

LA FICCIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA EN EL PROCESO DE CREACIÓN ARQUITECTÓNICA

MÉTODOS Y DESIGN FICTION

El aspecto fundamental del que parte Plowright, y el cual consideramos necesario que se tenga claro, es que la arquitectura es una disciplina, con un campo determinado de información, conocimiento propio y puntos de vista que no se encuentran en otras disciplinas, todo esto configura una sintaxis disciplinar propia. La sintaxis de una disciplina otorga un territorio en el que se definen unos límites, ya que permite diferenciar hasta dónde puede llegar de manera autónoma y cuándo se cruzan los límites hacia otros conceptos cercanos o lejanos con este territorio en donde empieza la interdisciplinariedad.

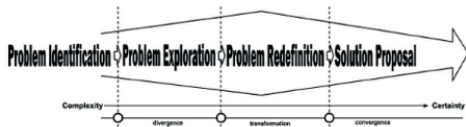
MÉTODOS Y METODOLOGÍAS

Phillip Plowright es un arquitecto y educador de la Lawrence Technological University en Michigan, Estados Unidos, y autor del libro *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools* (2014). Propone la necesidad de generar métodos, herramientas y marcos de referencia que permitan acercarse al diseño arquitectónico de una manera diferente. Plowright enuncia que, existe un problema a la hora de transmitir o aplicar los diferentes métodos que los profesores proponen en las clases: Hay un cierto grado de ambigüedad a la hora de transmitir estos conocimientos ya sea por una falta de organización, documentación o porque viene de una experiencia subjetiva con la práctica arquitectónica y tiene muchas maneras de interpretarse, al punto de volverse confusa: Se transmite como un conocimiento tácito. Los orígenes de estos problemas que al día de hoy afectan la enseñanza y el hacer en la arquitectura los rastrea Plowright en los abruptos cambios que ha tenido la percepción de los arquitectos con respecto a la disciplina con el paso de los años.

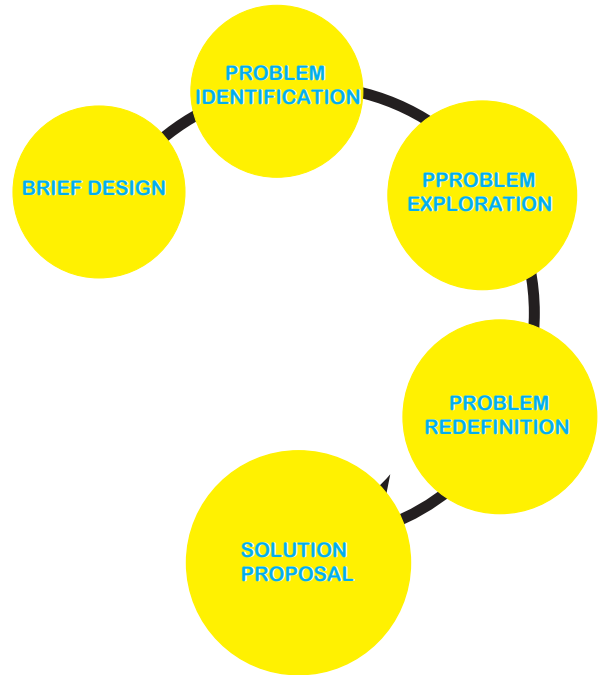
La arquitectura se ha visto desde dos filtros importantes (y que aparecen como irreconciliables en diferentes escuelas de pensamiento): el primero, una visión artística con base en los planteamientos de Immanuel Kant, quien propone que se requiere una genialidad importante en el artista para producir objetos artísticos: "the solution was to consider genius as a type of pre-conceptual intuition by which the rules could be accessed yet were not apparent" (p.34). Cada "genio" en la arquitectura tenía su propia regla o estrategia subjetiva creativa, por lo que no era necesario una estructura organizada o una documentación juiciosa para transmitir ese conocimiento: se nace con el talento, no se "hacen genios".

Sin embargo, hay un aparente conflicto para relacionar el arte con la lógica debido a un constructo social y cultural generado a través de los años a nivel general (Plowright, p.35), sea porque se piensa que lo intuitivo no produce una medición exacta de la realidad, o porque la ciencia es demasiado metódica y no da paso a la creación artística. Pero es justamente en esta ambigüedad que entra el método de diseño como el instrumento que permite combinar la lógica con el arte. No es el objetivo de un método o de una estrategia "industrializar" los resultados aplicados en diferentes ejercicios, es más bien un catalizador de esfuerzos y pensamientos para poder potenciar las ideas de diseño y lograr un producto coherente con las primeras intenciones que dieron origen al desarrollo del ejercicio proyectual.

