

La ficción como estrategia metodológica en el proceso de creación arquitectónica

Johan Sebastián Osorio Corredor, Francisco Javier Sánchez Ortiz

Trabajo de grado para optar el título de Arquitecto

Carlos Dubán Urbina

Arquitecto

Magister en Creación Literaria y Magister en Humanidades Aplicadas

Magister en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual

Universidad Santo Tomás, Bucaramanga

División de Ingenierías y Arquitectura

Facultad de Arquitectura

Año 2021

Agradecimientos

A nuestro profesor e inspirador, Carlos Dubán Urbina, quien nos conectó con el increíble mundo de la arquitectura y la ficción.

Contenido

Introducción	13
1. Objetivos	17
1.1 Objetivo general	17
1.2 Objetivos específicos	17
1.3 Marco conceptual	18
2. Metodología de la investigación	20
2.1 Primera fase: perceptual (explorar y describir)	23
2.2 Segunda fase: aprehensiva (analizar y comparar)	23
2.3 Tercera fase: comprensiva (proponer)	24
2.4 Técnica de recolección de datos	24
2.5 Análisis de datos: matriz de evaluación	24
2.6 Herramientas de investigación	24
3. Marco referencial	25
3.1 Marco teórico	25
3.1.1 <i>Métodos y metodologías en diseño arquitectónico</i>	25
3.1.2 <i>La ficción como herramienta crítica de análisis de la realidad: distopías y poder</i>	41
3.1.3 <i>Arquitectura: Campo Expandido, crítica e interdisciplinariedad</i>	64
3.1.4 <i>Arquitectura y ficción</i>	67
3.1.5 <i>Conclusiones generales</i>	84

4.	Construcción de la metodología.....	86
4.1	Marco de referencia	86
4.2	Desarrollo de los pasos.	89
4.2.1	<i>What's the Problem?</i>	89
4.2.2	<i>Brief</i>	91
4.2.3	<i>What If...?</i>	93
4.2.4	<i>How is Critical</i>	100
4.2.5	<i>How is materialized?</i>	102
4.2.6	<i>How is told?</i>	106
5.	Conclusiones	109
6.	Recomendaciones finales.....	111
	Referencias	113

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Término Creación</i>	18
Tabla 2. <i>Término Metodología</i>	18
Tabla 3. <i>Término Método</i>	19
Tabla 4. <i>Término Arquitectura</i>	19
Tabla 5. <i>Término Ficción</i>	19
Tabla 6. <i>Fases del Design Fiction. Cuadro tomado a partir de Knutz et all (2014)</i>	38
Tabla 7. <i>Caso N°1: Brasilia.</i>	38
Tabla 8. <i>Caso N°2 Non-stop City.</i>	40
Tabla 9. <i>Cuadro comparativo metodológico</i>	86
Tabla 10. <i>Comparación en espejo</i>	87
Tabla 11. <i>Fases de la metodología propuesta</i>	88

Lista de figuras

Figura 1. <i>Fases de la investigación holística.</i>	21
Figura 2. <i>Metodología de la investigación holística</i>	22
Figura 3. <i>Thinking styles confrontados.</i>	30
Figura 4. <i>Brasilia.</i>	39
Figura 5. <i>No-Stop City by Archizoom Association.</i>	40
Figura 6. <i>Sucesión de imágenes en escena de Psycho-Pass.</i>	54
Figura 7. <i>Fotogramas del capítulo uno</i>	56
Figura 8. <i>Fotogramas del capítulo uno, parte dos.</i>	57
Figura 9. <i>Fragmento de partitura de Another Brick in the Wall.</i>	62
Figura 10. <i>Fotomontaje de The Baths</i>	70
Figura 11. <i>The Allotments.</i>	73
Figura 12. <i>Perspectiva de The Baths.</i>	73
Figura 13. <i>Análisis del movimiento de un escenario a partir de fotografías.</i>	76
Figura 14. <i>MT4.</i>	76
Figura 15. <i>Foto de la casa en la que aparece el arroyo.</i>	78
Figura 16. <i>Hoja de la partitura en donde Bartók especifica la ubicación orquestal.</i>	80
Figura 17. <i>Axonometría en la que aparecen las distintas "capas" del proyecto.</i>	81
Figura 18. <i>Sección de la casa.</i>	82
Figura 19. <i>Contraste material</i>	82
Figura 20. <i>Planimetría general del proyecto. A la derecha: la casa stretto. A la izquierda: la casa de invitados.</i>	82
Figura 21. <i>Fotografías de Bucaramanga, Los parques, las calles, los pasajes</i>	95

Figura 22. <i>Frames de Psycho Pass</i>	96
Figura 23. <i>Collage Bucaramanga.</i>	97
Figura 24. <i>Collage paseo Colón</i>	98
Figura 25. <i>Frames del antiguo paseo del comercio, Bucaramanga 2113</i>	99
Figura 26. <i>Frames del antiguo paseo del comercio, Bucaramanga 2113 II</i>	99
Figura 27. <i>Frames del antiguo paseo del comercio, Bucaramanga 2113 III</i>	100
Figura 28. <i>Vistazo al interior del espacio Anti-shaming</i>	104
Figura 29. <i>Otro vistazo al espacio</i>	104

Lista de Apéndices

Apéndice A. *Fichas de lectura*

Apéndice B. *Diagrama de Bucaramanga*

Apéndice C. *Diagrama del pasaje Colón*

Apéndice D. *Texto narrativo*

Apéndice E. *Frames Psycho-Pass*

Nota: Ver anexos externos: https://www.instagram.com/arqui_ficciones/7

Resumen

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, como el punto de vista del observador, el montaje y la alegoría, y, luego, ejemplificar esta metodología a través del planteamiento descriptivo y visual, de un problema cuyo eje temático es el hipercontrol y la hipervigilancia de los ciudadanos en un sistema autoritario distópico.

Palabras clave: metodología, proyecto arquitectónico, ficción, interdisciplinariedad, arquitectura.

Abstract

The main aim of this work is to make an architectural methodology design based on *Design Fiction*, and then apply this methodology in approaching a problem whose thematic axis is hyper-control and hypervigilance of citizens in an authoritarian and dystopian system.

Keywords: methodology, architectural project, fiction, interdisciplinarity, architecture.

Glosario

Alegoría: “representación de una idea abstracta bajo un aspecto corporal” (Soriat, 1998, pp.69).

Anime: “género de animación de origen japonés que se caracteriza por un grafismo crudo y argumentos que tratan temas fantásticos o futuristas” (Larousse Editorial, 2016).

Cyberpunk: “una nueva forma de integración: la superposición de mundos que estaban al principio separados, como el ámbito de la alta tecnología y el submundo moderno del pop” (Sterling, 1986, pp.15).

Distopia: “representación imaginaria de una sociedad futura con características negativas que son las causantes de alienación moral” (Moran, D. 2014).

Estrategia: “habilidad, arte de coordinar y dirigir las acciones a realizar para alcanzar un objetivo (Nacif, N., pp.1, s.f).

Montaje: “acción de combinar planos yuxtapuestos disímiles el uno del otro, con el interés de transmitir una idea que genere significados, emociones, pensamientos e ideas en el espectador” (Eisenstein, S., 1929).

Narrador: “el narrador es un personaje creado por el autor que tiene la misión de contar la historia. Hay diferentes tipos de narrador según la información de que dispone para contar la historia y del punto de vista que adopta” (Romero, A., Domenech, S. s.f).

Poder (definición 1): “el poder es una relación de fuerzas, o si se quiere una relación de fuerzas ya es una relación de poder (...) el poder ya no busca disciplinar la sociedad, sino que busca controlar la capacidad de creación y transformación de la subjetividad” (Giraldo, 2006, pp. 18).

Poder (definición 2): por poder no quiero decir "el Poder", como conjunto de instituciones y aparatos que garantizan la sujeción de los ciudadanos en un Estado determinado (...) es el nombre que se presta a una situación estratégica compleja en una sociedad dada” (Foucault, 1998, pp.55)

Shaming: las maneras sutiles en las que, tanto la sociedad como la tecnología, actúan como agentes que avergüenzan a otras personas.

Técnica: “es un conjunto finito de pasos fijos y ordenados, cuya sucesión está prefijada y secuenciada, y su correcta ejecución lleva a una solución segura del problema o de la tarea” (Latorre, A., Seco del pozo, C., 2013, pp. 15).

Vigilancia: engranaje específico del poder disciplinario; en ella, la arquitectura no es simplemente un medio para vigilar el espacio exterior, sino que debe permitir el control interno, para hacer visibles a quienes están en su interior (Yela, G., 2007. pp.63).

Introducción

A lo largo de la carrera de arquitectura, tuvimos la oportunidad de enfrentarnos a una variedad de ejercicios arquitectónicos que debían responder a una serie de condiciones como, por ejemplo, un programa, un lugar, una normativa o una condición estética. Era curioso notar que, si bien cada uno de los profesores del área de proyectos tenía su propia manera de enseñar cómo abordar un proyecto, esa manera no funcionaba para otro diseño, otro programa, otro lugar, otra normativa u otra condición estética. No percibíamos ninguna continuidad entre los distintos talleres. Era muy difícil, por no decir imposible, hablar de algún método que nos pudiera servir de guía para abordar cualquier problema espacial. Así, cada semestre, entre correcciones, cambios y afanes por generar la tan esperada planimetría del proyecto, las primeras intenciones y las reflexiones de la etapa del prediseño parecían perderse... ¡y al final la propuesta no tenía ninguna relación con los primeros deseos ni análisis! Sin embargo, teníamos intuiciones y hasta noticias de que existía uno o varios métodos que ayudaban en el proceso de proyectación. Veíamos en revistas y en páginas web cómo se hablaba de “métodos” y “metodologías” en ejercicios académicos de otras escuelas de arquitectura y en proyectos de arquitectos famosos y no tanto.

Fue esa sensación de vacío frente a las formas de encarar el proceso creativo y los métodos de diseño, lo que nos llevó a interesarnos en el problema metodológico: ¡Ese es el tema central de este trabajo de investigación!

El primer contacto que tuvimos con una forma sistemática de asumir el proceso de diseño fue durante nuestra participación en el semillero *Sentidos, Arquitectura y Ficción*. Y este proceso metodológico estaba ligado a la ficción. La relación entre Arquitectura y Ficción se nos presentaba como un territorio nuevo y rico para explorar, ligado a lenguajes como la literatura y el cine. A

partir de este encuentro nos familiarizamos con ciertas técnicas de la ficción que se habían empleado en la arquitectura, como el montaje (desde el cine) y la idea de traducción (desde la literatura). Luego, nos aproximamos al *Design Fiction*, una metodología de base narrativa que se emparenta con la *Speculative Architecture* y que, aquí, usaremos como base para estructurar y desarrollar nuestra propuesta metodológica, incorporando a la vez ciertas técnicas que involucran la ficción en sus procesos creativos. Estas técnicas son el punto de vista del observador, el montaje y la alegoría, a las cuales hemos dedicado distintos apartados en el marco teórico para entender cómo funcionan en la literatura, el cine, la música y en la arquitectura.

Para este proceso de investigación utilizamos dos metodologías que nos permitieron organizar, de manera individual, tanto el cuerpo de este trabajo como la estructura y alcances de nuestra propuesta metodológica: La primera fue la metodología Holística desarrollada por la doctora Jacqueline Hurtado de Barrera, la cual propone un sistema bastante sencillo de aproximación al conocimiento mediante una serie de objetivos organizados a modo de espiral, que acercan al investigador a abordar cualquier tema de interés, partiendo desde una fase inicial (exploración) hasta una fase de aplicación y retroalimentación (evaluación). Nosotros alcanzamos una fase intermedia en la cual nos acercamos al tema de investigación mediante una exploración de conceptos como “método” y “ficción” en arquitectura, pasando por una descripción y análisis de las técnicas anteriormente mencionadas. Luego, explicamos el funcionamiento de estas técnicas creativas en tres proyectos arquitectónicos particulares para culminar con una propuesta metodológica basada en estos objetivos anteriores, producto final de esta investigación. El desarrollo a profundidad de la metodología holística lo abordaremos en el capítulo “Metodología de la Investigación” de este trabajo.

Por otro lado, y como mencionamos anteriormente, utilizaremos el Design Fiction como base para nuestra propuesta metodológica. Debido a que el Design Fiction y las técnicas del punto de vista del observador, el montaje y la alegoría abordan especialmente un proceso especulativo y creativo en el proceso de diseño, determinamos que nuestra propuesta metodológica enfatice el desarrollo de la fase inicial del proyecto arquitectónico, es decir, los primeros esquemas y consideraciones de diseño que darán forma a las imágenes y conceptos para futuras decisiones sobre el anteproyecto y el proyecto mismo. Esto implica pensar en diagramas, collages, imágenes, sonido, conceptos y videos que representen la propuesta a priori con el objetivo también de que sea entendida a nivel general por personas que no estén familiarizadas con los sistemas tradicionales de representación 2D, estos son, plantas, cortes, fachadas, detalles constructivos, etc.

Teniendo clara la inclusión de la metodología holística para el proceso investigativo y el Design Fiction para nuestra propuesta metodológica, pasamos a dar un esbozo general de la organización general de este trabajo, dividiéndose así: Comenzamos con un marco teórico general en el que se abordan las fases de la metodología holística anteriormente mencionadas (exploración, descripción, análisis y explicación). En la fase de exploración, nos acercamos a los métodos y metodologías en arquitectura mediante un barrido histórico desde los 60's hasta la actualidad desde la mirada de la arquitecta Nigan Bayazit, pasando por el vistazo que da el arquitecto Phillip D. Plowright al problema de la enseñanza de la arquitectura en las universidades, y culminando esta fase de exploración con la mirada de Liam Young acerca de la especulación y la ficción en la arquitectura. Para las fases de descripción y análisis, nos propusimos entender la manera en que el punto de vista del observador, el montaje y la alegoría funcionan en tanto técnicas creativas como en “prismas” o “formas de observar” que permiten abordar la realidad mediante las obras de ficción *Ampliación del campo de batalla*, el anime *Psycho-pass* y el álbum musical *The Wall*. En estas

fases estudiamos la crítica que estas obras hacen a uno o varios temas de la realidad mediante personajes, historias, tiempos y lugares, y, a su vez, realizamos un despiece de cada técnica creativa para poder entender mejor su aplicación no solo dentro de una obra literaria, cinematográfica o musical, sino también en la arquitectura. Para explicar la manera en que estas técnicas abordan un programa, un contexto, un usuario, un tiempo, un sonido y una forma en arquitectura, nos remitimos a los proyectos arquitectónicos Exodus con el punto de vista del observador, The Manhattan Transcripts con el montaje y Stretto House con la alegoría.

Para el desarrollo del objetivo final, es decir, la propuesta metodológica, realizamos una “bisagra” de conclusiones generales sobre la investigación que conecta el Marco Teórico con el desarrollo de la metodología, las cuales pretenden ser una serie de comentarios a partir del desarrollo de los objetivos anteriores (mas no las conclusiones de todo el trabajo de investigación). Después de esta bisagra, explicamos el desarrollo de nuestra propuesta metodológica junto con una aplicación de la misma a un ejercicio arquitectónico cuyo eje temático es el shaming, el hipercontrol y la vigilancia en un escenario de ficción que combina características espaciales y formales de la ciudad de Bucaramanga y la ciudad de Tokio en Psycho-pass, ambientada en el año 2113. Si bien el desarrollo general de la metodología se encuentra en este trabajo, el material audiovisual (fotos, collages, videos) se encuentra en un link a un blog que se puede encontrar en los anexos finales del documento. Esto con el fin de dar un mayor orden al proceso creativo y que las imágenes, videos, y sonidos del espacio puedan adjuntarse en una calidad óptima dentro de un espacio virtual de fácil acceso para todo el público.

Así, con este trabajo pretendemos, por una parte, cubrir una carencia personal y, por otro lado, generar una reflexión que pueda serle útil a aquellos que quieren experimentar en la fase creativa del proceso arquitectónico, tanto en el contexto académico como en el profesional.

1. Objetivos

1.1 Objetivo general

- Proponer una metodología para abordar la fase creativa de un proyecto arquitectónico

1.2 Objetivos específicos

- 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 el álbum musical *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.

1.3 Marco conceptual

Tabla 1. Término Creación

Término	Creación
Fuente	Soriau, E. (1998). <i>Diccionario Akal de estética</i> . Madrid. Ediciones Akal.
Tipo de fuente	Primario
Definición	“El acto en virtud del cual un ser, una cosa, comienza a existir. Designa también el ser que resulta de ese acto”.
Términos asociados	Arte, especulación.

Tabla 2. Término Metodología

Término	Metodología
Fuente	Nacif, N. (s.f) Métodos de diseño. [Archivo PDF]. http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf
Tipo de fuente	Secundaria
Definición	“Se constituye en una guía para ordenar y reflexionar sobre el proceso. Determina la secuencia de las acciones (cuando), el contenido (qué), y los procedimientos específicos (cómo). Es decir, la metodología abarca todo: la estrategia, el proceso, el método”.
Términos asociados	Método, estrategia.

Tabla 3. Término Método

Término	Método
Fuente	Plowright, P. D. (2014). <i>Revealing architectural design: methods, frameworks and tools</i> [Kindle]
Tipo de fuente	Secundaria
Definición	Patrones de actividad repetitivos que ocurren de manera sistemática y se reconocen por producir resultados certeros en el proceso del diseño arquitectónico [“Repeatable patterns of activity occurring systematically and recognized to produce certain results in the process of architectural design. (...) They have the potential to produce results and they <i>should</i> be able to be taught, learnt and applied”]
Términos asociados	Metodología, proceso, técnicas.

Tabla 4. Término Arquitectura

Término	Arquitectura
Fuente	Czejka, Erik [WIA - What is architecture?]. (2019, diciembre 4). Liam Young: What is architecture? [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=bZ8QFd2Ak6I&t=29s
Tipo de fuente	Entrevista
Definición	“The assemblage and design of stories in space (...) something that can help us to understand the implications of the ways that emerging scenarios, trends and technologies are acting on these spaces, producing new kinds of stories [El ensamble y diseño de historias en el espacio (...) algo que puede ayudarnos a entender la manera en que escenarios emergentes, tendencias y tecnologías actúan en estos espacios, produciendo nuevos tipos de historias]”.
Términos asociados	Proceso, proyecto, creación.

Tabla 5. Término Ficción

Término	Ficción
Fuente	http://etimologias.dechile.net/?ficcio.n
Tipo de fuente	Página Web
Definición	Del latín <i>fictio</i> que significa “aparentar”, “modelar” o “simular” algo.
Términos asociados	Creación, metodología, escenario, recursos, arte, especulación.

2. Metodología de la investigación

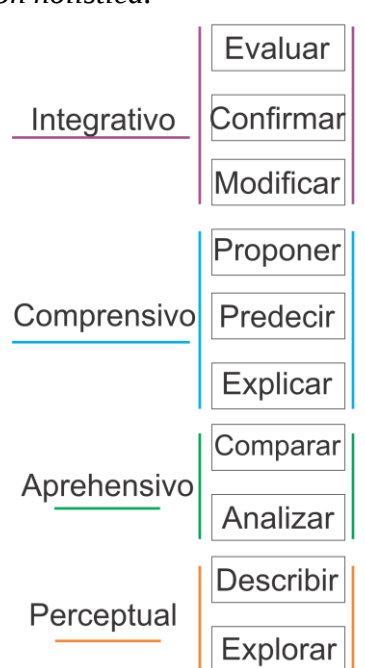
El propósito final de esta investigación es proponer una metodología basada en el *Design Fiction*, que nos permita abordar, especialmente, la fase creativa de un proyecto arquitectónico mediante la aplicación de algunos mecanismos de la ficción (el punto de vista del observador, el montaje y la alegoría), 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.

Para la construcción del documento escrito exigido, que comprende desde los objetivos hasta las conclusiones, pasando por el marco teórico, seguimos el modelo de la metodología de la investigación holística, la cual propone llegar al resultado y a las conclusiones mediante un proceso llamado “espiral holística” que comprende una serie de objetivos a manera de logros sucesivos: *Explorar, Describir, Comparar, Analizar, Explicar, Predecir, Proponer, Modificar, Confirmar y Evaluar* (Hurtado de Barrera, 1998). Estos objetivos se agrupan en cuatro fases de estudio que sugieren el alcance de la investigación, a saber: *Perceptual, Comprensiva, Aprehensiva e Integrativa*. Entendemos la fase *Perceptual* como el primer acercamiento al conocimiento, en ella se reúnen buenas dosis de información ya que se necesita saber lo mejor posible en cuanto al tema a investigar. En la fase *Aprehensiva* se delimita la información para comenzar a separar por importancia y utilidad con el fin de tener el tema de investigación más claro. Los objetivos de esta fase buscan que el investigador aprehenda la información y no solamente memorice, por lo que se entra en la comparación y el análisis de los datos encontrados. Ya en la fase *Comprensiva*, es posible proponer nuevos avances, teorías o predecir algún dato sobre el tema de investigación.

Finalmente, en la fase *Integrativa* el conocimiento investigado puede aplicarse para modificar, principalmente, una variable que tenga que ver con el tema particular de investigación.

Nuestra investigación alcanza la fase *Comprensiva*, ya que el propósito general de la investigación es *Proponer*.

Figura 1. Fases de la investigación holística.



