

LA FICCIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA EN LA CREACIÓN ARQUITÉCTONICA

ARQUITECTURA Y OTRAS DISCIPLINAS

Ahora bien, la ficción no solo estudia estas relaciones sociales mediante el planteamiento directo de un escenario a través de la crítica. No solo es una herramienta, sino que, por otra parte, posee su propia sintaxis, y, por otra, está ligada a múltiples disciplinas artísticas (interdisciplinariedad) con sus propios recursos con los que aborda la realidad. Nos interesa ver cómo la ficción trabaja con otros campos para abordar el problema del poder y las distopías, dos conceptos muy recurrentes dentro de las artes y la arquitectura, ya que estos nos ayudan a entender el funcionamiento del mundo.

LITERATURA



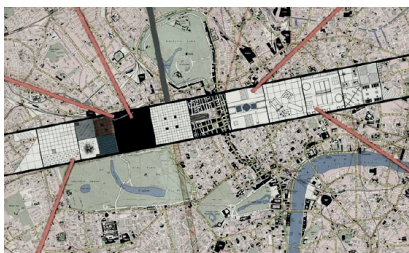
Dentro de la literatura, siempre hay alguien que debe contar la historia, y el punto de vista puede variar tanto la manera de percibir la historia como la información que puede brindar de los personajes y del mundo de ficción en el que se desarrollan los hechos; le conocemos como el narrador, y es un personaje creado por el autor que opera o no (dependiendo el punto de vista) dentro de su mundo (Materiales lengua y literatura, s.f.).

Punto de vista del observador, Ampliación del Campo de Batalla (1994)

Fue la primera novela de Michel Houellebecq. Publicada en Francia en 1994, fue bien recibida por los medios y la crítica general al presentar una manera novedosa de tratar los problemas de una sociedad liberal mediante la ausencia de estilo en la manera de redactar la novela. Nos presenta, mediante un relato en primera persona, una visión pesimista de la manera en que las relaciones sociales se convierten en jerarquías y estigmas que impiden "avanzar" socialmente dentro de la sociedad liberal moderna. El personaje puede ser visto como un antihéroe víctima de estos condicionamientos, y solo se limita a observar estas rupturas entre los demás personajes con respecto de sí mismo. El título de la novela es explicado por el narrador de manera explícita, alegando que, dentro de la sociedad liberal, no solo se ve el dinero como un lenguaje jerárquico, sino que otros temas banales como el sexo adquieren poder, significado: el "campo de batalla" de la vida cotidiana se amplía con estos temas de lo más banales y absurdos.

Nos interesa precisamente el funcionamiento del punto de vista del observador al interior de la novela, ya que es, a través de esta técnica, la mirada del protagonista, que se da cuenta de ese mundo de ficción que, en realidad, nos presenta la sombra de nuestra realidad.

Punto de vista del observador, Exodus, or the voluntary prisoners of architecture (1972)



Tercera persona Observador: En este caso no puede acceder a lo "oculto" de los personajes o situaciones, solo se limita a describir de manera literal los acontecimientos tal cual suceden.

De primera persona: El narrador es el personaje principal de la historia. Todo lo que el lector percibe es la vivencia en carne propia de los acontecimientos y sentimientos del personaje. Rem Koolhaas con su proyecto "Exodus, or the voluntary prisoners of architecture" intenta resaltar en que el poder que tiene la arquitectura es más peligroso y ambiguo, narrando la historia de un Londres dividido con un muro, teniendo como referencia al muro de Berlín y lo que ocurrió en la ciudad Alemana. Exodus propone borrar una sección del centro de Londres para establecer allí una zona de vida muy metropolitana, inspirado en Baudelaire, y proteger esta zona de la ciudad antigua con paredes, creando la máxima diversidad y el máximo contraste. Los ciudadanos de Londres podían elegir: los que querían ser admitidos en esta zona de hiper-intensidad se convertían en Los Voluntarios prisioneros de la Arquitectura.[7] De acuerdo con el prólogo de Exodus, el proyecto aspira a hacer realidad el impacto del muro de Berlín: "Es posible imaginar una imagen reflejo de esta aterradora arquitectura, una fuerza tan intensa como devastadora, pero contrariamente empleada aquí al servicio de intenciones positivas

CINE

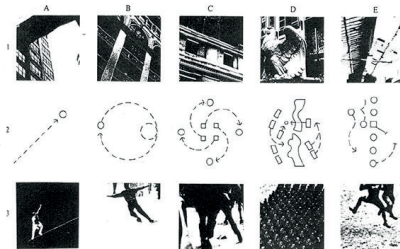


El cine en cualquiera de sus géneros y expresiones comunica ideas de maneras sencillas como complejas: desde el uso de colores, pasando por la psicología de los personajes y el comportamiento de estos en los espacios, hasta los ángulos de las cámaras para explorar diferentes perspectivas de analizar un espacio o atmósfera determinado. La temática y género que se escojan para tratar en el filme tendrá toda la influencia en estos aspectos mencionados anteriormente.