Dentro de estas propuestas de método de diseño para abordar un proyecto arquitectónico, Plowright clasifica tres grandes paquetes de marcos de referencia a lo largo de la historia: Mediante patrones, fuerzas y por último conceptos.



PROCESO DE DISEÑO TRADICIONAL



DESIGN FICTION

Dentro de esta línea de metodologías, existe un acercamiento al concepto de *Design fiction* planteado por diferentes autores dentro del texto *Design fiction: a method tool-box for design research in a complex world* (Knutz, E., & Markussen, T. (2014). Aquí, se enuncia que hay una importante capacidad en el uso de las ficciones de diseño para especular sobre presencias alternativas o futuros posibles. Además, se afirma la capacidad investigativa que tienen estos procesos para generar conocimiento válido en investigación de diseño (como se cita en *Design fiction*, 2014). Teniendo en cuenta esta capacidad investigativa, los autores proponen, mediante cinco criterios de diseño, una tipología que permite integrar la ficción con proyectos arquitectónicos. Estos criterios son:

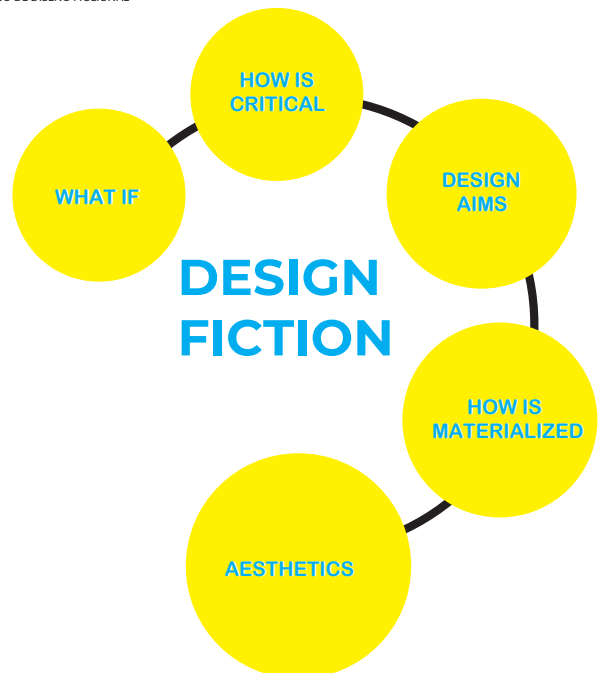
1. Escenarios hipotéticos (la construcción de un mundo ficcional)
2. Manifestación de la crítica (de qué manera el proyecto es crítico frente a una problemática)
3. Objetivos del diseño (cómo será resuelta esa problemática) Materialización y formas (geometría y sistema de representación)
4. Las posibilidades que éste objeto genera (reacciones, conocimiento, resultados)
5. La estética de las ficciones de diseño (los principios representativos con los que se hacen la forma (modernismo, neo-noir, barroco, etc).

A través de unos principios de la práctica del diseño como principales rasgos distintivos, buscan proponer esta tipología pero de ninguna manera exhaustiva: no es, por tanto, una serie de pasos rígidos lo que se plantea para el proceso de diseño sino unos lineamientos que encaucen todos los esfuerzos hacia un objetivo más claro.

- | | | | | |
|--|---|---|---|--------------------------------|
| 1. Basic rule of fiction (What if. escenario?) | 2. The manifestation of critique (How is it critical) | 3. Design aims (What are the possible consequences) | 4. Materialization y form (How is it visualized?) | 5. Aesthetic of design fiction |
|--|---|---|---|--------------------------------|

Tipología Design Fiction

PROCESO DE DISEÑO FICCIONAL



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DE BUCARAMANGA

DIRECTOR : CARLOS DUBÁN URBINA

ESTUDIANTES: FRANCISCO JAVIER SANCHEZ ORTIZ, JOHAN
SEBASTIAN OSORIO CORREDOR

POSTER INVESTIGACIÓN PROYECTO DE GRADO

CONTENIDO: ACERCAMIENTO A LOS METODOS DE DISEÑO Y EL DESIGN FICTION

LA FICCIÓN COMO ESTRATEGIA
METODOLÓGICA EN LA CREACIÓN
ARQUITECTÓNICA

2 / 4