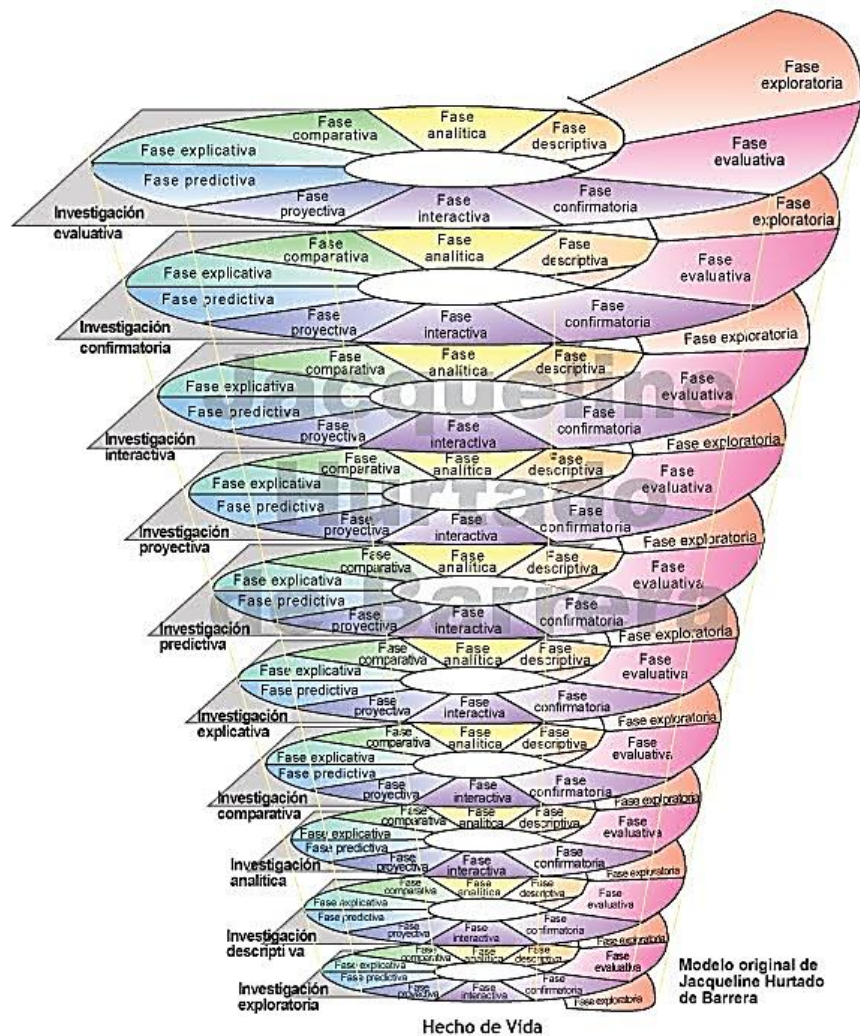
Adaptado de Hurtado de Barrera, J. (2011).

Si bien esta estructura holística propone los objetivos a manera de logros sucesivos, dependiendo del alcance, se pueden saltar algunos si dentro del tema investigado existen autores que hayan abarcado información que complementa algún objetivo. Por ejemplo, si en el objetivo *Explorar* se abarca un autor que ha realizado exploraciones previas del tema de investigación, no es necesario realizar una exploración del tema porque ya está dando a los investigadores la

delimitación de la información a investigar, por lo cual este objetivo puede ser omitido o reinterpretado.

Teniendo una descripción general de las fases de investigación, procederemos a explicar nuestra investigación a partir del contenido que abordamos dentro de cada fase.

Figura 2. Metodología de la investigación holística



Adaptado de Hurtado de Barrera, J. (2011).

2.1 Primera fase: perceptual (explorar y describir)

En esta primera fase tomaremos como referencia el texto de Nigan Bayazit *Investigating Design: A Review of Forty Years of Design* (2004) para explorar, mediante un rápido recorrido histórico, la evolución de los métodos y metodologías en diseño y arquitectura. Luego, estudiaremos el texto *Revealing architectural design: methods, frameworks and tools* del arquitecto Phillip P. Plowright (2014) con el objetivo de identificar las principales características que deben tomarse en cuenta para la construcción de un método en arquitectura y las distintas herramientas para analizar un problema determinado. A partir de la mirada que hace Plowright sobre la manera en que la arquitectura aborda aspectos como el programa, los conceptos, las tipologías, los contextos sociales, entre otros, introducimos la perspectiva de Liam Young, la cual, precisamente, abarca los aspectos de Plowright a través de la metodología del *Design Fiction*.

Luego, para desarrollar el siguiente objetivo, describiremos tres obras artísticas teniendo en cuenta la manera en que realizan una crítica hacia una temática de la realidad, integrando aspectos sociales, políticos y tecnológicos en la construcción de un escenario de ficción. Estas obras son, como lo indica el objetivo, la novela *Ampliación del campo de batalla*, el anime *Psycho-Pass* y el álbum musical *The Wall*.

2.2 Segunda fase: aprehensiva (analizar y comparar)

Para desarrollar los dos objetivos de esta fase, nos concentraremos en analizar la manera en que las obras de ficción utilizan las técnicas creativas para crear un escenario de ficción con el fin de realizar una crítica específica a ciertas condiciones sociales. Luego, elegiremos tres proyectos arquitectónicos que implementen estas técnicas creativas para abordar un problema desde la

ficción, para así entender la manera en que pueden operar en las primeras fases de diseño a través de la recopilación y propuesta de ideas que justifiquen el proyecto de arquitectura.

2.3 Tercera fase: comprensiva (proponer)

Habiendo desarrollado la espiral holística, en su mayoría, nos quedaría la fase final en la que propondremos una metodología que partiendo del *Design Fiction* integra herramientas de la ficción como el montaje, el punto de vista del observador y la alegoría, para abordar un problema al análisis y la propuesta de un proyecto arquitectónico que pueda abordar una situación de nuestra realidad. El problema que se aborda en el ejercicio crítico es el *Shaming*, el cual será explicado en el marco teórico y en la aplicación del método.

2.4 Técnica de recolección de datos

- Utilizaremos la técnica de revisión documental, en la cual se recurre a información escrita, en nuestro caso a textos que constituyen los eventos de estudio.

2.5 Análisis de datos: matriz de evaluación

- A través de una matriz de evaluación FODA, analizamos los resultados obtenidos de cada objetivo en las conclusiones de la investigación.

2.6 Herramientas de investigación

Realizaremos una revisión documental de diferentes referentes en los campos de la arquitectura, la ficción y las metodologías de diseño para poder entender de qué manera se estructura una metodología en arquitectura y cómo integrarla con la ficción para abordar las fases iniciales de un proyecto arquitectónico. Esto nos permitió tener una base bibliográfica como

soporte para la investigación, además de unas fichas de lectura por cada artículo, libro o entrevista que consideramos fundamental para el desarrollo de la investigación (consultar anexos externos a este documento).

3. Marco referencial

3.1 Marco teórico

3.1.1 Métodos y metodologías en diseño arquitectónico

3.1.1.1 De los 50's a los 70's. El texto *Investigating Design: A Review of Forty Years of Design*, de Nigan Bayazit (2004), hace una excelente síntesis y nos permite trazar y contextualizar una serie de ideas acerca de la evolución del concepto de diseño en los últimos años.

A partir de las primeras consideraciones que Bayazit hace sobre la metodología del diseño investigativo, podemos construir una aproximación general que englobe los aspectos que el menciona como “obligations of design to the humanities” [obligaciones del diseño hacia las humanidades]” (2004, pp.1): El diseño en la investigación se ocupa de los resultados al final de un ejercicio de diseño, cómo ese resultado (producto) aparece y qué significado o relevancia tiene para su campo de estudio. Entre estas obligaciones, también nos interesa resaltar la mención de Bayazit sobre el seguimiento que la investigación en el diseño hace a los diseñadores, maneras de pensar y cómo esto lleva a generar procesos de diseño.

Estos acercamientos nos permiten ver el proceso de diseño como un agente organizador de unas actividades necesarias para producir un resultado final. También, nos permiten ver la capacidad que tiene un proceso de diseño, también llamado método, de organizar y documentar la manera en que otros diseñadores se enfrentan a un enunciado o necesidad y cómo generan sus propios pasos para abordarlo. Ambos concuerdan que es necesario clarificar un proceso, y es aquí donde hacemos hincapié, ya que, en la academia, como estudiantes, notamos que estos procesos impartidos por múltiples docentes suelen no ser transmitidos de manera correcta, sea porque falta claridad en los procesos, porque no están lo suficientemente documentados debido a que la manera de explicarlos se torna muy informal, lo cual hace difícil su comprensión y operabilidad en un ejercicio creativo. Probablemente esta informalidad se deba, entre otros factores que veremos más adelante, a que llevamos aproximadamente cuarenta años tratando de que los métodos sean fácilmente transferibles de un profesional a otro o a un estudiante.

La primera conferencia oficial de métodos de diseño se celebró en los 60's, ocasión en la que cada profesional, de cualquier área, documentaba su propio proceder y lo sistematizaba para finalmente exponerlo o publicarlo en libros o revistas (Bayazit, 2004. pp.2). Bruce L. Archer, por ejemplo, participante de esta conferencia, se considera un pionero en la documentación de un método de diseño para la ingeniería mecánica por su *Systematic methods for designer* (p.3). Para la época de los 70's, el *Institute for the Basis of Modern Architecture*¹ de la Alemania occidental ya estaba encargándose de documentar diferentes métodos de diseño para arquitectura proveniente de Estados Unidos y el Reino Unido. Los programas SER (*School Enviromental Research*)²

¹ En alemán *Institute für Grundlagen der Modernen Architektur*, es una escuela de arquitectura en Stuttgart que se especializa en formar arquitectos para que aborden aspectos políticos y económicos mediante métodos de diseño.

² "Escuela de investigación ambiental". Traducción propia.

impulsados por Estados Unidos, por ejemplo, fueron programas enfocados en la investigación medioambiental desde la arquitectura, que permitieron estudiar e incluir dentro de la construcción de casas prefabricadas variables como clima, temperatura y acústica para posteriormente ser incluidas en diversos métodos para poder diseñar un producto que pudiese variar dependiendo del lugar.

Con todo, esta primera generación de métodos resultó ineficaz para resolver necesidades o problemas por ser propuestas “inmaduras y dar soluciones abstractas” (Bayazit, 2004. pp.6). Fue Horst Rittel, profesor y teórico del diseño quien abrió la posibilidad a una “segunda generación” de métodos de diseño, esta vez involucrando al cliente como una ficha clave del proceso. Esto permitía hallar soluciones más acertadas a las diferentes necesidades del mercado, e incluía pensar en aspectos políticos, económicos, sociales y culturales de una forma más directa.

En este lapso de tiempo aparecieron organizaciones que abordaron diferentes métodos de diseño para la arquitectura desde la planeación urbanística, como el EDRA (*Environmental Design Research Association*³), que involucraba no solo diseñadores y arquitectos, sino sociólogos, psicólogos, psicólogos sociales y otras profesiones, dando cabida a espacios interdisciplinarios para crear métodos más efectivos a la hora de enfrentarse al diseño de planes urbanos (Bayazit, 2004, pp.9).

Paralelamente a estas investigaciones, los trabajos de Thomas Markus, L. Mosley y Thomas Maver permitieron computar mediante software una serie de métodos sistematizados para realizar evaluaciones de confort en arquitectura, continuando las investigaciones de la SER en Estados Unidos, dando paso a un enlace mucho más estrecho entre la ciencia, la tecnología y el diseño. Con

³ “Asociación de diseño de investigación ambiental”. Traducción propia.

estos trabajos se continúa mejorando el dibujo asistido por computadora, inventado por el ingeniero Pierre Bézier en el año 1966.

Si las primeras metodologías se enfocaban solamente en el aspecto técnico, esta nueva generación incluyó la preocupación por el usuario como el objetivo final del proceso creativo, además de la posibilidad de trabajar con otras disciplinas que no trabajaban lo técnico, sino lo social (sociología, antropología, psicología, etc. (Bayazit, 2004, pp.9). Esto permitió a la arquitectura responder a un contexto social y a las características particulares de un usuario, lo cual generaba espacios más amigables frente a relaciones históricas o culturales de un lugar, por ejemplo.

Como hemos podido ver, las metodologías deben estar en constante revisión para responder a un contexto que cambia con el paso del tiempo. Creemos que estamos en un punto interesante de la historia en el que debemos buscar otras maneras de abordar la arquitectura mediante el diseño; maneras que nos permitan no solo la claridad en los procesos de diseño, sino el responder a los fenómenos sociales y culturales que hoy por hoy se están dando, por ejemplo, abordando avances digitales y ecológicos.

Una vez hemos bosquejado un panorama general de la evolución del diseño de la mano de Bayazit, en este punto señalaremos exclusivamente cuál es, desde nuestra experiencia, el problema básico con los métodos de diseño que se imparten generalmente en la relación profesor-estudiante. Para abordar este punto, tomaremos como referencia el libro *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools* (2014) de Phillip D. Plowright, educador de la Universidad Tecnológica de Lawrence en Michigan.

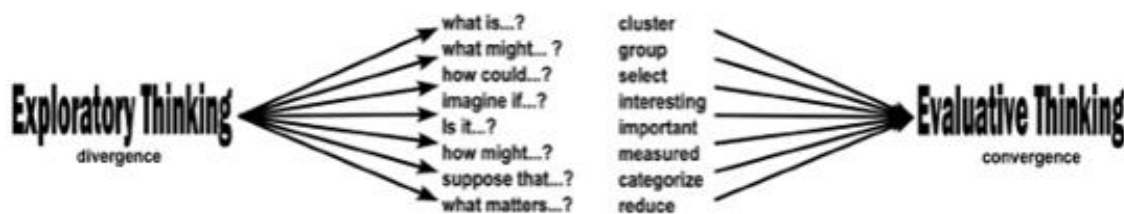
3.1.1.2 Métodos de diseño desde la perspectiva de Phillip D. Plowright. El aspecto fundamental del que parte Plowright, y el cual consideramos necesario que se tenga claro, es que

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. Para Plowright: “Syntax is considered to be anything that can be directly engaged (...) by the tools of architecture (...) is used to define a territory (...) contains objects, forces, priorities, thinking structures, and habits which have been defined by the discipline [La sintaxis es considerada como cualquier cosa que pueda ser directamente relacionada (...) con las herramientas de la arquitectura (...) se utiliza para definir un territorio (...) contiene objetos, fuerzas, prioridades, estructuras de pensamientos, y hábitos que han sido definidos por la disciplina]” (2014, pp.17). 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; la sintaxis permite crear unas maneras de operar los conceptos y patrones para conseguir un resultado, es decir, indica cómo organizar información, aplicar determinadas fuerzas, escalas, movimientos o juicios. Ejemplo de esta sintaxis serían las operaciones y los términos como Yuxtaposición, simetría, sustracción, escala, vacío, vano, ventilación cruzada, circulación vertical, entre otros. Si estas operaciones se sistematizan y organizan bajo una estructura lógica, pasa a ser un método. Plowright define método como: “repeatable patterns of activity occurring systematically and recognized to produce certain results in the process of architectural design. (...) They have the potential to produce results and they *should* be able to be taught, learnt and applied [Patrones repetitivos que ocurren de modo sistemático y que se reconocen de actividad ocurriendo sistemáticamente y reconocida por producir ciertos resultados en el proceso del diseño arquitectónico. (...) Tienen el potencial de producir resultados y deberían poderse enseñar, aprender y aplicar].” (2014, pp.33).

Para pasar a entender de qué manera se construye un método de diseño a partir de una sintaxis, Plowright introduce los *Thinking Styles*.

3.1.1.3 Thinking Styles⁴. Los *thinking styles* son procesos básicos de pensamiento que permiten generar ideas o relacionar conceptos entre sí para producir conocimiento, sea científico o artístico (2014, pp.28). Todo *thinking Style* es un proceso divergente, exploratorio y expansivo (creativo), combinado con un tipo de pensamiento reductivo, evaluativo y convergente (analítico (pp.28).

Figura 3. *Thinking styles confrontados.*



Adaptado de Plowright, P. (2014).

El *Exploratory Thinking*⁵ nos permite pensar en un abanico de ideas y posibilidades sin la necesidad de filtrar información por muy abstracta que sea; el objetivo es poder abarcar tantas ideas como sea posible de un tema particular. El *Evaluative Thinking*⁶ toma estas ideas y forma categorías, organiza y clasifica según prioridades para poder tomar decisiones sobre la información.

⁴ En español: Estilos de pensamiento. Traducción propia.

⁵ En español: Pensamiento exploratorio. Traducción propia.

⁶ En español: Pensamiento evaluativo. Traducción propia.

Creemos que es aquí donde, desde nuestra experiencia como estudiantes, se encuentra la falla a la hora de enseñar o aplicar un método de diseño en el proceso en el que nos formamos, pues, hemos podido ver que estas estructuras y consideraciones fundamentales, al no tenerse en cuenta, generan procesos de diseño poco claros que se crean mediante la experiencia de campo y que por lo tanto cuesta plasmarlos en un proceso de diseño documentado que pueda ser, como veíamos anteriormente, enseñado, aprendido y aplicado. Plowright expone que este gran problema se debe a diversas razones culturales y evolutivas en cuanto a la perspectiva que se ha tenido históricamente de la arquitectura como arte y disciplina, pero también, a que la mayor parte del conocimiento en arquitectura es un conocimiento *tácito*. Este tipo de conocimiento es dado por el formato docente-estudiante, mediante la práctica, la narrativa y la experiencia en el campo (2014, pp.16). Se intuye que el estudiante documenta el proceso de diseño mediante su experiencia y la enseñanza didáctica que el docente imparte, pero esto dista mucho de la realidad a la hora en que el estudiante se enfrente solo a la resolución de un problema dentro de la arquitectura, ya que se requiere una documentación clara de los pasos y consideraciones a seguir para poder replicar un método o metodología de manera efectiva. No hay una claridad sobre lo que, en arquitectura, se entiende por “enfrentarse a un problema”. Dentro del conocimiento tácito, se intuye que el estudiante es capaz de distinguir “qué tipo de problemas” la arquitectura se encarga de resolver (Plowright, 2014, pp.16).

Y es que el arquitecto, más que enfrentarse a un problema en concreto, se enfrenta a una serie de relaciones complejas que aparecen en el contexto a intervenir y que consisten en una combinación entre patrones, intereses económicos, necesidades sociales y experiencias de usuarios que van mutando con el paso del tiempo: “In architecture (...) there is a complex layering of pressures, forces, perceptions, desires, priorities and values. These are not problems [En

arquitectura (...) hay una capa compleja de presiones, fuerzas, percepciones, deseos, prioridades y valores. Estos no son problemas] (Plowright, 2013, pp. 26) ¿Qué podemos definir por problema, entonces? Plowright nos da la pista en aquellas cosas que enuncia como “no problemas”. A partir de este enunciado, podemos decir que un problema en arquitectura es una serie de factores culturales, sociales, económicos y paisajísticos relacionados en un contexto particular, y dichos factores pueden ser puestos en evidencia mediante el ejercicio de la arquitectura. Cuando estos factores se reducen a un programa que, por lo general, en los ejercicios de la academia se pretende resolver con un listado de espacios ya configurado por el docente, el estudiante pierde la capacidad de saber realmente cómo tener en cuenta estas condiciones dentro del lugar para hacer un diseño acorde al contexto a intervenir. Esto da pie a programas genéricos, traídos de una tipología a otra sin saber en diversas ocasiones qué se adapta mejor al sitio o a las necesidades de las personas. Teniendo en cuenta lo anterior, la solución se encuentra en utilizar, a través de la arquitectura, unos procesos de análisis para estudiar esas presiones, fuerzas, percepciones, deseos, prioridades y valores con el fin de proponer un programa de manera consciente, que responda a la información que brinda el lugar; que responda a las condiciones culturales y que permita de alguna manera contar estas condiciones culturales a través de las historias del lugar. Bien lo dice el arquitecto Liam Young, que la arquitectura es: “the assemblage and design of stories in space (...) something that can help us to understand the implications of the ways that emerging scenarios, trends and technologies are acting on these spaces, producing new kinds of stories [El ensamble y diseño de historias en el espacio (...) algo que pueda ayudarnos a entender las implicaciones de las formas en que los escenarios, tendencias y tecnologías emergentes están actuando en estos espacios, produciendo nuevos tipos de historias]”. (Czejka, 2019).

3.1.1.4 Speculative Architecture: la arquitectura cuenta historias. Con la definición que nos da Young de arquitectura, se abre una nueva posibilidad de ver el mundo mediante las historias que “día a día” se crean a partir de sucesos cotidianos o trascendentales en nuestra sociedad. Para Young, existe una cadena que da soporte a todas las transformaciones sociales y culturales de nuestros tiempos. Dicha cadena comienza por la creación de historias, las cuales, producen cultura que a su vez produce espacio y la conglomeración de espacios produce ciudades. La narrativa, por tanto, se convierte en el propulsor principal de los espacios que hoy conocemos y habitamos, y si la arquitectura puede no solo contar las historias de un espacio, sino crear otras, significa que podemos de alguna manera proponer el futuro de nuestras ciudades. Esto, en términos de Young se denomina *Speculative Architecture*⁷, encargada de crear “narratives about how new technologies and networks influence space, culture, and community (...) try to imagine where new forms of agency exist within the cities changed by these new processes [narrativas acerca de cómo las nuevas tecnologías y redes influyen el espacio, la cultura y la comunidad (...) trata de imaginar dónde existen nuevas formas de acción dentro de las ciudades cambiadas por estos procesos]” (Babkin, 2017). Estamos interesados en la capacidad especulativa que tiene la arquitectura porque nos ayuda a visualizar el futuro y realizar, si es necesario, una crítica a ese posible futuro con el fin de generar discusiones en torno a lo que sucede hoy en día.

La *Speculative Architecture* se relaciona con los *thinking styles* de Plowright, en cuanto a que se ocupa de los primeros procesos de un proyecto arquitectónico, a saber, sus bases, movimientos, decisiones implantación y relaciones estarán fundamentados en estas primeras consideraciones. *El Exploratory Thinking*, por ejemplo, conlleva un proceso *especulativo*, una tarea

⁷ Arquitectura especulativa. Traducción propia.

que todo arquitecto debe manejar muy bien y del cual se deriva una serie de informaciones y conceptos para el diseño. Este proceso de recopilación de información a partir de la información del lugar es el que permite traducir una serie compleja de relaciones en forma, fuerzas y esquemas para poder entender la situación del lugar a intervenir. En palabras del arquitecto Liam Young, son *mundos posibles*, escenarios que pueden ser intervenidos a diversas escalas y permiten comprender la realidad dentro del presente y el futuro, con el fin de determinar qué acción tomar (Czejka, 2019). Para Young, como lo mencionamos anteriormente, la arquitectura se encarga precisamente de contar esos mundos posibles con el fin de descifrar tejidos importantes de información que se convertirán en historias. No quiere decir esto, por supuesto, que abarque estas redes en su totalidad, pero si permite identificar de manera general y particular, a diferentes escalas, la manera en que se comportan los diversos fenómenos que suceden dentro de nuestras ciudades. En este punto cabe resaltar que los conceptos 1. historia, 2. Escenario y 3. mundo posible, nos llevan a relacionar directamente la arquitectura con el campo semántico de la ficción.