Montaje, Psycho Pass (2010)

Psycho-pass (producido por Production IG), como Anime ambientado en una ciudad proyectada a futuro (Tokio en 2113), pertenece al género Cyberpunk y por tanto explora una sociedad futura distópica aludiendo a problemáticas como la hipervigilancia y el uso de la tecnología como antagonista-protagonista, temas recurrentes de este género. Esta tecnología influye de manera directa en las vidas de las personas: un sistema complejo (llamado Sybil) que, de acuerdo con las capacidades psicológicas de sus habitantes y leyes estrictas de Tokio, decide en qué deben estudiar y laborar, además de identificar "criminales potenciales" mediante el nivel de estrés de las personas (escáneres psicométricos puestos por toda la ciudad). Las personas que posean un elevado nivel de estrés son reprendidas o inmediatamente llevadas a centros de recondicionamiento psicológico, en donde se determinan los posibles futuros, siendo uno de ellos, el formar parte de la policía de Tokio. Todo arte o acto que genere una variación en estos niveles es rápidamente censurado y reprendido por el Sistema Sybil, lo que genera una sociedad utópica donde "cada quien está donde debe estar" y la violencia es un aspecto desconocido para la sociedad en general.

Montaje cinematográfico, The Manhattan Transcripts (1981)



Posteriormente, Bernard Tschumi se preocupa por la relación entre proyectar y percibir, pues para él solo es apropiable en el evento y la transgresión, por lo cual debe llevar hasta sus límites. Considera que el espacio debe ser comprendido a través del cuerpo. Elabora un procedimiento proyectual donde acerca la arquitectura a la intuición fílmica, basada en movimientos, en la articulación del montaje y en los tiempos superpuestos propios del cine. Tschumi establece un montaje que solo se da en la mente del espectador a partir de su decisión de mirar y montar su cabeza a la conjunción de fotograma-mas pertenecientes a cintas fílmica, dibujos, fotografías, en dónde movimiento, espacio, evento se interrelacionan y se afectan. El proceso y la metodología es de gran importancia para nosotros como para la arquitectura contemporánea, en cuanto permite plantearnos sus aspectos sociológicos (la arquitectura como violencia), de relaciones humanas y urbanas, y psicológicos (la arquitectura como placer), de experiencias visuales y estéticas.

MÚSICA



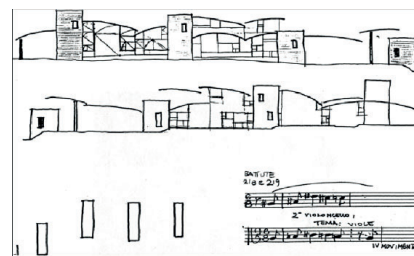
La música es un género artístico que posibilita una amplia gama de recursos creativos y críticos que puede llegar a las personas de una forma más fácil y directa que otras artes. Puede contener fuertes cargas alegóricas a temas sociales, culturales, políticos, económicos, religiosos, entre otros. Puede generar, por ejemplo, una historia de ficción mediante letra como The count of Tuscany de Dream theater. Toda música, por lo tanto, transmite un mensaje cuándo y por qué.

Alegoría, The Wall (1979)

Pink Floyd ha sido una banda maestra y memorable dentro de estos géneros (de hecho, fueron parte de la evolución del psicodélico al progresivo) que se ha destacado no solo por su letra y cinematografía conceptual (como Shine on you crazy diamond del álbum Wish You Were Here), sino por su coherencia en contar una historia mediante un enlace bien logrado entre estos dos elementos y lo musical. Dentro de este trabajo experimental importante, podemos destacar el álbum The Wall (1979), específicamente la historia descrita en las tres partes de Another Brick in the wall. Cada sección explora diferentes temáticas: La historia de un personaje llamado Pink, quien, siendo niño, pierde a su padre durante una guerra (parte I); el adoctrinamiento y supresión de la creatividad por parte de los docentes en su escuela (parte II); finalmente Pink termina un muro que lo aísla de todo contacto humano y de la sociedad (parte III).

El mensaje central de la obra es una crítica a la educación de la época "... al cuestionarse el concepto de sistema, donde se supone que es el pilar del desarrollo humano (...) Con un modelo donde se limitaba a los estudiantes por su creatividad" (Canal Trece, 2019).

Alegoría musical, la Casa Stretto (1999)



Ahora bien, el concepto de Stretto en la música. Dentro de una fuga (un tipo de pieza musical clásica) el Stretto funciona como un recurso imitativo en el cual una voz (cualquier instrumento principal) imita a otra voz en un lapso de tiempo irregular, permitiendo que las voces se traslapen durante algunos compases concluyendo en finales diferentes (Valls, 1971). Se podría decir que genera capas de distintas voces para dar un dinamismo a una parte específica de la obra. La obra musical que Steven Holl utilizó de Bartók posee una diversidad de características que la dotan de dinamismo y simbolismo. Esto permite que, al realizar una traducción a lo arquitectónico, el proyecto tenga un lenguaje rico en forma, materiales, dinámicas, espacios y símbolos, entre otros aspectos. Esto nos va marcando una pauta para la escogencia de una pieza musical para hacer la correspondiente traducción arquitectónica. Holl hace un paralelo entre la sensación que transmite el sonido producido por el instrumento con la sensación que transmite un material a través de lo visual. La música entra en la ficción en cuanto puede contar una historia a través de recursos musicales ubicados de manera adecuada. Es importante tener en cuenta la combinación de sonidos e instrumentos en cualquier obra para determinar si está contando una historia de manera coherente.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DE BUCARAMANGA

DIRECTOR : CARLOS DUBÁN URBINA

ESTUDIANTES: FRANCISCO JAVIER SANCHEZ ORTIZ, JOHAN
SEBASTIAN OSORIO CORREDOR

POSTER INVESTIGACIÓN PROYECTO DE GRADO

CONTENIDO: REFERENTES DISCIPLINARES E INTERDISCIPLINARES DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

LA FICCIÓN COMO ESTRATEGIA
METODOLÓGICA EN LA CREACIÓN
ARQUITECTÓNICA

3 / 4