelos y metodologías que permitan involucrar la ficción más allá del proceso inicial o fase creativa del diseño. Somos conscientes que hay una limitación aún vigente en la mayoría de metodologías que involucran la ficción en arquitectura para llevar un proyecto especulativo a su materialización en la realidad. Pudimos corroborar lo que Plowright menciona como "conocimiento tácito" al estar trabajando de la mano con la ficción.

En el desarrollo de las fases y la sucesión de estas, encontramos una forma ordenada y nueva de seguir un proceso creativo, pero nos dimos cuenta a la vez que parte de este conocimiento, de alguna manera, ya lo sabíamos, pero no teníamos los recursos para aplicarlo de manera consciente a la fase inicial de un proyecto arquitectónico.

Nos queda recalcar que esta propuesta metodológica es una de un gran abanico de metodologías que involucran la ficción y pretenden llegar a distintas fases del proyecto arquitectónico. No pretende ser un proceso lineal, sino que cada estudiante puede utilizarla como crea conveniente siempre y cuando tenga claro: primero, que esta metodología se restringe exclusivamente al proceso creativo, cuando se tenga una serie de intenciones y análisis definidos, viene la traducción de esta información a plantas, cortes, fachadas, sistemas constructivos, etc., en caso de ser necesario. Y segundo, es necesaria la inclusión de al menos una de las técnicas creativas en este trabajo (PVO, montaje y alegoría), ya que son las que conectan la ficción con la arquitectura.

## REFERENCIAS

Bosch, T. (2012) Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction. Recuperado de: <https://slate.com/technology/2012/03/bruce-sterling-on-design-fictions.html>

Hurtado de Barrera, J. (1998). Metodología de la investigación holística. Fundacite -SYPAL. Caracas.

Plowright, P. D. (2014). Revealing architectural design: methods, frameworks and tools [Kindle] London, Routledge. Recuperado de [www.amazon.com](http://www.amazon.com)

Plowright, P. D. (2020) Design Fiction and Architecture. [Archivo PDF]. Recuperado de: [https://www.academia.edu/44484044/Design\\_fiction\\_and\\_architecture](https://www.academia.edu/44484044/Design_fiction_and_architecture)

Young, L. (2020). Storytelling is a critical act of architecture [Archivo PDF]. Architecture AU. Recuperado de <https://architectureau.com/articles/storytelling-is-a-critical-act-of-architecture-liam-young/>



SCAN ME  
Para ver todas las referencias  
escanear código



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
DE BUCARAMANGA

DIRECTOR : CARLOS DUBÁN URBINA

ESTUDIANTES: FRANCISCO JAVIER SANCHEZ ORTIZ, JOHAN  
SEBASTIAN OSORIO CORREDOR

POSTER INVESTIGACIÓN PROYECTO DE GRADO

CONTENIDO: RESÚMEN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

LA FICCIÓN COMO ESTRATEGIA  
METODOLÓGICA EN LA CREACIÓN  
ARQUITECTÓNICA

1 / 4