En la disciplina de la arquitectura (tanto en la academia como en el ámbito profesional), suele entenderse que la ficción opera en un campo surreal, inverosímil (Scheeren, 2012), y no puede sacarse un provecho en la “realidad”, más allá de ser una fuente de inspiración de imágenes mentales. Creemos que el problema está precisamente en la falta de acercamiento y apoyo, desde la academia, a métodos o metodologías de diseño que brinden herramientas de traducción para que, al combinar herramientas de la ficción con aspectos propios de la sintaxis de la arquitectura (ritmo, yuxtaposición, vacío, sustracción, etc.), puedan estos procesos ser aprovechados en proyectos u objetos conceptuales o reales, que permitan generar un conocimiento adicional del mundo que nos rodea. Lo más curioso a considerar, es que, si bien se tiende a expulsar la ficción del mundo de la arquitectura, en alguna medida, todo proyecto arquitectónico es especulativo, ya que, al no existir

dentro de lo llamado real, se debe realizar una simulación en un escenario de ficción para ver qué pasaría si se interviene el espacio con un proyecto arquitectónico.

Los términos: 1. Simulación 2. Ficción y 3. Proyecto, comparten una estrecha relación en cuanto a que nos permiten construir imágenes hipotéticas de la realidad. Si miramos la etimología de simulación del latín *simulatio* que significa “imitar algo”, la etimología de ficción, del latín *factio* que significa “aparentar” o “modelar” algo y la etimología de proyecto, del latín *proiectus* que significa “lanzamiento hacia el futuro” (Diccionario Etimológico Castellano en Línea, s.f) todos los términos nos dan la capacidad de pensar en posibles escenarios que pueden darse a futuro, tomando la realidad como base para experimentar y tomar decisiones que nos lleven o no a esos futuros posibles. La simulación y la ficción son términos que acompañan de manera intrínseca a un proyecto, y si es un proyecto arquitectónico, necesariamente estos términos se vinculan a la arquitectura. Por lo tanto, un proyecto arquitectónico puede ser evaluado desde la ficción haya sido o no concebido conscientemente dentro de este marco interdisciplinar. Nos basamos en el método denominado *Design Fiction* para demostrar esta premisa.

3.1.1.5 Design Fiction. La metodología del *Design Fiction* proviene de una serie de prácticas de diseño conocidas como *discursive design*⁸ (como se cita en Plowright, 2020, pp.2), que se encargan de la producción de conocimiento mediante la creación de objetos y escenarios que buscan estudiar las interacciones entre la tecnología, la sociedad y la cultura, con el fin de generar reflexiones, debates y cambios dentro de la sociedad actual. Son prácticas que invitan a pensar, incluso más que diseñar objetos con un fin netamente utilitario (Plowright, 2020, pp.3).

⁸ Diseño discursivo. Traducción propia.

Dentro de este paquete de prácticas de diseño, encontramos, por ejemplo, el *critical design*⁹, que diseña objetos y prototipos utilizando la sátira y lo inusual con el fin de lanzar un mensaje crudo a cualquier aspecto del tiempo presente utilizando la premisa: “we can do this, but should we? [podemos hacerlo, pero ¿deberíamos?]” (Plowright, 2020, pp.3); el *speculative design*¹⁰, como una práctica que se encarga de producir entornos futuristas, objetos y fantasías que no se comprometen necesariamente con un cambio o crítica a la realidad; y el *forecast design*¹¹ que se encarga de diseñar “futuros preferibles”, los cuales buscan ser una predicción del presente mediante acontecimientos y variables actuales (Plowright, 2020, pp.3). El *Design Fiction*, por su parte, y a diferencia, por ejemplo, del *forecast design*, no busca predecir futuros, sino crearlos, lo cual se conoce como “futuros plausibles” (Plowright, 2020, pp.3). Existe una probabilidad, sin embargo, de que puedan llegar a suceder, pero las posibilidades son muy remotas.

Bruce Sterling, pionero en el término *Design Fiction* y uno de los fundadores del movimiento cyberpunk, lo define como: “It’s the deliberate use of diegetic prototypes to suspend disbelief about change [Es el uso deliberado de prototipos diegéticos para suspender la incredulidad sobre el cambio]” (Bosch, 2012). El mismo Sterling explica que la palabra “*diegetic*” se refiere al diseño de objetos y servicios por encima de aspectos políticos o económicos, lo que lo hace diferente de la ciencia ficción, y que busca echar un vistazo hacia el futuro para generar, de cierta manera, una mirada optimista al cambio. Un “prototipo diegético” difiere de los prototipos o diseños de productos tradicionales porque no se explora de manera aislada, mediante perspectivas o sketches tradicionales, sino que, mediante la narrativa, se simula un mundo que contenga este

⁹ Diseño crítico. Traducción propia.

¹⁰ Diseño especulativo. Traducción propia.

¹¹ Diseño predictivo. Traducción propia.

prototipo y se “pone a prueba”, realizando una simulación con un entorno de ficción, como bien lo dice Plowright: “The designed artifact is explored by its presence in the narrative through subtle interactions with narrative elements rather than presented as a discrete and independent to its surroundings [El artefacto diseñado se explora por su presencia en la narrativa a través de interacciones sutiles con elementos narrativos en lugar de presentarse como algo discreto e independiente de su entorno”]. (Plowright, 2020, pp2). Lo interesante de un prototipo diegético es que no solo se incluye dentro de una narrativa con el fin de estudiar su interacción con el entorno de ficción, sino que el entorno a su vez debe tener una coherencia con el objeto y ser de “alguna manera viable” (como se cita en Plowright, 2020, pp. 2). Esto nos introduce a un ejercicio de simulación que nos permitirá sacar un mayor provecho de los prototipos diegéticos al “ponerlos a prueba” mediante técnicas y recursos de la ficción.

Dentro de esta práctica del *Design Fiction*, nos interesa el método de diseño planteado por Eva Knutz, Thomas Markussen y Poul Christensen (Knutz et al, 2014) que propone una serie de procesos críticos y especulativos para estudiar o realizar un proyecto arquitectónico, además de algunas consideraciones sobre la arquitectura, el arte y la ficción. Los pasos que se plantean en el *Design Fiction* de Knutz et al (2014) permiten una gran flexibilidad a la hora de abordar un proyecto (ver tabla 6). Así, Un diseñador puede comenzar desde cualquiera de los pasos para desarrollar los demás y lograr una propuesta final. Creemos que esto es fundamental en un método de diseño por dos motivos: Primero, porque, como hemos visto en los autores hasta aquí citados, la arquitectura es un proceso no lineal en el que se deben pensar relaciones complejas de manera simultánea y, segundo, porque un método de diseño, como cualquier método, no puede ser un proceso inflexible y lineal, sino presentar una serie de libertades al diseñador para desarrollar su

proyecto según circunstancias de contexto personales. Lo fundamental es que exista una coherencia en el proceso y una coherencia con el resultado.

Tabla 6. *Fases del Design Fiction. Cuadro tomado a partir de Knutz et all (2014)*

Fase	Objetivo que aborda
1. What if...?	Esta pregunta, que traducimos como "¿Qué pasaría si?", nos permite pensar en un posible escenario para un contexto particular. En esta fase se integra la ficción de manera clara, ya que se especula sobre un hecho que puede suceder a futuro o una anacronía en el tiempo.
2. How is critical?	"¿De qué manera es crítico?". Para que este proceso no sea simplemente un acto de ocurrencias, es necesario que haya una porción de la realidad que sea abordada mediante esta "otra perspectiva".
3. Design Aims	"Propósitos del diseño" se describe la manera en que el diseño busca innovar o mejorar condiciones materiales, tecnológicas o ambientales. No se genera una crítica a una condición particular, sino que permite plantear una forma de innovación frente a una necesidad.
4. How is materialized?	"¿De qué manera se materializa?" No solo se refiere al material (bronce, ladrillo, hormigón), sino a un tipo de lenguaje que representa tal proyecto, pues lo que estamos abordando en primera instancia es un proyecto y no una obra, si bien se hace necesaria esa consideración.
5. Aesthetics of Design Fiction	"Estética del diseño de ficción". La estética del <i>Design Fiction</i> nos enfrenta a la necesidad de pensar y operar dentro de categorías estéticas.

Del documento de Knutz et all (2014), citamos dos ejemplos particulares ya contruidos en los que se puede apreciar el análisis mediante el *Design Fiction*:

Tabla 7. *Caso N°1: Brasilia.*

Caso 1: Brasilia	
What if...?	¿Qué pasaría si convertimos un desierto en una ciudad hiper-moderna y funcionalista, dividida en zonas de trabajo y descanso?
How is critical?	Propagando el modernismo como una respuesta universal a los planes urbanos, ignorando las estructuras locales existentes.
Design Aims	Demostrar una nueva forma arquitectónica
How is materialized	Una ciudad entera para vivir.
Aesthetics of Design Fiction	Modernismo (funcionalismo).

Adaptado de Knutz et al (2014).

Figura 4. Brasilia.

Adaptado de Knutz et al (2014).

Knutz et al (2014) nos relata que la ciudad de Brasilia fue planeada por los arquitectos Oscar Niemeyer, Lucio Costa y Roberto Burle Marx e inaugurada en 1960 en una zona desértica. Obedece a las leyes del Modernismo, planteadas por Le Corbusier en 1943 en su Carta de Atenas en donde ve a la arquitectura como la máquina perfecta, diseñada para traer orden y belleza mediante las formas puras y ortogonales en el espacio. Fue planeada dividiendo las zonas residenciales de las laborales, aislando estas dos funciones y conectándolas mediante grandes vías y autopistas para dar prioridad al automóvil.

El rol de la ficción en Brasilia, según Knutz et al (2014), fue el planteamiento de un escenario sencillo de ficción por Niemeyer, Burle y Costa: ¿Qué pasaría si convertimos un desierto en la ciudad ideal funcionalista en solo cinco años? La ficción aquí se encuentra en el diseño utópico y la construcción de una nueva capital “perfecta” que hace que el mundo “crea en Brasil” en términos de progreso y riqueza (pag. 8.6). El objetivo de diseñar esta ciudad fue demostrar los

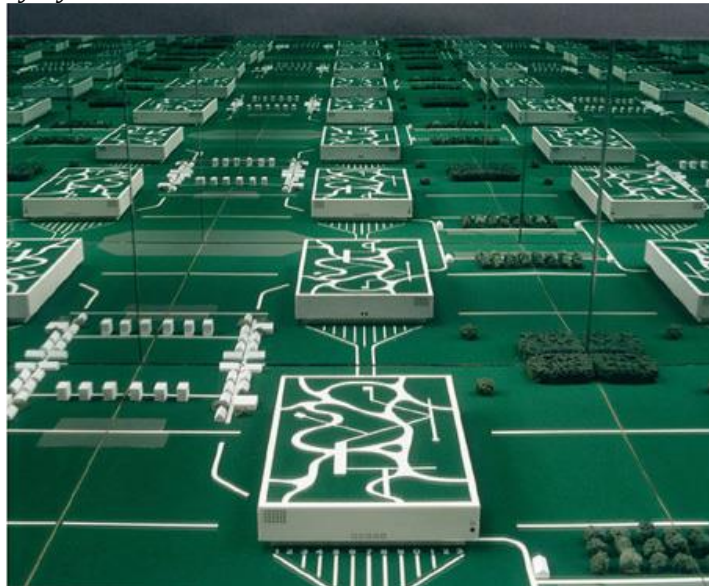
beneficios de la premisa “la forma sigue a la función” mediante la estandarización de un programa separado entre habitar – trabajar. A partir de esto, se corresponde el uso de una estética modernista y funcionalista.

Tabla 8. Caso N°2 *Non-stop City*.

Caso 2: Non-stop City	
What if...?	¿Y si nuestras ciudades (y nuestras vidas) estuvieran organizadas como si viviéramos en un supermercado? ¿En qué nos convertiríamos?
How is critical	Al hacer una crítica interna de la arquitectura dominante, práctica de arte y diseño.
Design Aims	provocar reacciones de los poderosos a través del arte, diseño o arquitectura.
How is materialized?	Como un modelo o prototipo
Aesthetics of <i>Design Fiction</i>	Estética disruptiva (activismo, anarquismo, diseño crítico)

Adaptado de Knutz et al (2014).

Figura 5. *No-Stop City* by Archizoom Association.



Adaptado de Knutz et al (2014).

Knutz et al (2014) nos relata que *No-stop City* es un proyecto especulativo realizado por el estudio de arquitectura italiano *Archizoom*, en 1969, el cual propone un modelo de ciudad global producida en masa, organizada como si fuera una fábrica o un supermercado. Aunque existe una organización en forma de malla ortogonal, las calles internas de cada ciudad son caóticas, con múltiples centralidades y parqueaderos para vehículos.

El escenario que plantea *Archizoom* trata de pensar: ¿Qué pasaría si nuestras ciudades estuvieran organizadas como si viviéramos en un supermercado o en un parqueadero de carros? Con el objetivo de hacer una crítica a las maneras en que las ciudades modernas se proyectan debido a intereses monetarios y políticos basados en el consumo, además de estar dirigidas a provocar reacciones de reflexión entre la comunidad urbanística de las ciudades (Knutz et al, 2014, pp. 8.6).

Con el *Design Fiction*, podemos ver que los conceptos de “simular”, “ficción” y “proyecto” trabajan muy de la mano incluso de manera inconsciente cuando el diseñador realiza un proyecto arquitectónico. Podemos ver que todo proyecto arquitectónico en sí tiene un componente especulativo que creemos puede ser potenciado de manera consciente mediante una metodología basada en la ficción, con el fin de realizar un análisis y crítica a nuestras ciudades y entornos para traer discusiones, desde la arquitectura, a problemas actuales de nuestra sociedad. Nosotros vamos a tratar, desde la ficción, el problema de las distopías y el problema del poder.

3.1.2 La ficción como herramienta crítica de análisis de la realidad: distopías y poder

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 y la manera en que las decisiones que se toman pueden llevar a transformar nuestras ciudades para bien o para mal.

Desde que Michel Foucault realizó los análisis de las instituciones disciplinarias en el libro *Vigilar y Castigar* (2003) e introdujo el concepto “panóptico”, inspirado en el ejercicio arquitectónico de Jeremy Bentham, diferentes puntos de vista y teorías han surgido a lo largo del siglo XX y XXI. Una de ellas (y la cual es la génesis de nuestro problema a abordar) es la teoría de las “sociedades de control” propuesta por el filósofo francés Gilles Deleuze (Los Dependientes, 2013) en la cual, estas instituciones disciplinarias evolucionan para dejar de ser instituciones y dejar de disciplinar en un campo físico restringido. En las nuevas sociedades de control, hay un sistema invisible que se autorregula mediante ciertas estrategias que se aplican a la población general. Ya no se necesita ir a la escuela para ser adoctrinado o vigilado, ahora mediante dispositivos electrónicos, constructos sociales y sistemas avanzados de vigilancia esta labor se puede realizar con muy pocos recursos, pero obteniendo grandes resultados.

Es aquí donde entra a jugar el concepto de PODER, entendido según Foucault como una “relación de fuerzas” que no se ejerce solamente por un conjunto de instituciones de un Estado determinado, sino que toda relación de fuerza implica un poder, lo que incluye también a la sociedad. Al quitarle la exclusividad de ejercer el poder al Estado, necesariamente debe evolucionar la manera de control que éste ejerce sobre la sociedad. Por tanto, y para regular la sociedad, debe enfocarse en “controlar la capacidad de creación y transformación de la subjetividad” (Giraldo, 2006, pp. 18). Con esta forma de control, garantiza que las personas no se saldrán de un marco

establecido para proponer un comportamiento o idea que pueda desestabilizar el poder del Estado o del sistema.

Esto, sin embargo, no es del todo negativo, ya que permite una cierta regulación necesaria para que la sociedad pueda marchar con una relativa estabilidad. El problema llega cuando se abusa de este poder con la intención de crear una sociedad perfecta, donde el orden y la tranquilidad se pretenden conseguir justificando cualquier medio de represión o control sobre las personas. Esta búsqueda tiránica de la perfección por parte del sistema produce una imagen distópica, una sociedad fallida, con características negativas donde predomina, generalmente, el abuso del poder por parte de grupos privilegiados o de un sistema de gobierno y una pésima calidad de vida. Si bien la distopía es un concepto ligado a la ciencia ficción, nos permite entender y reflexionar sobre la manera en que funciona la sociedad, el sistema y las diferentes maneras en que somos afectados por esas relaciones de poder y control a las que, de manera consciente o no, estamos sometidos.

Vamos a estudiar tres obras que nos permitirán ver la manera en que la literatura, el cine y la música abordan los temas anteriormente mencionados. Estas son: *Ampliación del campo de batalla*, una novela de Michel Houellebecq, *Psycho-Pass*, un anime dirigido por Naoyoshi Shiotani y Katsuyuki Motohiro, y *The Wall*, un álbum musical de Pink Floyd. Además, veremos cómo estas tres obras utilizan respectivamente las técnicas del punto de vista del observador, el montaje y la alegoría para después utilizar dichas técnicas en la arquitectura.

3.1.2.1 Literatura: Ampliación del Campo de Batalla. La novela de Michel Houellebecq¹² es contada desde la perspectiva de un ingeniero de sistemas que ronda los 30 años,

¹² Consultar los anexos externos a este documento para más información sobre la obra.

quien trabaja para una importante empresa tecnológica. Este personaje toma una actitud pesimista de la vida, de las relaciones sociales, del dinero, el sexo y el triunfo, y deja ver mediante su mirada y el análisis de otros personajes de la historia la manera en que constantemente todos luchan entre sí por tener un valor dentro de la sociedad. Esta sociedad, que el autor califica de liberal, transforma dichas áreas y relaciones sociales en requisitos fundamentales para “ser alguien”, lo que hace difícil para un personaje acoplarse a la sociedad no solo en entornos particulares (laborales, educativos, sentimentales), sino que desata una guerra entre “ganar o perder” en cualquier ámbito de la vida, como lo describe en la página 76:

El liberalismo económico es la ampliación del campo de batalla, su extensión a todas las edades de la vida y a todas las clases de la sociedad. A nivel económico, Raphael Tisserand está en el campo de los vencedores; a nivel sexual, en el de los vencidos. Algunos ganan en ambos tableros; otros pierden en los dos. Las empresas se pelean por algunos jóvenes diplomados; las mujeres se pelean por algunos jóvenes; los hombres se pelean por algunos jóvenes; hay mucha confusión, mucha agitación” (Houllecbeq, 1994, pp.76).

El personaje, entonces, se resigna a no luchar dentro de este sistema y propone una perspectiva de “vencido” en todas las áreas, no le interesa luchar en este campo ampliado de batalla que promete una vida perfecta en la que se requiere el consumo constante de un capital social para estar a la altura de los estándares aceptados.

Houllecbeq se acerca a la realidad mediante un artefacto de ficción: la novela. Crea una historia y mediante un personaje aborda una porción de la realidad, en este caso, la sociedad francesa moderna. La manera de percibir el mundo y la información que pasa a través de los ojos del observador del mundo da como resultado una crítica. Desde el mundo de ficción, dirige una crítica hacia el mundo real. Si el personaje no estuviese suficientemente construido, o el punto de

vista del observador fuese distinto, es muy probable que la información que llegase a nuestras manos fuera muy distinta, o que incluso, el sentido crítico de la obra cambiase.

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. No es lo mismo, por ejemplo, ver una historia desde la vida misma del personaje (entrar en sus pensamientos) que verla desde un personaje ajeno que todo lo observa (tercera persona). La forma de escribir la historia y contarla genera múltiples sensaciones, reflexiones y significados. Veamos cómo Houellebecq hace que el personaje principal se autoanalice, como si fuera otra personalidad (segunda persona), y así hacemos a nosotros (ese tú) participes de las reflexiones:

A ti también te interesó el mundo. Fue hace mucho tiempo; te pido que lo recuerdes. El campo de la norma ya no te bastaba; no podías seguir viviendo en el campo de la norma; por eso tuviste que entrar en el campo de batalla (...) Sin embargo sigues nadando, y con cada movimiento estas más cerca de ahogarte. Te asfixias, te arden los pulmones” (Houellebecq, 1994, pp. 10).

Después, el personaje retoma su propia voz, su yo: “Acabo de cumplir treinta años. Tras un comienzo caótico, me las arregle bastante bien con mis estudios; actualmente soy ejecutivo...” (pp.11).

El personaje se habla a sí mismo, pero también habla al lector como si la historia también tuviera que ver con él. En este punto, personaje y lector acortan la distancia y comparten un mundo no se sabe si es el real o el ficticio, pero a partir de ese momento la conexión con la historia se torna más intensa y los temas que se critican a saber, la sociedad, el dinero, el sexo, el mercantilismo y la lucha de clases dejan de ser elementos aislados y asépticos para formar parte de la cotidianidad

del lector. Esta herramienta tan útil a la hora de estudiar cualquier cosa es el punto de vista del observador que ayuda a enfatizar un aspecto de una narrativa a través de los ojos de un personaje y la cual ampliaremos a continuación.

3.1.3.2 Punto de Vista del Observador. En la literatura y en el cine, el punto de vista del observador (en adelante PVO) es una técnica muy utilizada que permite contar una historia desde diferentes perspectivas. Puede aumentar o limitar la información que se quiere dar al lector o al espectador sobre el mundo que se va a narrar e involucrar directa o indirectamente al lector con los acontecimientos de la obra. Existen, como hemos visto en las clases de lengua y literatura, tres tipos de narrador:

1. Tercera persona: Es un personaje que no actúa directamente en la historia, se limita a observar y contar lo que sucede en el mundo de ficción desde una “perspectiva aérea”, a manera de “ojo que todo lo ve”. Puede ser omnisciente (conoce los pensamientos e intenciones ocultas de los personajes) o no.
2. 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.
3. Segunda persona: Genera un efecto de contarse la historia a si mismo o a un alter ego (Materiales lengua y literatura, s.f).

Cada forma de narrar da lugar a un tipo concreto de historia y de información. Por ejemplo, un narrador en tercera persona tendrá el control global de todos los acontecimientos, pero no se fijará con extrema delicadeza en lo que sucede a varios personajes precisamente porque debe encargarse del mundo a manera general. En cambio, un narrador en primera persona acerca mucho más la experiencia de su mundo particular al lector, aunque bien no puede tener una vista global

de todos los personajes y escenarios. Veamos cómo funciona el PVO en la obra que hemos analizado mediante un ejemplo de re escritura de un fragmento de la página 6:

Fragmento original (escrito en primera persona):

“Porque, ¿cómo iba a confesar que había perdido el coche? Enseguida me tomarían por gracioso, hasta por anormal o por gilipollas; era muy imprudente. No se admiten bromas sobre este tipo de temas; así se crea una reputación, se hacen y deshacen las amistades. Conozco la vida, estoy acostumbrado. Confesar que uno ha perdido el coche es casi excluirse del cuerpo social; decididamente, aleguemos un robo” (Houllecbeq, 1994, pp.6).

Este tipo de PVO nos mete en la mente del personaje, vemos y percibimos el mundo bajo su criterio y estamos limitados a lo que nos quiera mostrar. El personaje nos transmite su vergüenza por haber perdido el coche e intenta convencernos de su percepción, pero podemos decidir estar o no de acuerdo con él, aunque al final, con el término “aleguemos”, nos fuerza de cierta manera a ser cómplices de mentir. Se siente, de alguna manera, impersonal.

Veamos ahora, qué sucede si redactamos el mismo fragmento en segunda persona (hablamos al lector, es decir, a un “tú”):

Porque ¿Cómo vas a confesar que habías perdido el coche? Enseguida te tomarían por gracioso, hasta por anormal o gilipollas; era muy imprudente. No se admiten bromas sobre ese tipo de temas; así se crea una reputación, se hace y deshacen las amistades.

Conoces la vida, estás acostumbrado. Confesar que has perdido el coche es casi excluirse del cuerpo social; decididamente, alega un robo.

La situación nos lleva a implicarnos directamente entre el hecho, el narrador y el lector, es decir, nosotros. No hay otra manera de interpretar lo que sucede o evadir la responsabilidad. Aún si el personaje de la obra se está hablando así mismo desde un tercero, nos incluye directamente en

lo que siente. Es una sensación mucho más cruda y directa, nos conecta inmediatamente con lo que siente el narrador.

Este sencillo ejercicio nos permite darnos cuenta de la cantidad de detalles que se pueden agregar u omitir según el PVO que se utilice en una narración. Ninguno es mejor que otro, todo depende de la cantidad de énfasis que se quiere dar a un punto particular del relato de ficción ¿Qué implica narrar los hechos desde la vida misma del personaje? ¿Qué implica alejarse de las vivencias del personaje principal y contar la historia en tercera persona? Sin embargo, creemos que un PVO, sea de primera, segunda o tercera persona, debe facilitar la comprensión del problema que se está abordando o el detalle que se está mostrando y relacionar al lector con la obra de ficción.

Creemos que lo mismo sucede en arquitectura, ya que, como arquitectos, también “narramos” los espacios a un lector particular (que vendría siendo un usuario, un cliente o un público general) desde un punto de vista particular o, en el caso de la arquitectura, desde una perspectiva. Ampliaremos esta idea a continuación.

3.1.3.2.1 Punto de Vista del Observador en Arquitectura. Desde nuestra experiencia como estudiantes, hemos visto que los proyectos de arquitectura suelen abordarse desde cortes, fachadas y plantas para dar a entender espacios, intenciones de diseño y atmosferas. Y si bien se están implementando técnicas de renderizado y video para mostrar los proyectos en tres dimensiones, la gran mayoría de veces no es posible apreciar las intenciones de diseño o la verdadera calidad de los espacios, precisamente porque se hace mayor énfasis en técnicas de representación 2D. No es lo mismo tratar de explicar una particularidad espacial de un proyecto arquitectónico desde una perspectiva aérea (o tercera persona si hacemos la similitud con la literatura) que, mediante una perspectiva de primera persona. Los proyectos de arquitectura suelen abordarse desde una

perspectiva aérea, observando siempre la totalidad de los espacios a manera de un narrador omnisciente, pero cortando la posibilidad de ver qué sucede al interior del espacio. Nos puede servir como referencia de este tipo de PVO en arquitectura los sistemas de representación 2D como plantas o fachadas, que de alguna manera nos excluyen de interactuar con el espacio. Son imprescindibles a la hora de pasar a un proceso constructivo o técnico, claro, pero se vuelven tediosos de interpretar para el público general, no cumpliendo con lo que mencionábamos anteriormente de la capacidad de poder transmitir una idea particular a un lector que, en este caso, sería el usuario. Los sistemas de renderizado actual son otra forma de contar los espacios de una manera mucho más clara, permiten involucrar al lector o usuario dentro del espacio y lo que sucede allí adentro. Esto permite enriquecer la cantidad de información que llega a la persona, sobre todo si podemos crear una simulación de lo que podría suceder en un entorno determinado. La manera en que se puede trabajar esta cualidad del PVO en un render podemos entenderla mejor en el ejemplo que vamos a dar con el anime *Psycho-Pass* y el montaje en el cine.

3.1.3.3 Cine: Psycho-Pass. El manga, como género de historieta japonesa, dio un salto a la pantalla grande gracias a las nuevas tecnologías de animación que permitieron dar movimiento a personajes y ambientes mediante la rápida sucesión de imágenes por computador. Este salto a la televisión dio un nuevo género conocido como anime, que mantenía todos los rasgos particulares de las historietas japonesas, pero con la particularidad de que podían agregarse efectos especiales y, por supuesto, dar vida a ambientes, personajes e historias en la pantalla grande.

Dentro de esta categoría, encontramos *Psycho-pass*, Anime japonés ambientado la ciudad de Tokio, hace uso de la ficción para realizar una simulación de cómo se vería hacia el año 2113. Explora una sociedad futura distópica resaltando problemáticas como la hipervigilancia y el uso de

la tecnología como antagonista-protagonista, temas recurrentes del género ciberpunk. En la historia, la tecnología influye de manera directa en las vidas de las personas: un sistema autoritario (llamado Sybil) que, de acuerdo con las capacidades psicológicas de sus habitantes y leyes estrictas de Tokio, decide qué deben estudiar y en qué deben trabajar. Además, identifica “criminales potenciales” mediante el nivel de estrés de las personas (“escáneres psicomáticos” puestos por toda la ciudad). Las personas que posean un elevado nivel de estrés son reprendidas o inmediatamente llevadas a centros de reacondicionamiento psicológico, en donde se determinan los posibles futuros de cada persona apresada. Toda manifestación artística o acto que genere una variación en estos niveles es rápidamente censurado y reprendido por el Sistema Sybil, que intenta generar una sociedad perfecta donde “cada quien está donde debe estar” y cuyo objetivo es que la violencia sea un aspecto desconocido para sus habitantes.

Psycho-pass escanea espacios de la ciudad actual con la intención de evidenciar un cambio en la ciudad futura, sistemas de vehículos automatizados transportan a las personas, carencia de espacios públicos, calles estrechas aun permiten el tránsito de las personas, pero no la interacción, a través de esta yuxtaposición de imágenes se construye el ambiente ciberpunk. Sin embargo, existen ciertos lugares donde hay una resistencia al sistema y como respuesta a esto, el anime plantea una faceta de contra cultura: una sociedad *Underground* que busca la libre expresión artística fuera del control de Sybil mediante la música y, en casos particulares, la violencia.

Los hechos se cuentan desde diferentes personajes a través de múltiples historias, pero la protagonista es Akane Tsunemori, cuyo nivel de estrés es inusualmente bajo en comparación a la mayoría. Esto, le permite entrar a cualquier puesto de trabajo dentro del cuerpo de seguridad de Tokio. Este personaje es quien explorará, mediante diferentes interacciones con sucesos y otros personajes, la relación entre individuo-sistema y sobre todo el dilema que tiene el sistema Sybil de

percibir la creatividad como un acto que no puede predecir sus resultados y repercusiones en la sociedad.

El problema que plantea la serie es que muchas veces el sistema Sybil no puede reconocer cuándo un individuo sale de las barreras de lo “aceptado”, mediante la creatividad, para traer consigo la innovación a un campo de la realidad, o la destrucción a la misma. Esto puede evidenciarse en el capítulo 12 (Yamamoto, K., 2012-2013) donde se muestra una banda clandestina que toca un tipo de música que para Sybil es “ilegal”, ya que sus roles de músicos no fueron asignados por el sistema independientemente de que tuviesen el talento o la disposición para la música, convierte el mero acto de tocar un instrumento como algo ilegal. Esto, según las leyes del sistema, incita a “aumentar los niveles de estrés y criminalidad”; contrastando con el capítulo 10 (Yamamoto, K., 2012-2013) donde el arma de Tsunemori, controlada por el sistema Sybil, no es capaz de reconocer que el antagonista está a punto de cometer un asesinato debido a que el arma no detecta niveles altos de estrés en el asesino. La serie deja ver que el antagonista cree con gran convicción que la muerte es un acto creativo y por tanto sus niveles de estrés no aumentan, como en el caso de Tsunemori. Esto claramente confunde al sistema Sybil por lo que aplica una misma ley para la sociedad en general.

Ahora bien, esta regulación está no solo en el sistema de leyes visibles (una constitución, un aparato policial), sino en los mismos ciudadanos y objetos del sistema, pues “todo el sistema se autorregula por pequeñas miradas, gestos y comentarios que hace el entorno” (Altozano, 2017). Dentro de la mirada crítica que hace la obra a la realidad mediante este mundo distópico, vemos necesario hacer énfasis precisamente en la forma en que la sociedad, con sus aparatos de leyes, miradas y estigmas, nos avergüenza, hace que nos avergoncemos y que avergoncemos a otros.

Una cualidad interesante de *Psycho-pass* como anime, es la capacidad que tiene para “detener el tiempo” en una escena particular con el fin de transmitir algo específico al espectador. Esto es gracias a que hay un uso estratégico del montaje dentro del anime que nos permite detenernos o acelerar en un acontecimiento de la historia. Vamos a ver la manera en que el montaje opera en ciertas escenas con el fin de dar información particular ya sea del personaje, del contexto del personaje o de una idea que los productores quisieron transmitir al espectador.

3.1.3.4 Montaje. 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 atmosfera determinado. La temática y género que se escojan para tratar en el filme tendrá toda la influencia en estos aspectos mencionados anteriormente vinculados directamente a la ficción. Como hemos mostrado a lo largo de este trabajo, la ficción permite abordar de manera crítica el presente a través del futuro (en este caso), tomando elementos actuales e implementándolos en un mundo con leyes propias para demostrar “qué sucedería si...”. incluyendo a los personajes dentro de un tiempo y espacio, narrado con una intención específica. Nuestro interés en el cine tiene sus bases fundamentales en el montaje, rescatando conceptos como la atracción, el movimiento y la acción.

Nos valemos del acercamiento a la definición de montaje en el cine hecha por el cineasta Sergei Eisenstein (1898-1948), en la que ve el montaje como la acción de combinar planos yuxtapuestos disímiles el uno del otro, con el interés de transmitir una idea que generase significados, emociones, pensamientos e ideas en el espectador de manera que la secuencia de imágenes crease choques emotivos (Eisenstein, S. 1999). Esta acción le da un valor agregado al

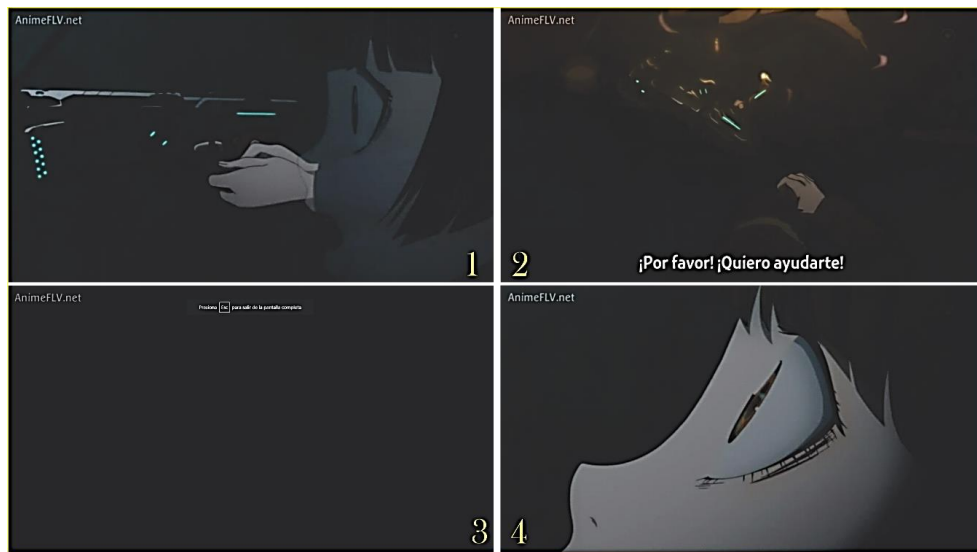
filme, ya que las imágenes que se muestran no son simplemente fotogramas dispuestos al azar: están ahí para decir algo más allá de lo visual. Un ejemplo del mismo Eisenstein lo encontramos en el capítulo 4 de *El acorazado Potemkin* (1925) en el que superpone diferentes tomas de una misma escena para alargar el recorrido y la sensación de desesperación al ver las personas huyendo de la muerte.

Psycho-Pass, si bien se trata de una serie animada, también se vale de estos mismos recursos para producir diferentes sensaciones en el espectador. Por ejemplo, en el capítulo uno, Tsunemori se arriesga a paralizar a un compañero de trabajo por salvar la vida a una víctima, lo cual significa para ella una decisión difícil. En la escena se acentúa esta sensación del personaje mediante la yuxtaposición en una misma escena de sus manos agarrando temerosamente el arma y su rostro jadeante, seguida de cortes en negro y un plano aéreo de recorrido del compañero paralizado. La escena global se cuenta mediante la tensión exclusiva de Tsunemori para dar a entender la trascendencia del escenario: El enfrentamiento entre la voluntad humana y la sentencia de ley.

Desde el minuto 20:17 hasta el minuto 21:23, las escenas muestran a Tsunemori incapacitando a su compañero porque éste quiere herir a un civil que ha sido víctima de abuso sexual. El arma de Sybil tenía ordenes de ejecutar a la civil, pero Tsunemori reduce sus niveles de estrés, por lo que ahora el arma de Sybil solo dice que debe ser incapacitada. Todo marchaba bien hasta que el jefe de la policía dispara contra la civil, dejando a Tsunemori en shock. Si pusiéramos esto en un video sin montaje, terminaría siendo un producto continuo en donde no hay momentos de reflexión o si quiera de detenerse a ver algún tipo de detalle, sea en la conversación, en la psicología de los personajes o en el escenario donde ocurren los hechos. Sin embargo, esta escena es magistral porque mediante una superposición tan sencilla como se ve en el fotograma 1 (ver figura 8), nos permite ver la ansiedad que tiene el personaje por el hecho de haber disparado un

arma, o el fotograma 4 con el primerísimo plano al ojo dilatado del personaje, demostrando un gran asombro por lo que está contemplando, o incluso el fotograma 3 que, siendo un plano negro, funciona como un punto de suspenso entre la historia y el público porque interrumpe los hechos visibles. Este juego de montajes ayuda a entender la situación más allá del asesinato, nos muestra una posición moral de Tsunemori ante lo que está ocurriendo y su frustración de no saber cómo proceder y decidir entre lo que debe hacer según el sistema, y lo que debe hacer según su ética de ser humano.

Figura 6. *Sucesión de imágenes en escena de Psycho-Pass.*



Adaptado de Naoyoshi, S. Katsuyuki, M. (2012)

Este sencillo ejercicio nos permite ver la capacidad que tiene el montaje de comunicar experiencias, sensaciones e ideas ya sea de personajes o espacios. Nos interesa la manera en la que el montaje puede aprovecharse como una técnica en arquitectura para poder comunicar una idea sobre un espacio, o sobre un personaje viviendo un espacio. Utilizaremos varios fotogramas de Psycho-Pass para dar una idea de cómo podría manejarse el montaje en arquitectura.

3.1.3.4.1 Montaje en arquitectura. Si bien hay distintas maneras de realizar un montaje en arquitectura, nos interesa los sistemas 3D de renderizado que nos permiten los programas de arquitectura actuales. Un video render de un espacio arquitectónico, en la academia y a partir de nuestra experiencia como estudiantes, suele ser un recorrido del espacio de manera continua durante bastantes segundos, luego se procede a hacer un corte en el recorrido para mostrar otro espacio y así sucesivamente dependiendo de las “cualidades” del espacio que se quieran mostrar. Sin embargo, creemos que esta manera de hacer un recorrido espacial olvida una gran cantidad de información que el arquitecto o estudiante debe tener en cuenta para su diseño. Hay un porcentaje poco explorado de las sensaciones y atmosferas que un espacio puede contener y la manera en que este realmente afecta a una persona.

Miremos un ejemplo del capítulo uno de *Psycho-Pass* a nivel arquitectónico. Vamos a tener en cuenta las tomas, las atmósferas y las sensaciones que produce al personaje el estar en ese espacio y la forma en que el montaje nos ayuda a reforzar la idea que el espacio transmite.

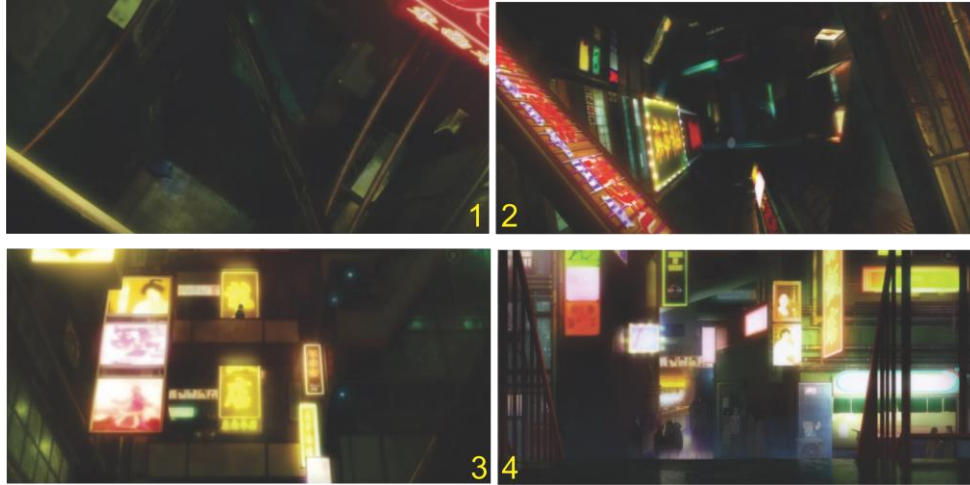
Entre el minuto 11:10 y el minuto 13:04 Tsunemori está recorriendo un callejón de los suburbios de Tokio con el fin de encontrar a un criminal sospechoso (ver figuras 9 y 10). Sin embargo, el personaje se encuentra asustado ya que es su primera vez en un sitio tan peligroso, por lo que está más atenta de lo normal a cada lugar del callejón. Las tomas al personaje están hechas simulando la sensación de que hay alguien observando a Tsunemori de entre los escombros y los recovecos olvidados de Tokio, y la cámara sigue perfectamente sus movimientos hasta que de repente el anime sorprende al espectador con diferentes planos en picada que siguen su recorrido.

Figura 7. *Fotogramas del capítulo uno*

Tomado de Naoyoshi, S. Katsuyuki, M. (2012)

Ahora Tsunemori se ve insignificante antes los grandes muros de concreto oscuros y sucios de los suburbios, pero da una sensación adicional: Está sola (ver figura 10). Ya no hay alguien tratando de espiar los movimientos que hace, en cambio existe una ciudad indiferente a ella que la observa, pero se vuelve apática ante su presencia. Se percibe la nostalgia de lo que una vez fue una sociedad que podía salir a las calles y expresarse de distintas maneras. Este sencillo montaje entre pasar de ver la arquitectura en una escala humana a ver el entorno desde una serie de planos en picada nos cuenta una historia adicional entre arquitectura, entorno y personaje. Veremos más a profundidad este recurso en la arquitectura en el capítulo Arquitectura y Ficción (3.1.2).

Figura 8. Fotogramas del capítulo uno, parte dos.



Adaptado de Naoyoshi, S. Katsuyuki, M. (2012)

3.1.2.3 Música: álbum “The Wall” de Pink Floyd. *The Wall* es un álbum musical compuesto por la banda Pink Floyd en 1979, en cabeza de Roger Waters y David Gilmour, (La Hemeroteca, 2018) el cual contiene 26 canciones que describen a modo conceptual la vida de Pink, una estrella de rock con una serie de traumas de la infancia que lo han acompañado a lo largo de su vida. Los traumas son relatados a lo largo del álbum por canciones como *Another brick in the wall (part II)* que describe un sistema educativo opresor, *Mother*, la sobreprotección de su madre, *Another brick in the wall (part I)*, la metáfora de ver a Pink como “un ladrillo más” de un muro social, y *The thin ice*, la ausencia de una figura paterna en la vida de Pink debido a que su padre murió en la guerra.

Si bien la letra nos da una descripción de la historia de Pink, nos interesa como la instrumentación, mediante ciertos gestos y patrones, también va referenciando aspectos del personaje, la situación que está viviendo el personaje o la idea que la banda quiso transmitir en alguna canción. Por tanto, daremos más énfasis a la instrumentación y mencionaremos la letra en

ciertos casos para reforzar la manera en que la alegoría está presente en las canciones. Este análisis viene de la mano de nuestros conocimientos previos en música y análisis musical.

El álbum comienza con la canción *In The Flesh?*, que nos da una apertura violenta al álbum y, por supuesto, a la historia de Pink. La guitarra entra con estruendo y la batería marca un ritmo fuerte que se sincroniza a la guitarra y el bajo. Aunque los instrumentos en general nos pueden transmitir una idea de agresividad y pesadez porque en ningún momento escuchamos silencios o interrupciones en la melodía en los primeros minutos, es el redoblante de la batería el que nos da una pista de la historia que está detrás de la canción. Nótese los patrones de redoblante de los segundos 0:37, 0:41, 0:46, 0:51, estos golpes se utilizan mucho en las marchas marciales cuando hay desfiles militares y son un símbolo de la guerra. Esa sutil repetición de golpes en esos cuatro momentos que también podemos compararlos a los compases de marcha, nos da el significado de los demás instrumentos. La guitarra, por ejemplo, desde el minuto 0:57 comienza a sonar en un bucle, repitiendo las mismas notas y forma de tocar. Pausa en el minuto 1:28 y luego retoma en el minuto 2:12. Es interesante ver cómo la guitarra asemeja al sonido de un motor de un avión de guerra con este bucle, lo cual al final se demuestra de manera directa ya que la banda utiliza sonidos de cazas volando. A lo largo de la canción podemos oír un órgano que no sigue un aparente orden, especialmente en el minuto 1:11. Esto refuerza la idea del caos y la agresividad de la guerra. Al final se escucha el sonido de un bebé llorando, aludiendo al nacimiento de Pink.

En *The Thin Ice*, la siguiente canción del álbum, el sonido del bebé llorando da apertura a los instrumentos, lo cual nos dice que esta canción tratará de la vida de Pink muy probablemente (esto se corrobora cuando Gilmour comienza a cantar). Hay un contraste tremendo entre *In The Flesh?* y *The Thin Ice* porque en ésta última no hay instrumentos con alto volumen, percusión o guitarras agresivas. Por el contrario, un piano abre la melodía y acompaña de manera paternal el

sonido del bebé en el minuto 0:12 hasta el minuto 1:45. Esta sección hace referencia al nacimiento visto como algo inocente, hermoso y paternal, especialmente el momento del nacimiento de Pink.

Sin embargo, hay un cambio brusco en el tono, el ritmo, la melodía, los silencios e incluso la instrumentación a partir del minuto 1:45. Si recordamos el bucle de la guitarra en *In The Flesh?*, veremos que vuelve a repetirse a partir de este minuto junto con una percusión fuerte y unas dinámicas en el sonido exageradas; si recordamos lo que simboliza la guitarra en la primera canción, entonces sabremos que viene una vida de guerra y caos para Pink, lo cual se evidencia a lo largo de todo el álbum de *The Wall*.

Para terminar, vamos a ver la manera en que la banda representó, a nuestro parecer, el concepto del muro en el álbum a nivel instrumental. Para ello debemos realizar algunas consideraciones a nivel físico: ¿Qué es un muro? ¿Cómo se construye un muro? En su forma más sencilla, un muro es una estructura que se hace, por lo general, a partir de objetos unos iguales a otros. Esto le da estabilidad y uniformidad, además de abaratar los costos en el ensamblado de las piezas individuales. Para el caso de un muro hecho con ladrillos, no existe una diferencia entre un ladrillo y otros, da igual si se miran de un ángulo u otro, su construcción es idéntica a todos los demás.

Si tuviéramos que aplicar la técnica de la alegoría a este concepto del muro en la música, debe cumplirse una serie de reglas fundamentales: Utilizar uno o dos instrumentos que repitan las notas y el ritmo N cantidad de veces y que no presenten variaciones en esa estructura fundamental. Esto lo logró Pink Floyd en *Another Brick in the Wall (Part I)*, con un sencillo arpeggio de guitarra eléctrica que suena a lo largo de esta canción. Independientemente de las variaciones o de los sonidos que la misma guitarra puede hacer, siempre encontraremos un “ta ra ra” que la guitarra no parará de hacer, y que a su vez se extenderá hasta *Another Brick in the Wall (Part III)*. Las

canciones que están entre la parte I y la parte III, esto es, *The Happiest Days of Our Lives*, *Another Brick in the Wall (Part II)*, *Goodbye Blue Sky*, *Empty Spaces*, *Young Lust*, *One of My Turns* y *Don't Leave Me Now* como es bien sabido, representan la infancia de Pink en la sociedad, el sistema educativo, su familia, sus relaciones amorosas y su reputación, áreas fundamentales que marcarán los traumas más profundos de Pink hasta hacerlo caer en la ruina que vemos tanto a lo largo del filme como de las canciones, y son estos problemas los que construyen el muro en el cual el personaje se aísla de su humanidad.

En estos ejemplos particulares hemos visto el uso constante de la técnica de la alegoría para traducir una idea a música mediante ciertos recursos de la propia disciplina, como ritmo, tonalidad, ruido, silencio, bucle, entre otros. Ahora bien, nos interesa dar un esbozo de cómo se relaciona la alegoría en arquitectura, qué es y cómo podría hacer una especie de “puente” entre la música y la arquitectura.

3.1.2.4 Alegoría. A Partir de la definición que nos ofrece el Diccionario Akal de Estética de alegoría: “la representación de una idea abstracta bajo un aspecto corporal” (Soriau, 1998), podemos definirla también como una herramienta que permite tomar un concepto, idea o sensación para poder representarla mediante un sistema visual o sonoro. Este sistema puede valerse de recursos visuales como la forma, las imágenes y los colores para crear un símbolo que haga referencia a una idea (E.j: la estatua de la libertad) o recursos sonoros o musicales que permitan evocar sensaciones o alusiones a ideas (instrumentos, técnicas, programas de audio, etc). Nos interesa la manera en que una serie de datos (atmósferas, sensaciones, ideas) pueden ser

transformados en música mediante ciertas técnicas musicales que permiten evocar en el oyente dicho dato.

La música también posee una sintaxis propia, así como cualquier otro arte, que permite hacer “operaciones de diseño” con el sonido. Por dar unos ejemplos sencillos de estas operaciones de diseño, encontramos el silencio, el ritmo, la intensidad y el timbre. Si utilizamos adecuadamente estos recursos para dar un sonido particular a una idea, estamos aplicando la alegoría para poder traducir conceptos a sonidos.

Retomemos el ejemplo en el álbum *The Wall* de Pink Floyd y vamos a enfocarnos nuevamente en la instrumentación, dejando a un lado la letra para hacer un ejercicio sencillo de alegoría. Para ello, imaginemos que queremos crear una pieza musical que haga una alegoría a la idea de “romper la rutina” o “alterar el orden público”. Para construir una pieza musical, se necesitan, de manera elemental, dos elementos fundamentales: Ritmo y una serie de notas musicales que se toquen de manera individual o grupal. Para la frase, debemos detenernos en “romper” y en “rutina”, conceptos que pueden ser traducidos a música mediante las operaciones de diseño mencionadas anteriormente.

Una rutina en la música puede traducirse en una serie de notas musicales y un ritmo que se toca de manera estable durante un largo tiempo con muy pocas o nulas variaciones importantes. Para el ejemplo vamos a pensar en tres notas musicales que se reproduzcan en bucle y las llamaremos “N1”, “N2” y “N3”. Estas notas las aplicaremos a un ritmo constante, el cual podemos imaginar dentro de un conteo del uno al cuatro (uno, dos, tres, cuatro), de manera indefinida. Luego, vamos a pasar estas dos notas a una guitarra para que pueda producir un sonido audible y agradable

al oído. El resultado es una pieza musical como *Another Brick in the Wall (part I)*¹³. Un fragmento de la partitura de la canción nos puede mostrar gráficamente el orden de estas notas.

Figura 9. *Fragmento de partitura de Another Brick in the Wall.*

ANOTHER BRICK IN THE WALL (PART I)

Pink Floyd
The Wall

Words & Music by Roger Waters

♩ = 98

N1 N2 N3

T
A
B 3 5 3 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

T
A
B 3 5 3 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

Nota. Elaboración propia.

Ahora bien, supongamos que a esta misma secuencia de notas queremos aplicar la idea de “rompimiento”, la cual, desestabilizará la rutina que hemos creado musicalmente. Para ello, vamos a utilizar un instrumento diferente a la guitarra, ya que necesitamos contrastar el lenguaje musical que lleva la guitarra. Imaginemos, entonces, una batería que se superponga al sonido de la guitarra en diversas ocasiones, variando el tiempo de los golpes y de alguna manera desestabilizando la comprensión del oído hacia la pieza musical. Esto lo podemos ver de manera similar en *The Happiest Days Of Our Lives*¹⁴, en donde se mantiene una estructura muy parecida a la del ejemplo anterior, pero vemos cómo la batería se convierte en un elemento que nos toma por sorpresa,

¹³ Adjuntamos el link de Youtube de la canción en el minuto donde mejor se puede apreciar esta base rítmica: <https://youtu.be/-cfJqYt mmqA?t=100>

¹⁴ <https://youtu.be/VyTarjUjNMQ?t=34>

callando el sonido de la guitarra con cada golpe e incluso añadiendo una variación en los golpes desde el minuto 0:40, lo que produce cierta confusión en el oyente a la hora de intentar entender estos golpes.

Como hemos visto, se puede organizar de manera sencilla una estructura de sonidos que pueda darnos la alegoría a una idea, concepto o imagen. La ventaja de la alegoría dentro de la música es que nos permite generar cierta libertad a la hora de crear, ya que de una pieza musical se puede sacar una basta información o, incluso, generar otras alegorías utilizando los mismos recursos. Hallamos, de hecho, la posibilidad de tender una especie de “puente” en esta técnica que nos permita conectar música y arquitectura. Vamos a dar un esbozo general de la manera en que podría darse una colaboración particular entre ambas disciplinas, especialmente desde la música hacia la arquitectura.

3.1.2.4.1 Alegoría en arquitectura. Hay un viejo dicho que se le adjudica al filósofo alemán Arthur Schopenhauer que dice que: “la arquitectura es música congelada” (Paredro, 2014). Esta relación metafórica la encontramos en la sintaxis de cada disciplina ya que existe una relación, incluso terminológica, entre música y arquitectura. Por ejemplo, en ambas disciplinas podemos hablar del ritmo como un patrón de diseño; en arquitectura el ritmo está representado en la repetición organizada de elementos compositivos; en la música se representa mediante la organización de sonidos en un pentagrama con patrones repetitivos. Otro concepto que podemos relacionar es el del silencio en música con el vacío en arquitectura. Si pensamos compositivamente en el silencio, vamos a encontrar la ausencia de sonido en un punto particular de una pieza musical, caso similar en arquitectura donde el vacío puede jugar un papel compositivo generando una división entre dos volúmenes, creando plazoletas o zonas de estancia. Al encontrar esta relación

conceptual, se nos abre la posibilidad de tomar una pieza musical y generar una manera de análisis que nos permita extraer información traducible a operaciones de diseño en arquitectura. Uno de estos ejercicios lo realizó el arquitecto Steven Holl con la *Stretto House* (1989-1992) en la ciudad de Texas en la que tomó elementos de la obra *Música para cuerdas, percusión y celesta Sz. 106* del músico Bela Bartok para realizar una distribución espacial y formal de la casa. Realizaremos una ampliación de este estudio de caso en el capítulo ***Arquitectura, Música y Alegoría: Stretto House***.

Una vez hemos abordado la manera en que el PVO, el montaje y la alegoría realizan una crítica a la realidad mediante obras literarias, cinematográficas y musicales, y para empatar con el tema que vamos a tocar sobre la manera en que estas técnicas se trabajan en arquitectura, veremos a continuación cómo la arquitectura ha sido reposicionada en el campo de la interdisciplinariedad, o, mejor dicho, lo que conocemos como *Campo Expandido* de la arquitectura.

3.1.3 Arquitectura: Campo Expandido, crítica e interdisciplinariedad

Anthony Vidler, uno de los grandes historiadores y teóricos de la arquitectura, expone, de manera contundente, mediante el análisis de la obra de Richard Serra en el *Dia Center of the Arts* en Nueva York, esa capacidad de poder viajar de una disciplina a otra tomando recursos y conceptos como la escala humana, la materialidad y la estética para poder, de esta manera, eliminar casi cualquier barrera entre las disciplinas, en este caso entre la escultura y la arquitectura. Con el paso de los años, arquitectos como Rem Koolhaas, Bernard Tschumi y Peter Eisenman han ido ampliando los límites disciplinares al proponer proyectos arquitectónicos utilizando recursos literarios, como el famoso trabajo de *Moving Arrows, Eros and Other Errors* (1986) en el que Eisenman utiliza la historia de Romeo y Julieta junto a ciertos principios de la geometría fractal

para proponer un plan urbanístico para la ciudad de Verona, o el famoso proyecto del *Parc de la Villete* (1987) de Tschumi, producto de una serie de estudios previos en los que utilizó el montaje cinematográfico para estudiar el movimiento en el espacio. Estos empujes hacia otras disciplinas durante las décadas pasadas permitieron sentar las bases de una arquitectura que se abría a ver el mundo de otra manera, a abordar aspectos como la política, la sociedad, las preocupaciones por el futuro y aspectos tecnológicos, a su vez que generaba una crítica interna a la manera tradicional de hacer la arquitectura; a las viejas maneras de abordar el programa, la forma, el usuario y el paisaje. Estos esfuerzos de expandir el campo de acción hacia otras perspectivas también lo podemos encontrar, desde el arte, en la mirada de Rosalind Krauss, en su ensayo titulado precisamente *La Escultura en el Campo Expandido* (1979), en donde explora el concepto de la “no-escultura”: Objetos esculpidos que no son de manera estricta una escultura, sino que rescatan elementos de la arquitectura como escala, materialidad o integración con el paisaje, desdibujando los límites entre disciplinas.

Ha sido el arquitecto Peter Eisenman quien a través de los años ha empujado mayormente la disciplina hacia sus límites. Coincidimos, de manera general, con la mirada que da sobre la arquitectura en sus trabajos teóricos. *El fin de lo Clasico, El Fin del Comienzo, El Fin del Fin* (1980), es un buen ejemplo de una crítica interna a la forma en que los arquitectos ven y abordan aspectos como forma, función o programa. Mientras que algunos arquitectos ven solo un aspecto constructivo o estético en la arquitectura, Eisenman propone verla desde la ficción, como una disciplina capaz de “inventar ficciones”, de crear realidades y conceptos no ligados a lo ya existente, la posiciona como una disciplina autónoma con su propio lenguaje¹⁵, que a su vez puede

¹⁵ Recuerda al concepto de sintaxis, planteado por el arquitecto Phillip Plowright, en el que también se le da a la arquitectura su propio campo semántico fuera de otras disciplinas afines.

abrirse a otras disciplinas. Al mirar la arquitectura desde la ficción, Eisenman: “...Propone únicamente el fin del dominio de los valores de lo clásico para poder considerar otros valores” (1980, p. 472), como el valor de la forma, por ejemplo, que en la manera clásica de hacer arquitectura debía estar ligada a la función: “La forma arquitectónica se revela como un espacio para la intervención, en vez de ser la representación servil de otra arquitectura o un simple mecanismo práctico” (1980, pp.476).

Al considerar, pues, otros valores, entramos en el terreno de lo interdisciplinar. Creemos que en pleno siglo XXI hay una vasta complejidad de problemas y necesidades que no deben verse desde un único lente disciplinar, sino en conjunto con otras técnicas, herramientas y métodos, ya que, como dice Evan Douglass, arquitecto y decano de la *School of Architecture at Rensselaer*: “Architecture is situated at a unique moment in history where a convergence of global interests demand that our discipline responds in a critical and innovative manner [La arquitectura está situada en un momento único de la historia, donde una convergencia de intereses globales demandan que nuestra disciplina responda de una manera crítica e innovadora]” (Evan Douglass, Dean, s.f.). Si nuestra carrera debe responder de una manera crítica e innovadora a los problemas actuales, entonces consideramos necesario adentrarnos en ese “campo expandido” desde una metodología basada en el *Design Fiction* que nos permita, como estudiantes y futuros profesionales, acercarnos al mundo de una manera crítica y creativa para que, sin descuidar las diferentes etapas que ocupa un proyecto arquitectónico, podamos añadir otras técnicas y herramientas que nos permitan ver la realidad desde otras perspectivas.

Así, en esta expansión del campo de la arquitectura y, aun especialmente, hacia la ficción, encontramos tres proyectos que involucran recursos y técnicas de la ficción para abordar un problema mediante un proyecto arquitectónico. Estos proyectos son *Exodus* de Rem Koolhaas, *The*

Manhattan Transcripts de Bernard Tschumi y *Stretto House* de Steven Holl, los cuales ampliaremos a continuación.

3.1.4 Arquitectura y ficción

3.1.4.1 Arquitectura, literatura y Punto de Vista del Observador: Exodus. Exodus es el proyecto de grado de Rem Koolhaas, en ese entonces estudiante de la AA School de Londres en 1972. Está fundamentado en la narrativa, por lo que es un proyecto enteramente de ficción. En este análisis, nos interesa enfocarnos en la manera en que Koolhaas utiliza la técnica del PVO para contar su propio proyecto, y las consecuencias que este tipo de narrador tiene sobre la descripción del mundo de ficción.

El punto de partida para la creación del escenario fue un viaje que Koolhaas realizó a Berlín en la época del gran muro que dividía a Alemania entre el comunismo y el capitalismo. Esta condición narrativa de ver el muro como un producto de la arquitectura, que fue capaz de separar todo un país para “resguardar” los intereses y la seguridad de cada parte, le hizo crear un escenario de ficción para la ciudad de Londres en la que también un gran muro separaría la ciudad luego de una gran guerra. Con este proyecto, Koolhaas pretendía criticar la visión de la arquitectura de su tiempo como un elemento “salvador” de la sociedad, cuando en realidad, como él mismo dice en su narrativa: “As so often before in this history of mankind, architecture was the guilty instrument of despair [Y así como tantas veces en la historia de la humanidad, la arquitectura fue el instrumento culpable de la desesperación]” (Koolhaas, 1972, pp. 2).

Teniendo dentro del escenario de ficción un contexto (Londres) y un problema (ciudad devastada por una gran guerra), procede a realizar una descripción general de los acontecimientos que justificaron la creación del muro:

Once, a city was divided in two parts. One part became the Good Half, the other part the Bad Half. The inhabitants of the Bad Half began to flock to the good part of the divided city, rapidly swelling into an urban exodus (...) After all attempts to interrupt this undesirable migration had failed, the authorities of the bad part made a desperate and savage use of architecture: they built a wall around the good part of the city, making it completely inaccessible to their subjects [Hace mucho tiempo, una ciudad fue dividida en dos partes. Una parte buena, la otra mala. Los habitantes de la parte mala comenzaron a migrar a la parte buena de la ciudad dividida, causando rápidamente un éxodo urbano. Después de que todos los intentos por detener esta salvaje migración fallaran, las autoridades de la parte mala hicieron un uso desesperado de la arquitectura: Construyeron un muro alrededor de la parte buena de la ciudad. Haciéndola completamente inaccesible para sus habitantes] (Koolhaas, 1972, pp. 2).

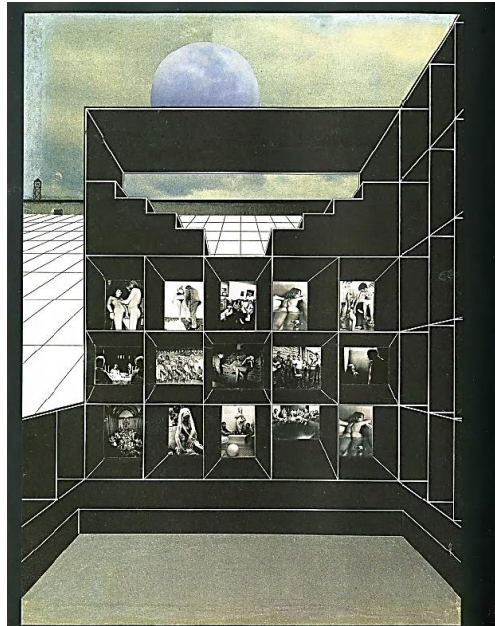
Con estas características narrativas, comienza a desarrollar los objetivos del diseño, no desde un enfoque funcional, sino que el programa mismo obedece a una condición crítica en donde los espacios se convierten en sitios de interacciones complejas que incluyen actividades bastante particulares. Los nombres que da a cada espacio también obedecen a esta condición crítica y especulativa que se sustenta netamente en la narración. Vamos a ver, por ejemplo, la manera en que describe el espacio de *The Baths*:

The function of the baths is the creation and recycling of private and public fantasies, the transactions between them and the invention, testing and possible introduction of new forms of behaviour. The building is a social condenser which brings hidden motivations, desires and impulses to the surface, to refine them for recognition, provocation and development. (...) The ground floor is an area of public action and display, a continuous parade of personalities and bodies, a stage where a cyclical dialectic between exhibitionism and spectatorship takes place (...) The two long walls of the building consist of an infinite number of cells of various sizes, to which individuals, couples or groups can retire. These cells are equipped to encourage indulgence, and social inventions; they invite all forms of human interactions and exchange [La función de los baños es la creación y reciclaje de fantasías privadas y públicas, las transacciones entre ellas y la invención, prueba y posible introducción de nuevas formas de comportamiento. El edificio es un condensador social que trae a la superficie motivaciones, deseos e impulsos ocultos, para refinarlos para el reconocimiento, la provocación y el desarrollo. (...) La planta baja es un espacio de acción y exhibición pública, un desfile continuo de personalidades y cuerpos, un escenario donde se produce una dialéctica cíclica entre exhibicionismo y espectador (...) Los dos largos muros del edificio se componen de un número infinito de celdas de diversos tamaños, a las que pueden retirarse individuos, parejas o grupos. Estas comunidades están equipadas para fomentar la indulgencia y las invenciones sociales; invitan a todas las formas de interacciones e intercambios humanos] (Koolhaas, 1972, pp. 10).

En esta narración encontramos una serie de puntos interesantes y contradicciones que nos van a permitir entender la manera en que Koolhaas utilizó la narrativa para dar forma al espacio. Es interesante, en primer lugar, que el espacio se llame *The baths*. Un baño, especialmente un baño

público no está hecho para interactuar, reunirse o hablar: son “celdas” individuales pensadas para que, de a una en una, cada persona realice sus necesidades sanitarias y luego transiten por un hall que conecta estas celdas con lavabos y un espejo para arreglarse el peinado. No es un espacio que incite a tener encuentros sociales, a tomarse un café o a planear una agenda para un negocio. Sin embargo, Koolhaas utiliza estos elementos que hay en un baño para darles otra función totalmente diferente. A pesar de ser las mismas celdas y el mismo hall, les otorga una serie de funciones como las de servir para que las personas, de manera individual o colectiva, vayan a las celdas a socializar cualquier idea o acción. El hall se convierte en un lugar de observación y relación activo, en donde las personas pueden ir a hablar, desnudarse o realizar cualquier cosa.

Figura 10. Fotomontaje de *The Baths*



Adaptado de Koolhaas, R. et all. (1972).

Entonces, de esta manera, utilizando los mismos elementos arquitectónicos que hay en un baño, pero narrando los hechos que suceden allí, libera el término “baño” del concepto mental que tenemos de la función de ese espacio y lanza una crítica, de manera indirecta, a la manera

tradicional de concebir que la arquitectura funciona condicionándola a una función de acuerdo a un significado, o concepto. Cuando Koolhaas introduce mediante la narrativa una nueva serie de funciones que van en contra de lo que, por lo general, conocemos como un “baño”, nos permite entender que la arquitectura puede ir más allá de lo técnico o funcional y generar nuevos paradigmas sobre la visión que tenemos de los espacios arquitectónicos.

Continuando con el análisis narrativo de *The baths*, Koolhaas logra romper este paradigma describiendo el espacio como “un condensador social”, “una parada continua de personalidades y cuerpos”, “área de observación” y un espacio que invita a todas las formas humanas de interacción e intercambio (Koolhaas, 1972, pp. 10). Primero, se enfoca en describirnos qué sucede dentro del espacio, antes de pasar a describir si quiera una distribución espacial o material. En el primer párrafo, abre con la función principal del baño “creación y reciclaje de fantasías públicas y privadas”, y va dándole desarrollo a esa idea con las frases anteriormente mencionadas. No es hasta el párrafo tercero del texto en el que nos da la primera descripción del espacio: “Around the two square pools (...) and the circular main collector... [alrededor de las dos piscinas cuadradas (...) y el colector circular principal]” (Koolhaas, 1972, pp. 10), y nos deja ver que utiliza algunos componentes de un baño tradicional: “The two long walls of the building consist of an infinite number of cells of various sizes, to which individuals, couples or groups can retire [Los dos largos muros del edificio consisten en un número infinito de celdas de varios tamaños, a donde individuos, parejas o grupos pueden ir]” (pp.10). Entonces, primero describe “lo que sucede”, para luego contenerlo en un “dónde” mediante la descripción de una idea que va a actuar como función principal del proyecto.

Además de esta descripción narrativa, Koolhaas también hace una serie de fotomontajes de los espacios que narra. Con este ejercicio nos damos cuenta que todo punto de vista en la narrativa

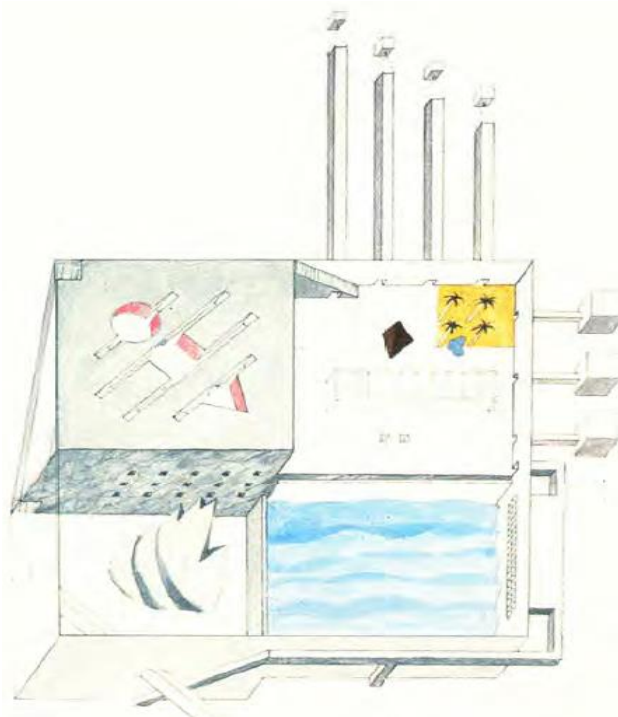
también se ve reflejado en las perspectivas gráficas: existe una coherencia entre lo literario y lo gráfico. Vimos en las porciones de *Exodus* citadas que Koolhaas utiliza un PVO en tercera persona para acercarse al proyecto de manera casi que aérea, a manera de ojo que todo lo ve. Como ya vimos en el capítulo de Punto de Vista del Observador (3.1.3.2) el narrador en tercera persona es una especie de entidad que todo lo sabe y describe, pero no se involucra con la historia, no experimenta el mundo y, por tanto, aunque puede describir cómo se sienten los personajes, es alguien indiferente a la historia. Esta relación entre un PVO literario y un PVO gráfico en tercera persona la usa Koolhaas, al parecer, para realizar una crítica adicional a la manera en que se abordan, por lo general, los proyectos de arquitectura. Esa forma “salvadora” que describe Koolhaas de ver y diseñar la arquitectura en *Exodus*, en donde el arquitecto dibuja una serie de áreas en planos 2D y perspectivas alejadas de un punto de vista real, práctico, es lo que podemos ver en los fotomontajes: Una arquitectura planeada desde arriba, fría, que no se relaciona con el contexto ni con su gente. Las figuras 13 y 14 corresponden respectivamente a *The Allotments* y *The Baths*, y podemos ver una observación aérea, un arquitecto que describe, pero no se involucra ni la arquitectura se involucra con las personas que lo van a habitar, o con el paisaje que hay alrededor.

Figura 11. *The Allotments.*



Adaptado de Koolhaas et all (1972)

Figura 12. *Perspectiva de The Baths.*



Adaptado de Koolhaas et all (1972)

Koolhaas plantea una utopía social vista desde la arquitectura, pero que a su vez es fría y sofocante, las personas son aparentemente felices ignorando todo el contexto que sucede alrededor del muro y esta es otra de las razones por las cuales Koolhaas prefirió mostrarnos el proyecto desde una tercera persona. El manejo del PVO en *Exodus* nos saca de la verdadera escena que sucede dentro de cada espacio. Si estuviera contado en primera persona, no solo podríamos entrar en el detalle de qué vive una persona diariamente en cada espacio, también nos daríamos cuenta en mayor grado de estas relaciones tan conflictivas que producen los espacios dentro del muro y el impacto real que el propio muro tiene con respecto a los alrededores.

3.1.4.2 Arquitectura, cine y montaje: The Manhattan Transcripts El proyecto *The Manhattan Transcripts* (1981) de Bernard Tschumi consiste en una serie de dibujos arquitectónicos que se enfocan en mostrar la disciplina desde una perspectiva cinematográfica: esto es, desde el movimiento y las acciones de los usuarios en el espacio, y las relaciones entre estas variables y la influencia del espacio en ellas.

Nos interesa este proyecto de Tschumi porque además de ser central en sus intereses profesionales, parte de una necesidad de entender visualmente la arquitectura, ya que los edificios permanecen en constante cambio debido a las acciones humanas y el paso del tiempo.

The Manhattan Transcripts (en adelante MT) nos ofrece una serie de planteamientos, preocupaciones y simbologías que, como mencionamos anteriormente, se encargan del movimiento en la arquitectura: Tschumi revela que la forma y la organización visual de MT se origina como una acumulación de planos, mapas, y perspectivas axonómicas (1981, p. 10), cuyo proceso de elaboración tiene que ver con la fotografía, "extensión del modo fotográfico de percepción", más que "dibujo tridimensional". Por lo que el edificio no se representa como

"trompe-l'oeil" (trampantojo) sino como objeto dentro de "actos fotográficos". Por lo que permite crear una serie de fotogramas y secuencias cuya meta es transformar en tres dimensiones la experiencia de las "acciones" y el "movimiento".

“(...) At the same time, plans, sections, and diagrams outline spaces and indicate the movements of the different protagonists – those people intruding into the architectural “stage set”. The effect is not unlike an Eisenstein film script or some Moholy-Nagy stage directions¹⁶” (Tschumi, 1981, pp.7).

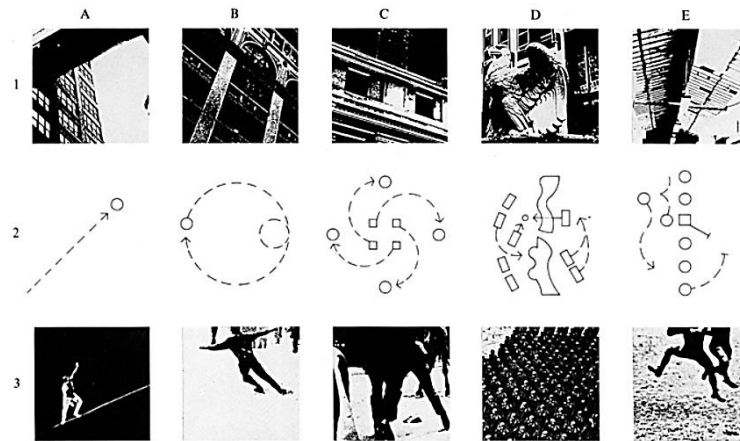
El movimiento y las interacciones que los usuarios realizan en un espacio determinado queda registrado. Utilizando la yuxtaposición de estos archivos fotográficos para crear secuencias de movimiento, es posible generar una nueva información de análisis sobre el comportamiento de las relaciones entre espacio – acción – usuario. Esta manera de recopilar información de un lugar la desarrolla en cuatro proyectos gráficos denominados *MT1*, *MT2*, *MT3* y *MT4* en donde va a estudiar los conceptos de violencia, evento y movimiento en arquitectura (Tschumi, 1981).

Para Tschumi, no existe la arquitectura sin acción, eventos ni programa; estas variables siempre son intervenidas por un usuario cuya acción “violenta” el espacio. De ahí se acuña el término “No hay arquitectura sin violencia”, como una metáfora a la relación intensa entre las personas y los espacios: “Entrar en un edificio puede ser un acto delicado, pero violenta el equilibrio de la geometría ordenada con precisión”; así mismo, el espacio violenta mediante una serie de relaciones y atmosferas al usuario (Tschumi, 1981). Así, el movimiento de un cuerpo en

¹⁶ Al mismo tiempo, planos, secciones y diagramas delinean los espacios e indican los movimientos de los diferentes protagonistas, esa gente entrometiéndose en la “escenografía del escenario” arquitectónico. El efecto no es distinto al de un guión de Moholy-Nagy”. Traducción propia.

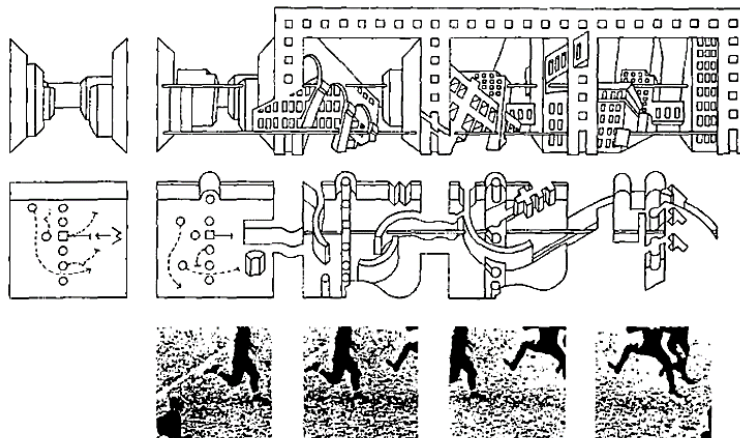
un lugar puede ser mapeado para producir un espacio arquitectónico, como sucede en MT4 (figura 16), en donde un mapa espacial del recorrido de una persona permite a Tschumi generar una serie de alzados arquitectónicos que configuran una ciudad. Son las acciones urbanas las que determinan la configuración y relación entre el individuo y el lugar.

Figura 13. *Análisis del movimiento de un escenario a partir de fotografías.*



Adaptado de Tschumi (1981).

Figura 14. *MT4.*



Tomado de Tschumi (1981).

El montaje en MT4 (ver figura 16) actúa mediante la creación de una nueva ciudad a partir del movimiento. Lo que hace Tschumi es, mediante diferentes perspectivas, como si de una persona que recorre la ciudad y la ve desde varios ángulos se tratase, realizar una yuxtaposición a modo de secuencias de estas perspectivas que luego va a interpretar en un alzado arquitectónico. Así, se crea una ciudad que responde al movimiento y los eventos de las personas, que es precisamente lo que Tschumi busca con el montaje: que el movimiento también pueda ser un elemento a tener en cuenta a la hora de pensar la ciudad.

Ahora bien: La implicación de rastrear y mapear el movimiento de las personas en el espacio, va a reflejar el evento – la acción – que el personaje realiza en el espacio. Tschumi se vale del concepto de evento para mostrar que un espacio arquitectónico no puede tener un significado inmanente en el tiempo (como bien lo expresaba Eisenman en *El fin de lo clásico*), sino que este es un generador de eventos, más que de programas estáticos.

Este discurso, mediante el montaje cinematográfico de movimientos y eventos en el espacio arquitectónico lanza un fuerte discurso crítico contra la manera tradicional de considerar la arquitectura y permite cargar de significado e importancia el espacio arquitectónico. Las relaciones entre el paisaje urbano y las personas deben ser estudiadas y configuradas mediante el estudio de los eventos y movimientos de las personas; esto permite pensar en el futuro, y entender que los programas arquitectónicos pueden ser pensados como elementos cambiantes. Además, creemos que es una invitación a pensar la arquitectura mediante el recorrido, y no exclusivamente desde una vista en planta o en corte. Con las nuevas tecnologías en software de video y realidad aumentada, podemos acercarnos a colaborar con otras disciplinas para estudiar una arquitectura vista desde la simulación del movimiento, y poder tomar decisiones que mejoren la calidad del espacio arquitectónico tanto en un edificio como en una ciudad.

3.1.4.3 Arquitectura, música y alegoría: Stretto House. La *Stretto House* es un proyecto ubicado en Dallas, Texas, realizado por el arquitecto Steven Holl entre 1989 y 1992. Es una casa multifamiliar ubicada en una zona verde donde discurre un arroyo que fue clave en el proceso creativo de la casa (ver figura 17) y, de hecho, es la figura que Holl transformó en alegoría mediante la música para generar la propuesta formal (Holl, 1997, pp. 30). A través de esta consideración, Holl aborda el contexto del lugar mediante una alegoría entre el paisaje y la música con el fin de dar una respuesta plástica y organizacional desde la arquitectura al sitio.

Figura 15. Foto de la casa en la que aparece el arroyo.



Adaptado de Casa Stretto en Dallas by Steven Holl (s.f).

La historia que Holl cuenta en su canal de *Vimeo*, es que el arroyo que discurre en el lote, el cual pasa a unos estanques a manera de “capas”, le hizo buscar una pieza musical que también transmitiera la idea de capas o “solapas”, con lo que, con ayuda de un estudiante, escogió la obra *Música para cuerdas, percusión y celesta, Sz. 106* del compositor austro-húngaro Béla Bartók. Esta obra tiene la característica de utilizar un recurso musical llamado *stretto* (de ahí el nombre de la

casa) que consiste, de manera sencilla, en el solapamiento de diferentes figuras o notas musicales en una partitura, lo cual crea unas capas de sonidos que se entrelazan en diferentes momentos y terminan, a su vez, en posiciones diferentes. Generalmente hay un conjunto de notas (en adelante “voz”) que están siendo interpretadas por un instrumento; luego esta voz se duplica y se desplaza con respecto a la primera voz, lo cual produce dos voces idénticas que suenan en tiempos diferentes, y es el compositor el que decide si añadir más voces a la pieza musical.

Además de la figura del *stretto* presente en la obra, Holl se guió por la manera en la que Bartók ubicó los instrumentos en la orquesta, de tal manera que el sonido fuera emitido de una forma especial. Así, se disponían a la izquierda instrumentos que producían sonidos ligeros (violines, violonchelos, etc.), al centro, se ubicaban los instrumentos de percusión (bombos, xilófonos, doble bombos, etc) y a la derecha nuevamente se remataba con instrumentos de cuerda (ver figura 18). Holl asoció de UNA manera sencilla mediante una operación alegórica:

$$\textit{Sonido} = \textit{material}$$

Luego los sonidos percutivos, al transmitir pesadez y estruendo al oído, se asemejaban a materiales pesados y monumentales, como la piedra o el concreto; y los sonidos ligeros de los instrumentos de cuerda transmitían liviandad, transparencia, por lo que los asoció con materiales como el vidrio y el acero.

Figura 16. Hoja de la partitura en donde Bartók especifica la ubicación orquestal.

INSTRUMENTATION

Strings to be placed in two different groups

1st Group: Violins I and II, Viola I
Violoncello I, Double Bass I

2nd Group: Violins III and IV, Viola II
Violoncello II, Double Bass II

Side Drum without snares
Side Drum with snares
*Cymbals
Tam-Tam
Bass Drum
**Timpani (chromatic)
Xylophone
Celesta (takes over at certain places the second part of the piano)
Harp
Pianoforte

} one player

APPROXIMATE POSITION OF THE ORCHESTRA

	Double Bass I	Double Bass II	
Violoncello I	Timpani	Bass Drum	Violoncello II
Viola I	Side Drums	Cymbals	Viola II
Violin II	Celesta	Xylophone	Violin IV
Violin I	Pianoforte	Harp	Violin III

DURATION : 26 Minutes

1st Mov. : 6 Min. 30 sec. 3rd Mov. : 6 Min. 35 sec.
2nd Mov. : 6 Min. 55 sec. 4th Mov. : 5 Min. 40 sec.

This work, completed in September 1936, was first performed at Bale on 21st January 1937, conducted by Paul Sacher.

GENERAL REMARKS

(1) All glissandi marked  etc. in the string, as well as in the timpani parts, are to be played in such a manner that the starting note is left immediately, so that an even gliding sound during the full value of the first note is produced.

(2) The 4th movement can, in special circumstances, be played a little slower for acoustic reasons.

* 2 pairs, one of which should be of smaller size (sounding higher).

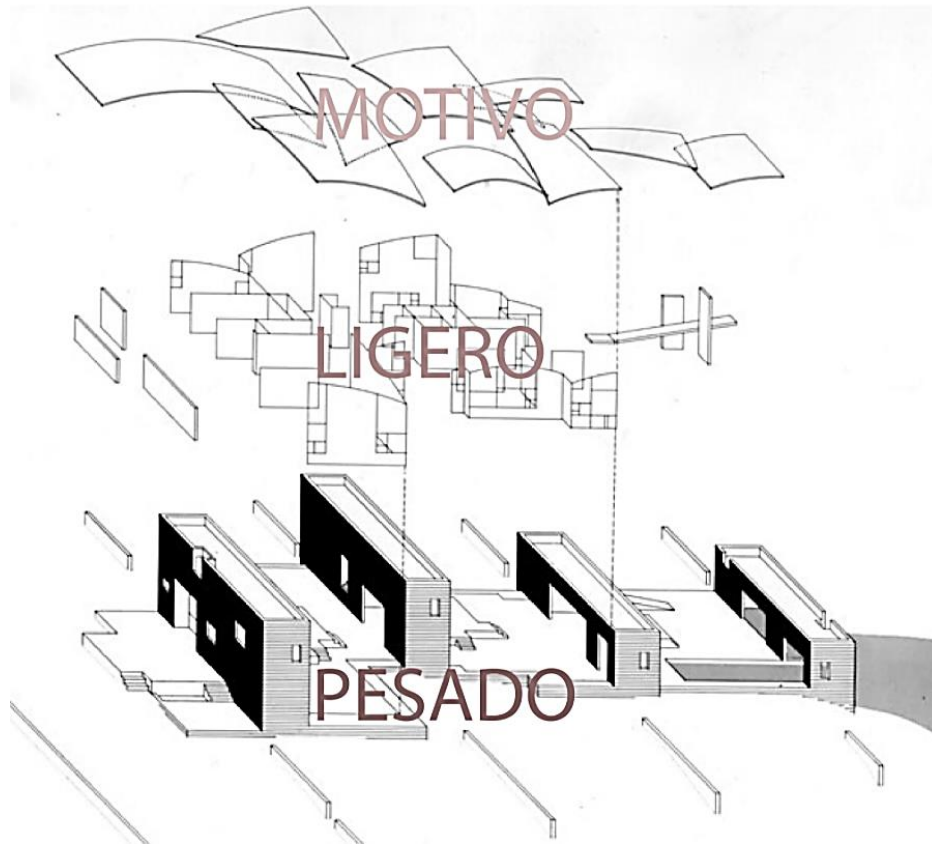
** If no chromatic Timpani available, the Timpani glissandi should be played on the piano in corresponding chromatic passages. For this purpose an extra player, not instrument, is required.

B. & H. 16135

Adaptado de Unknown (2016).

Ahora bien, la obra de Bartók se divide en cuatro momentos, y cada momento posee unas cualidades únicas que los diferencia entre sí, mientras que el *stretto* está presente en todos los momentos. Holl realiza una alegoría compositiva a estos cuatro momentos partiendo la casa en cuatro estancias, pero unificando las partes por medio de unas cubiertas que se solapan constantemente a lo largo de la casa (ver figura 19 y 20).

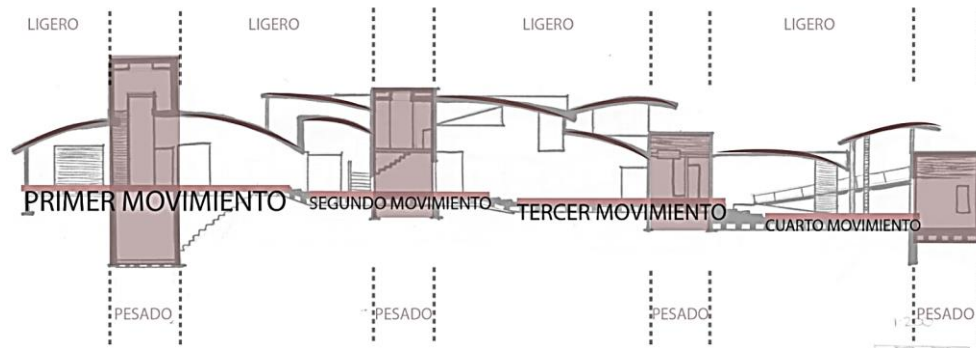
Figura 17. Axonometría en la que aparecen las distintas "capas" del proyecto.



Adaptado de Unknown (2016).

De manera “vertical”, Holl trabaja las alegorías del *stretto*, lo ligero y lo pesado yuxtaponiendo cada estancia. Así, el motivo o *stretto* se representa en la cubierta; lo ligero se representa mediante los muros, vidrios y espacios luminosos, y lo pesado se traduce en la piedra y la placa que van contra el terreno.

De manera “horizontal” intercala el concepto de la orquesta de Bartók mediante la acción de combinar materiales en una secuencia de ligero – pesado – ligero. Cada grupo de materiales pesados separa las estancias de la casa a manera de movimientos junto con los niveles de cada estancia.

Figura 18. *Sección de la casa.*

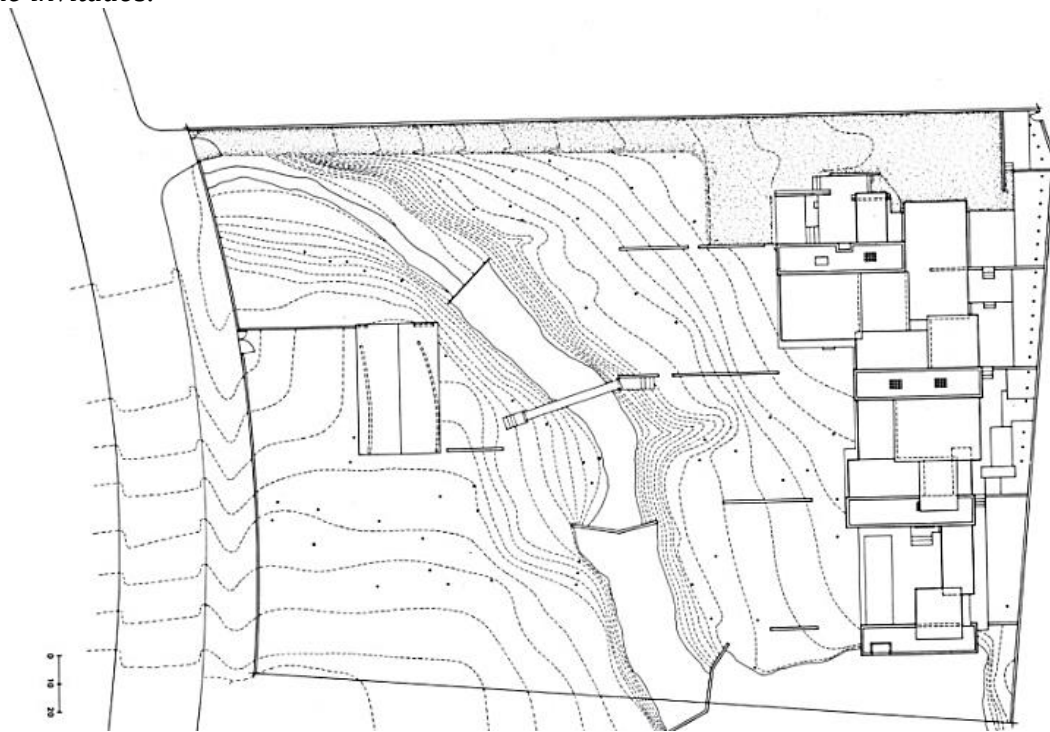
Adaptado de Unknown (2016).

También, la manera en que Holl trabaja la piedra se debe a que Bartók utiliza una serie de voces folclóricas húngaras aplicando unos métodos contemporáneos, produciendo un estilo “neoclásico” en la obra (Unknown, 2016). Holl compara esta manera de tratar un modo tradicional de música con técnicas contemporáneas, al uso que se le puede dar a una técnica vernácula como lo es el manejo de la piedra, tratándola mediante técnicas contemporánea (ver figura 21).

Figura 19. *Contraste material*

Adaptado de Unknown (2016).

Figura 20. Planimetría general del proyecto. A la derecha: la casa stretto. A la izquierda: la casa de invitados.



Adaptado de Unknown (2016).

Podemos atrevernos a decir que, sin una operación alegórica, la *Stretto House* no sería una de las mejores respuestas a las condiciones del contexto: la alegoría al sitio mediante una pieza musical permite no solo encarnar las características de la obra. Las operaciones de diseño de la casa nos pueden remitir a la obra de Bartók; además de generar una armonía casi sublime con el arroyo que discurre por el terreno. Las atmósferas de luz y sombra que se generan en la casa son únicas, y las sensaciones que dan los niveles y el manejo del material le permiten al usuario tener una experiencia rica en información espacial. Este modo de hacer arquitectura nos permitirá responder de una mejor manera al contexto de un lugar mediante operaciones plásticas de diseño que remitan a las ideas alegóricas del lugar, del problema o del programa.

3.1.5 Conclusiones generales

1. Creemos que una metodología de diseño debe convertirse en un proceso/herramienta que nos ayude a comprender las maneras en que interactúan las múltiples variables de un problema arquitectónico en el amplio campo de la realidad (social, cultural, disciplinar, etc.) a través de una serie de miradas interdisciplinarias, como las que hemos analizado, y no sólo reducirse a una serie de pasos a seguir para resolver un problema. (tanto en la ficción todo tiene una base crítica, no es un problema exclusivamente metodológico). Por tanto, nuestra aproximación va desde una perspectiva crítica. La ficción no es una distracción, sino una mirada a la realidad.

2. La incorporación de la ficción en arquitectura nos acerca a la posibilidad de contar historias, que, como vimos, es la base de la construcción de escenarios 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. Involucrar un relato, o un componente narrativo, dentro del proceso proyectual disciplinar, nos ayuda, tanto a los estudiantes como a los arquitectos, a crear prototipos diegéticos, por lo que el territorio de la especulación pasa de ser un cúmulo de pensamientos sueltos a un campo de experimentación, en el que pueden estudiarse futuros plausibles y probables con el fin de tomar la mejor decisión de diseño, dependiendo del contexto al que se desee llegar, es decir, el impacto del proyecto sobre el contexto o lugar.

3. La metodología del Design Fiction nos aporta, como hemos reseñado anteriormente, además de una clara visión sobre la manera de enfrentar la creación de futuros, además del componente diegético, la inclusión de algunos mecanismos de la ficción (PVO, montaje y alegoría, en nuestro caso) nos permiten acercarnos críticamente a la realidad mediante ejercicios creativos que enriquecen el proceso

de diseño, a su vez que impulsan las aproximaciones interdisciplinarias. El PVO, por ejemplo, nos sitúa en la piel de un personaje que interactúa con los espacios, poniendo a prueba las ideas y prototipos que el diseñador desea incluir en una propuesta inicial de un proyecto, como lo vimos en Exodus. La técnica del montaje nos muestra la importancia de incluir, tanto a nivel diagramático como sensorial, eventos, movimientos y transformaciones que afectan la manera en que un personaje percibe el espacio, como lo vimos en The Manhattan Transcripts. Nos acerca a una arquitectura con la que se puede interactuar, y no un sistema de representación estático que solo otros arquitectos pueden entender, sino que pasa a ser entendible para todas las personas. Finalmente, la alegoría introduce el sonido como parte del proyecto arquitectónico y del proceso creativo a nivel sensorial y diagramático; nos ayuda a entender el contexto que rodea un proyecto arquitectónico y a codificar esa información en elementos útiles que se transforman en unidades de análisis valiosas para tomar decisiones importantes de diseño.

4. La fase analítica que hemos desarrollado, que va desde una breve perspectiva de la historia de las metodologías, hasta proyectos arquitectónicos específicos, pasando por la comprensión del Design Fiction y subrayando los mecanismos de la ficción como el PVO, la alegoría, y el montaje, nos debería hacer pensar acerca de la importancia de una constante innovación y actualización metodológica en las formas de abordar los proyectos arquitectónicos en la academia y que esto mismo se convierta en un incentivo para la práctica profesional.

Hemos visto, también, como la ficción se puede entender como una manera que nos proporciona herramientas, estrategias y técnicas para abordar las inquietudes y problemas que traen consigo este siglo XXI ¡y hasta el próximo siglo XXII!

A partir de estas conclusiones generales y, lógicamente, de todo el estudio previo, desarrollaremos nuestra propuesta para una metodología que parte de dos supuestos principales: Por

un lado, el planteamiento de un problema arquitectónico académico y, por otra parte, el desarrollo de la fase creativa de ese problema.

4. Construcción de la metodología

4.1 Marco de referencia

Nuestra propuesta metodológica enfatiza el aspecto especulativo y la fase creativa de un proyecto arquitectónico, especialmente académico, y parte de la estructura básica del Design Fiction, pero con ciertas modificaciones.

El objetivo principal de esta propuesta es doble: Por una parte, es incorporar un componente narrativo que le permita al estudiante crear unas lógicas proyectuales a través de formas diegéticas, partiendo de un problema, mientras, por otro lado, se configura una visualización o narración de la solución que un posible usuario pueda entender sin recurrir a aspectos técnicos (dibujos de planos, maquetas, etc.).

Empecemos mostrando las similitudes y diferencias entre las fases del Design Fiction y nuestra propuesta:

Tabla 9. *Cuadro comparativo metodológico*

DESIGN FICTION	NUESTRA PROPUESTA
1. What if?	1. What's Problem?
2. How is Critical?	2. Brief
3. Design Aims	3. What if?
4. How is Materialized?	4. How is Critical?
5. Aesthetics of Design Fiction	5. How is Materialized?
	6. How is Told?

Fuente: elaboración propia.

Tabla 10. *Comparación en espejo*

DESIGN FICTION	NUESTRA PROPUESTA
	1. What's Problem?
	2. Brief
1. What if?	3. What if?
2. How is Critical?	4. How is Critical?
3. Design Aims	
4. How is Materialized?	5. How is Materialized?
5. Aesthetics of Design Fiction	
	6. How is Told?

Fuente: elaboración propia.

En primer lugar, comprimiremos 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 How is Critical y How is Materialized respectivamente. Esto, porque Design Aims trabaja la manera en que el funcionamiento material del proyecto es innovador dentro del escenario diegético, y creemos que puede anexarse fácilmente al componente crítico de la fase How is Critical para considerar ambos aspectos simultáneamente. Por otro lado, con estas dos fases separadas, la metodología se hacía muy tediosa al tener que escribir dos secciones de ideas por separado, lo cual complicaría el proceso creativo al estudiante. En cuanto a Aesthetics of Design Fiction, creemos que, al pensar un objeto, un espacio o un escenario arquitectónico, estamos pensando, a la par, en una representación estética que le dará cualidades espaciales y atmosféricas, por lo cual la incluimos dentro de How is Materialized. En adición a esto, anexaremos tres fases (What's the Problem? Brief y How is Told?).

Así quedaría la estructura general de nuestra propuesta:

Tabla 11. *Fases de la metodología propuesta*

Fases de la metodología	
1	What's the Problem?
2	Brief
3	What if?
4	How is critical?
5	How is materialized?
6	How is Told?

Fuente: elaboración propia.

La inclusión de los tres nuevos pasos obedece a la necesidad de explicitar ciertos aspectos que consideramos importantes para nuestro contexto y que, quizás, en otros contextos académicos, donde hay un debate más cotidiano sobre las metodologías y los procesos de diseño, no es necesario hacerlo. En cada uno de los pasos daremos una explicación. Decidimos poner los nombres en inglés para conservar el lenguaje anglosajón que trae consigo el Design Fiction, a fin de que se vea un estilo uniforme en cada fase.

Con el fin de explicar nuestra propuesta metodológica, iremos abordando, desde nuestro proyecto, uno a uno los seis pasos. Esta secuencia no implica un desarrollo lineal del proceso, sino que debe entenderse como una guía para la comprensión didáctica de los componentes. Así, cada paso tiene cuatro partes: a) el nombre del paso; b) la descripción sintética en forma de enunciado de lo que se aborda en nuestro ejercicio proyectual; c), En el caso de las fases añadidas, una corta descripción del por qué se incluyen, y en las demás, una corta explicación general para ayudar al lector a entender cómo funciona cada fase; d) Desarrollo de nuestro ejercicio.

Como colofón para la metodología produjimos un video, donde, esencialmente queremos hacer patente los últimos tres pasos de la metodología. A continuación, explicaremos los pasos y el desarrollo de nuestra propuesta metodológica:

4.2 Desarrollo de los pasos.

4.2.1 *What's the Problem?*

Bucaramanga. Año 2113. Un sistema autoritario distópico ejerce el hipercontrol y la hipervigilancia sobre los ciudadanos mediante un mecanismo social llamado Shaming. Un grupo de personas busca lugares no controlados para crear “mecanismos espaciales”, escenarios arquitectónicos o programas no coercitivos (actividades que permitan a los usuarios expresarse libremente sin necesidad de un condicionamiento espacial, mobiliario o autoritario) que les permitan ejercer acciones libres.

4.2.1.1 ¿Por qué es necesario añadir este paso? Consideramos que teniendo como enfoque un contexto académico es necesario aprender a definir y a analizar el problema base, antes de empezar a construir el escenario de ficción. Lo primero es plantear y construir un problema, en forma de enunciado claro, para que el estudiante pueda deducir las distintas variables implicadas en ese enunciado. En nuestro caso, estamos tomando temas de interés personal y social para crear un problema a futuro, por lo que primero debemos estructurar y entender cómo funciona el problema para luego insertarlo en un escenario de ficción.

4.2.1.2 ¿Qué significa plantear un problema? Esta fase se basa en dos marcos de referencia que Plowright nos plantea con el objetivo de explicitar y delimitar el problema que

vamos a abordar y todas las ideas que surjan a partir de su planteamiento, conocidos como la extrapolación y la especulación. El primer marco, la extrapolación, es la acción de determinar un estado futuro o final basado en que las tendencias existentes continuarán sin desviación a partir de las preguntas “this is what we have, ¿where does it go? [Esto es lo que tenemos ¿hacia dónde va?]” (Plowright 2020, pp. 5). Este primer marco apunta a que estas tendencias o temas particulares se desarrollen dentro de lo que conocemos como un futuro plausible: Este primer marco apunta a que estas tendencias o temas particulares se desarrollen dentro de lo que conocemos como un futuro plausible: Futuros que podrían suceder en un tiempo lejano y no necesariamente están comprometidos en predecir fielmente lo que pasará dentro de dicho tiempo. Entonces, tomamos un tema actual y lo extrapolamos hacia un futuro plausible, preguntándonos ¿Hacia dónde va? teniendo la libertad creativa de decidir las condiciones sociales, políticas, tecnológicas, etc., en las que estará inmerso. Nosotros desarrollaremos nuestro ejercicio a partir de la problemática del Shaming, el control y la vigilancia, ya que es un tema de nuestro interés personal. Más adelante abordaremos este punto a través de una pregunta.

El segundo marco de referencia es la especulación. Si en el primer marco generamos diferentes consideraciones sobre dicho futuro con diferentes contextos sociales, políticos o tecnológicos, la especulación se encarga de preparar el desarrollo desde el presente hasta la llegada al futuro plausible mediante la pregunta “this is where we want to go, ¿how do we get there? [Hacia allí es a donde queremos ir ¿cómo llegamos allí?]” (Plowright 2020, pp. 5), es decir, crea el escenario mediante el cual se justifica la llegada a esa predicción plausible. Esto permite, por lo tanto, una búsqueda y generación de ideas que contribuyan a dar un cuerpo coherente al escenario de ficción, situándonos en el contexto del Shaming, a fin de que sea mucho más sencillo insertar en la fase del What if toda la información considerada.

4.2.1.3 ¿Cuál es el interés en el tema del shaming? Nuestro interés sobre el Shaming, el control y la vigilancia parte del hecho de observar un aumento considerable de dispositivos de control en nuestras ciudades y, más aún, sobre la información que manejamos diariamente y, por otro lado, el observar cómo existe un código social implícito en todos nosotros que, por medio de miradas y comentarios también funcionan como formas de control que regulan el entorno social que nos rodea. Este tema lo tratamos ampliamente en el Marco Teórico (pag. 42) con los ejercicios de Jeremy Bentham “el Panóptico” (1791) y la teoría de las sociedades de control propuesta por Deleuze.

4.2.2 Brief.

Proyectar un escenario arquitectónico anti-Shaming en Bucaramanga 2113, a partir de la exploración del PVO, el montaje y la alegoría, en tanto técnicas creativas de la ficción.

4.2.2.1 ¿Qué es un Brief? Es una guía que contiene la información imprescindible para poder empezar a planificar y ejecutar un proyecto, en donde el cliente aporta sus deseos y necesidades para el desarrollo de un producto. (Roca, D., 2006., pp, 173). Esta guía va a modo de enunciado que contiene las instrucciones claves para delimitar el campo de acción que el estudiante deberá trabajar, evitando desviaciones en el proceso de diseño. Para ello, proponemos una fórmula sencilla que permitirá crear un brief a partir del problema.

4.2.2.2 ¿Por qué es necesario añadir este paso? Teniendo en cuenta que esta metodología está enfocada para el ámbito académico, consideramos necesario que las ideas que el diseñador

pueda plantearse en el primer paso puedan ser traducidas a un plan de acción bastante claro, que evite la desviación de fuerzas e ideas y que, a su vez, un docente o el mismo estudiante puedan transferir el ejercicio creativo a otros diseñadores a modo de práctica creativa o profesional.

Hemos desarrollado una fórmula sencilla para estructurar el brief:

Acción del diseñador + Objeto de estudio + Contexto + Programa + Técnicas Creativas

Vamos a explicar a continuación cada uno de los ítems que conforman la estructura del Brief:

La acción del diseñador se encarga de aclarar lo que, como diseñadores, debemos hacer para crear el objeto, espacio o proyecto arquitectónico que va a responder al problema planteado en la fase anterior. En el ejercicio que hemos desarrollado, utilizamos el verbo “proyectar” ya que implica establecer la manera y los medios para desarrollar un conjunto de ideas o pensamientos en acciones que puedan verse, en este caso, en un producto espacial.

Hemos llamado “objeto de estudio” a la propuesta arquitectónica. Nuestro objeto de estudio es un “escenario arquitectónico”, entendiéndose éste como un espacio multifuncional que no coerce a sus usuarios a una única función, sino que puede adaptarse a las necesidades y al tiempo en donde está emplazado.

En cuanto al contexto, hemos abarcado tanto lo espacial como lo temporal (Bucaramanga como contexto; el año 2113 como tiempo), ya que creemos que el tiempo permite imaginar condiciones de diseño particulares dentro de un espacio (estética, factores sociales, culturales, tecnológicos, políticos, etc), y, por supuesto, todo espacio lleva un tiempo inmerso en él.

Estamos, además, tomando los elementos típicos de un programa arquitectónico (estudio, planimetría y jerarquización de espacios) para resolver lo que hemos denominado un “escenario

arquitectónico”, pero añadiendo una serie de condiciones como color, material y sonido que nos permitirán contar una historia a través de un recorrido particular.

Finalmente, consideramos necesario explicitar las técnicas creativas que se quieren utilizar para explorar el escenario arquitectónico y el mundo de ficción que lo contendrá.

4.2.3 *What If...?*

¿Qué pasaría si Bucaramanga 2113 fuera un collage formado por la yuxtaposición de las características e imágenes de la Bucaramanga actual y el Tokio 2113 de la serie Psycho-Pass?

4.2.3.1 ¿Cómo funciona esta fase? A partir de la pregunta What if...?, como principio constructivo básico de la creación del escenario de ficción, aquí nos planteamos la creación de imágenes especulativas de una parte de nuestra realidad. Esta fase nos permite enmarcar una pregunta partiendo de las consideraciones traídas del problema y el brief, y a su vez, demarcar los aspectos principales del escenario de ficción.

Podemos hacernos una serie de preguntas que nos ayudarán a hacerlo, como: ¿cuáles son las características del lugar, qué condiciones, reglas o lógicas posee? ¿cómo se comportan y cuáles son las características de los personajes?, ¿cómo afectará y qué implicará proponer un objeto, espacio o atmosfera dentro de este escenario?

4.2.3.2 ¿Cómo se logra ese collage y cuáles son sus principales componentes? Para lograr este collage entre ambas ciudades, es necesario explicar primero el por qué las hemos elegido para este ejercicio metodológico. En primer lugar, escogimos Bucaramanga por ser la ciudad en la que hemos crecido y que a lo largo de la carrera hemos recorrido, intervenido y estudiado en

distintas materias de nuestro proceso académico. En Segundo lugar, tomamos Tokio 2113 porque nos interesa la manera en que la tecnología en las ciudades actuales puede influir de manera positiva o negativa en la sociedad, particularmente en el control y la vigilancia, y cómo muchas veces las personas pasan por desapercibido estos dispositivos que incluso van más allá de lo tecnológico y se incrustan en reglas y conductas sociales que también regulan a las personas. Estos fenómenos sociales y tecnológicos están muy bien explorados en esa ciudad futurística de Tokio Psycho-Pass, por lo que nos permitió reflexionar y preguntarnos qué pasaría si Bucaramanga llegase a adquirir ciertos rasgos particulares de Tokio, especialmente el hipercontrol y la hipervigilancia.

Para ello, consideramos fundamental el collage dentro de la técnica del montaje porque nos permite tomar libremente “trazos” y características de Bucaramanga junto con Tokio (ver figuras 1 y 2), y mezclarlos para formar una nueva “Bucaramanga 2113” (Ver Figuras 3 y 4), una ciudad híbrida que al recorrerla se pueden apreciar gestos, recortes y ambientes particulares de cada una de ellas. Además, pensando en fases posteriores, el collage nos permite tener un acercamiento visual temprano de cómo podría ser una propuesta de recorrido urbano, tenemos más libertad creativa para hacer distintos croquis en planta de las áreas que más nos interesan y ver cómo se comporta todo en conjunto.

4.2.3.3 ¿Cuáles serían las principales imágenes y características de esa ciudad?

Tenemos la imagen, principalmente, de una ciudad con cambios drásticos en su organización general: El traslado del centro actual hacia la carrera 33 producto de una expansión descontrolada de la economía hacia ese sector, una densificación en altura exagerada, lo que crearía una mezcla entre torres gigantescas que tapan las antiguas visuales hacia los cerros y una serie de suburbios internos en donde el gobierno ha perdido el control parcial o total, además de una considerable

pérdida del espacio público o un “reacondicionamiento” de estas áreas (parques por edificios comerciales, por ejemplo) y una gran cantidad de sistemas de vigilancia policial, cámaras de vigilancia, drones, junto a un estricto código de conducta social y laboral. Solo habría un pequeño esbozo de fauna y flora en la parte occidental donde se encontraba la antigua universidad autónoma de Bucaramanga, uno de los pocos lugares para transitar por la ciudad ya que se ha densificado por el rededor esa zona. Quedando así, el centro de la ciudad como un gran suburbio abandonado y nada concurrido, lo que nos permitirá explorar esos espacios que se encuentran olvidados por el sistema.

Figura 21. *Fotografías de Bucaramanga, Los parques, las calles, los pasajes*



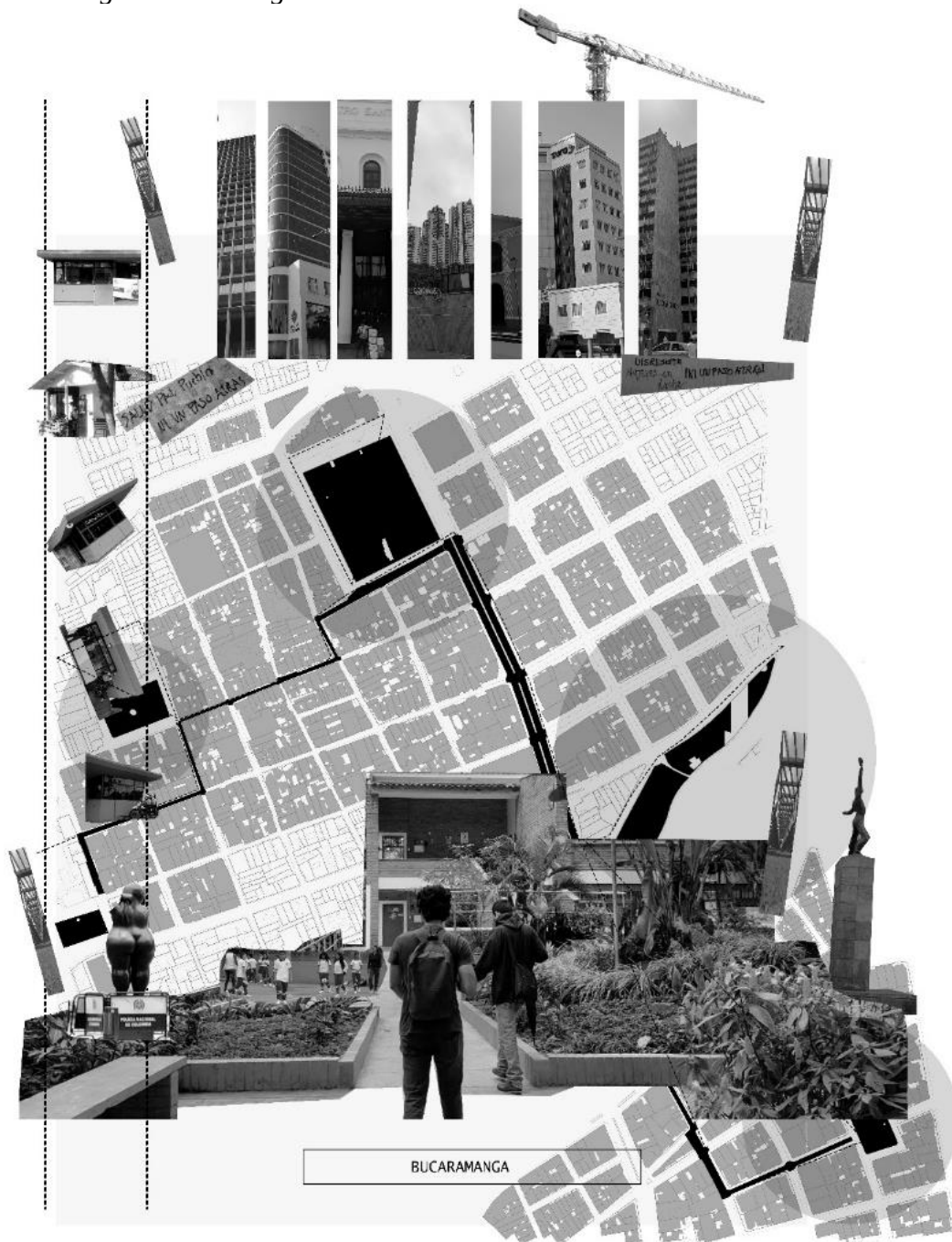
Fuente: elaboración propia.

Figura 22. *Frames de Psycho Pass*



Fuente: elaboración propia.

Figura 23. *Collage Bucaramanga.*



Fuente: elaboración propia.

Figura 24. *Collage paseo Colón*



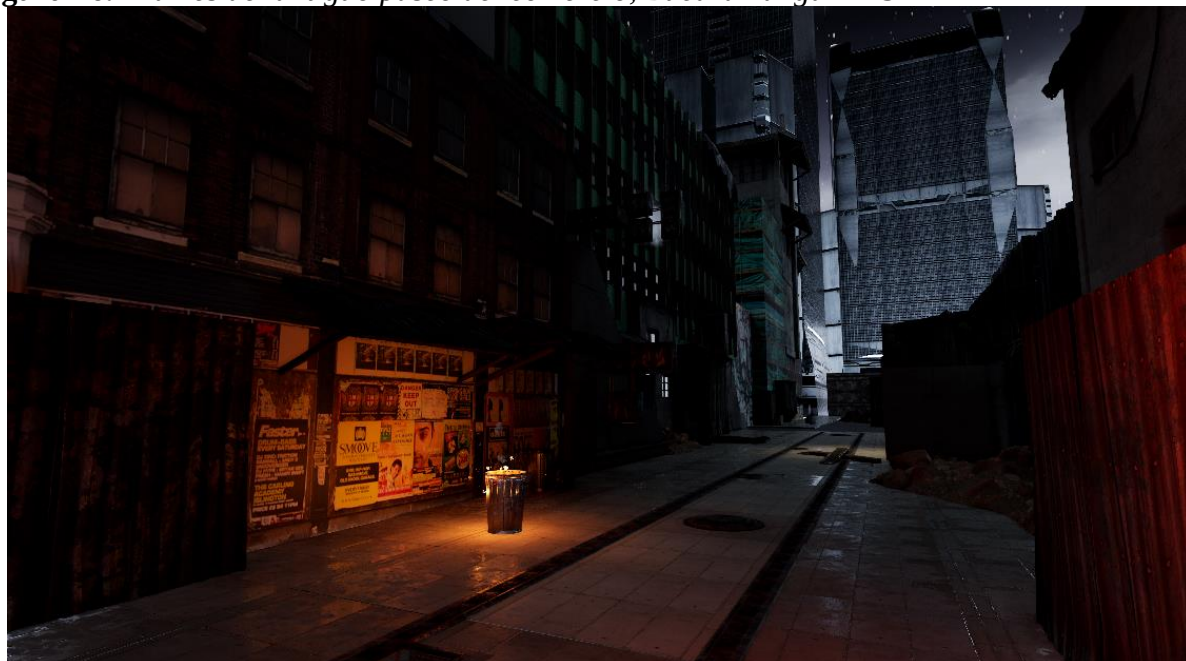
Fuente: elaboración propia.

Figura 25. *Frames del antiguo paseo del comercio, Bucaramanga 2113*



Fuente: elaboración propia.

Figura 26. *Frames del antiguo paseo del comercio, Bucaramanga 2113 II*



Fuente: elaboración propia.

Figura 27. *Frames del antiguo paseo del comercio, Bucaramanga 2113 III*



Fuente: elaboración propia.

4.2.4 How is Critical

Frente a la pérdida del espacio público y el aumento de dispositivos de vigilancia en la ciudad, se busca una apropiación de espacios no vigilados para insertar programas que permitan la libre expresión.

4.2.4.1 ¿Cómo funciona esta fase? Esta fase se encarga de localizar un aspecto problemático de la realidad actual para posteriormente construir una crítica y proyectarla al futuro en forma de ficción. Luego de plantear la pregunta especulativa en la fase anterior, en esta se busca generar una posición crítica y una de las maneras más directas de hacerlo es mediante el programa. Es importante preguntarnos, ¿qué características tendrá el espacio a proponer?, ¿Quiénes tendrán acceso a él y para quién estará dirigido?, ¿qué pueden hacer los personajes en el escenario construido para construir un espacio?

4.2.4.2 ¿Cómo este ejercicio creativo permite generar un espacio de reflexión y crítica frente al Shaming para la actualidad? Nuestro ejercicio creativo permite realizar una reflexión sobre el territorio urbano en dos aspectos fundamentales. El primero, el descuido y paulatina pérdida del espacio público en la ciudad a causa de la inseguridad y la densificación no controlada. El segundo, la priorización de espacios públicos dentro de un contexto privado, es decir, centros comerciales, privatización de parques y un reforzamiento de sistemas tecnológicos de vigilancia que influye directamente sobre las personas (Shaming). El futuro que planteamos se basa en que estas condiciones continúen a un ritmo acelerado y descontrolado; por supuesto es un futuro no deseado, pero es justamente lo que buscamos: generar una reacción en las personas para que puedan tomar conciencia de la suma importancia de los espacios públicos y de la libre expresión dentro del territorio urbano.

Para el programa anti-shaming al ser un escenario con características “Anti”, implica una resistencia al mundo de ficción que estamos proponiendo. Por lo tanto, la estética debió manejar un carácter disruptivo, es decir, que rompiera con el sistema de la ciudad caracterizada por el oprobio y la vigilancia de sus mismos habitantes. El programa se plantea precisamente como un escenario capaz de resistir al sistema, encontrándose en la parte subterránea de un lugar deshabitado, el antiguo pasaje Colón, ubicado sobre la antigua calle 35 también llamada el paseo del comercio, puesto que funcionaría como zona de sombra, ideal para escabullirse a los sistemas que controlan y ejercen el Shaming.

4.2.5 How is materialized?

Un escenario (videojuego) producto de la transformación de un espacio abandonado “zona de sombra” es descubierto por unas personas quiénes lo usan como un lugar de reunión y refugio capaz de resistir al sistema que ahora controla la ciudad.

4.2.5.1 ¿Cómo funciona esta fase? En esta fase surge la exploración de estrategias creativas para la solución del problema, desde la representación hasta la teoría y crítica, en el sentido de la escritura, pasando por el proyecto. Esto tiene que ver mucho con el tipo de futuro que se esté explorando. Aquí también influye la propuesta estética que tendrá el proyecto. Si bien, hemos traído desde las fases anteriores una serie de preguntas que nos ayudan a pensar de qué manera podemos abordar cada fase, aquí la idea es tratar de generar una propuesta mediante recursos, técnicas, estrategias creativas.

4.2.5.2 ¿Qué características materiales y espaciales tiene el espacio arquitectónico para poder considerarse una “zona de sombra”? El espacio se encuentra dentro de los suburbios de la ciudad, específicamente en el centro. En la Tokio 2113 de Psycho-pass, estas zonas se caracterizan por construirse a partir de materiales pobres, recortes de construcciones y estructuras improvisadas a partir de las ya existentes. Esto se enmarca dentro de una estética “Do-it-yourself” que está dentro del ciberpunk, como si hubiese una contraparte frente al perfeccionismo tecnológico que procura buscar este estilo hipertecnológico. Consideramos que el primer acto de resistencia es precisamente un escenario construido con materiales improvisados, adaptando una construcción antigua para hacerla un espacio anti-shaming.

También, otorgamos características especiales a un material como las tejas de Zinc que son el material por excelencia de muchos suburbios actuales, para introducirlo en el escenario arquitectónico como un elemento que repele los dispositivos de control. En el video que hemos realizado, puede verse distintas zonas cubiertas por este material, junto a escenarios improvisados que buscan transmitir la idea de la espontaneidad, libertad, pero a su vez de precariedad, que hay para que las personas puedan desarrollar actividades de expresión social y cultural.

Figura 28. *Entrada al espacio Anti-shaming*



Fuente: elaboración propia.

4.2.5.3 ¿De qué manera opera la técnica del PVO en esta fase? El PVO nos permite construir y bosquejar los escenarios arquitectónicos en pro de la experiencia del personaje, darle una justificación al recorrido y acercarnos narrativamente a un recorrido que luego será imitado visualmente. Nuestro personaje, para hacer un resumen corto, relata en un diario, una serie de

fragmentos escritos y remembranzas de la antigua ciudad de Bucaramanga gracias a que su tatarabuelo le contaba historias sobre el centro de la ciudad.

Figura 29. *Vistazo al interior del espacio Anti-shaming*



Fuente: elaboración propia.

Figura 30. *Otro vistazo al espacio*



Fuente: elaboración propia.

4.2.5.4 ¿De qué manera opera la técnica del montaje en esta fase? Mediante la yuxtaposición, durante el recorrido del personaje por la calle, de escenas grabadas de la antigua Bucaramanga y la Bucaramanga 2113. Esta fase se concatena con el PVO ya que las yuxtaposiciones de las escenas transmiten la idea de remembranza cuando el personaje mira a ciertos objetos y espacios que le recuerdan a la antigua Bucaramanga (hay un efecto visual de “glitch” que precede a cada recorrido). Utilizamos también una cámara en primera persona y una velocidad suave para transmitir la idea de un recorrido tranquilo, contemplativo y seguro. El video de esta fase se encuentra en los anexos a este documento.

4.2.5.5 ¿De qué manera opera la técnica de la alegoría en esta fase? Al ser la ciudad enteramente un collage entre dos escenarios, la alegoría también juega un papel de collage abstracto mediante dos piezas de sonido. La primera, *Mujun ni Michita Sekai* del compositor Yugo Kanno, es una pieza de piano dentro del mundo de Psycho-pass que acompaña a los personajes cuando están en un momento de contemplación; la segunda, *Sonidos de Bucaramanga 2021*, es una serie de grabaciones de nuestra autoría en la que se escucha el comercio, las calles abarrotadas de gente y el sonido de los autos por las calles. Creamos una única pieza mediante recortes y solapamientos entre ambas piezas que transmiten la idea de mixtura entre ambas ciudades. Así, cuando el personaje observa o camina en un espacio determinado, la pieza suena junto con los montajes entre la antigua y la nueva ciudad.

4.2.6. How is told?

La historia es contada mediante un personaje que recorre la ciudad, y a través de distintos sucesos que acontecen en ella, se da cuenta de la necesidad de crear un espacio para resistir al control y la vigilancia.

4.2.6.1 ¿Por qué es necesario añadir este paso? En esta fase se combinan todas las tres técnicas para construir una historia coherente que muestre el funcionamiento del escenario de ficción. Funciona como un punto de control final en donde se realizan simulaciones narrativas (sea en video o en relato) para que la historia (el mundo de ficción y el escenario arquitectónico) pueda ser contada de una manera sencilla y práctica.

4.2.6.2 ¿De qué manera se cuenta el escenario de ficción y el espacio anti-shaming? Nuestro producto final consiste en un video de 3:47 minutos, donde un personaje en primera persona, mediante una velocidad suave de cámara va recorriendo los espacios mientras rememora espacios de la antigua Bucaramanga. Por cada escenario que ve y rememora suena una pieza musical que corresponde a Tokio o a Bucaramanga, dependiendo de la escena. Cuando llega al espacio anti-shaming suena la mixtura entre *Mujun ni Michita Sekai* y *Sonidos de Bucaramanga 2021*, dando a entender que este espacio final pretende rescatar el acto de poder reunirse con otras personas en un espacio que recuerda a la antigua Bucaramanga, pero tomando las cualidades espaciales y materiales de un ambiente cyberpunk como el de Tokio Psycho-pass.

Para resolver el espacio anti-shaming desde un programa no coercitivo, nos enfocamos más en construir una atmósfera dentro del espacio que diseñarlo siguiendo tipologías arquitectónicas.

Para hacer la atmósfera, trabajamos tres aspectos importantes: Color, material y sonido. Utilizamos el color rojo dentro de todo el espacio porque permite generar una sensación de intimidad, pero a su vez de poder. En cuanto al material, y como ya hemos mencionado anteriormente, esta estética DIY, hecha a partir de materiales que se encuentran sueltos en el espacio, recortes mal pegados y estructuras improvisadas, funciona como una contraparte al sistema tecnológico e industrializado que maneja la estética del cyberpunk. Y, finalmente, el sonido dentro del espacio funciona como un recurso sensorial que hace alusión al acto general de reunirse mediante la remembranza de los sonidos de la antigua ciudad de Bucaramanga, las acciones que tenían lugar en las calles especialmente el acto de reunirse, lo que potencia e invita a practicar estas actividades dentro del espacio.

Ademas del video anteriormente mencionado, construimos un relato que va a la par con el desarrollo de las escenas. Actua como una voz en off del personaje, son sus pensamientos al andar por la ciudad y nos ayuda a entender el contexto de lo que sucede en su mente y su alrededor. Anexamos el relato a continuación:

Pensamientos

I

Hoy es el cumpleaños de mi tatarabuelo. Él solía contarme historias sobre la vieja Bucaramanga... Esta parte del centro, de manera especial. Me hablaba sobre ruidos, personas, acciones que ahora no están. Ruidos de las personas hablando en las calles, personas sentadas, personas vendiendo y comprando, autos tocando el claxon, manifestaciones, música... Todo se ha perdido por culpa de estos sistemas de control, de los espacios públicos perdidos.

II

Me describió perfectamente el parque Santander, con árboles y bancas, con plazoletas y palomas. Me describió un edificio verde, el recorrido de la calle 35 abarrotado de personas y vendedores ambulantes a cada costado ¡En este edificio me dijo que había un casino! Probablemente ahora haya algunos refugiados viviendo adentro de los escombros. Este sector se ha convertido en una zona para refugiarse de las cámaras, de las miradas abusivas de la sociedad...

III

El paseo Colón. Quién diría que este lugar olvidado por Dios nos ayudaría a evadir las cámaras; el propio sistema. Los experimentos con las tejas de Zinc en este lugar comprobaron que el Zinc es un material que repele las ondas infrarrojas de las cámaras de seguridad. Quién diría que un material tan sencillo e insípido, alejado de las pretensiones estética e industriales de esta ciudad nos ayudaría a crear este espacio. Este hueco debajo de la tierra que nos sirve de reunión, de alivio. Aquí nosotros somos quienes decidimos ser, y no lo que el sistema y la sociedad nos dice. Los grafitis, el color rojo, las grabaciones de la vieja Bucaramanga, los muros mal excavados y los pisos con losas levantadas se convirtieron también en un símbolo de resistencia contra la hipervigilancia y el control de este sistema autoritario distópico.

Concluido el desarrollo de nuestra metodología como resultado y producto de esta investigación a partir de la fase analítica realizada en el Marco Teórico, junto a su aplicación a un proceso creativo que identificaba un problema como el Shaming, el hipercontrol y la vigilancia, concluimos en el siguiente apartado de “Conclusiones finales”, la relevancia de la ficción, la importancia de la implementación de las metodologías al proceso creativo, los aportes de este trabajo a la arquitectura y unas recomendaciones finales.

5. Conclusiones

1. ¿En qué medida nos ha ayudado la ficción para nuestro proceso creativo arquitectónico?

Este ejercicio creativo e investigativo entre la ficción y la arquitectura nos permitió conocer nuevas maneras de acercarnos a estudiar y analizar contextos, programas y usuarios. Desde el enfoque de Liam Young y la metodología del Design Fiction, por ejemplo, entendimos que la arquitectura ligada a la ficción puede servir como un instrumento para crear conversaciones y reflexiones sobre el futuro, nos hace preguntarnos: ¿Hacia dónde va esta tendencia que se está generando en esta o aquella ciudad?

Y la ficción no solo nos ha permitido cuestionar tendencias, necesidades o situaciones sociales ¡también nos ha enseñado a contar historias! Es decir, visualizar, mediante técnicas como el montaje o la alegoría, simulaciones y escenarios dentro del espacio arquitectónico, entender la arquitectura desde aspectos sensoriales como, por ejemplo, el movimiento y el sonido, aspectos que no se enseñan frecuentemente en los talleres de arquitectura. Estas historias no solo nos ayudaron a entender estos aspectos, sino que también pudimos contar a las personas nuestras ideas y propuestas de una manera sencilla, accesible.

La ficción fue, finalmente, una herramienta para potenciar conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y acercarse a nuestras ciudades desde una perspectiva crítica; una herramienta para hacer arquitectura no solo para arquitectos, sino para el público general que, a fin de cuentas, son quienes harán uso de los espacios que diseñaremos; ahora ellos también se involucran en el proceso de cambio de nuestras ciudades.

2 ¿Cómo influyó la aplicación de una metodología al proceso creativo arquitectónico?

En el desarrollo del ejercicio arquitectónico y la aplicación de la metodología que construimos a partir del Design Fiction, 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. Un ejemplo sencillo de este conocimiento implícito fue el apartado sensorial y material dentro de nuestro proyecto arquitectónico. En los semestres anteriores, realizábamos unas fichas de análisis que contenían varios ítems como vegetación, ubicación general, alturas, etc., y dentro de este análisis estaban los “ruidos” que podían producirse por una vía, una calle o algún equipamiento cercano. Sin embargo, y para ser honestos, casi nunca entendíamos qué hacer con esa unidad específica de análisis, por lo que se quedaba en una ficha que olvidábamos a medida que avanzaba el proceso de diseño. Al incluir una metodología que nos daba técnicas e información bastante claras, encontramos maneras de aprovechar el sonido dentro de nuestra fase creativa para producir una atmosfera que referencia al acto de reunirse en la ciudad. Entonces, al aclarar este conocimiento tácito adquirido en los semestres de la carrera, fue más sencillo manejar y entender la información que debíamos analizar, además de poder compartirla y enseñarla a otras personas. Creemos firmemente que, si nos hubiésemos enfrentado a desarrollar el ejercicio especulativo expuesto en este trabajo sin una metodología que nos guiara en el proceso creativo, no se habría recogido la cantidad de información valiosa que adquirimos y nos hubiésemos desviado en algún punto del objetivo final.

3. ¿Qué aporta este trabajo a un proyecto arquitectónico?

Creemos que aporta, principalmente, dos elementos clave a la hora de diseñar. El primero, una metodología que se encarga de potenciar la fase creativa de un proyecto arquitectónico y de que el estudiante no desvíe sus esfuerzos a medida que avanza con los primeros análisis y

consideraciones generales. Como hemos mencionado anteriormente, proponemos una serie de pasos que se pueden abordar de manera sistemática, pero el diseñador tiene, a su vez, autonomía de decidir con qué fase comenzar a abordar su proyecto arquitectónico.

Segundo, y quizás el aporte más importante, que esta metodología incluye la ficción de una manera sencilla, a fin de que cualquier estudiante en cualquier nivel de conocimiento, o un profesional de arquitectura que no hayan tenido un acercamiento previo a la ficción, puedan involucrar las técnicas creativas del PVO, el montaje y la alegoría para realizar un acercamiento crítico al contexto de un proyecto arquitectónico y, que, paralelamente, estos análisis puedan ser divulgados fácilmente a otras personas a fin de generar discusiones y consideraciones particulares. También, cabe destacar que este trabajo metodológico tiene una función doble: Servir tanto a proyectos reales, ya que, como expusimos en el marco teórico, todo proyecto arquitectónico contiene una carga especulativa en donde se considera su impacto en un futuro determinado, como a proyectos netamente especulativos, que están enfocados en generar puntos de conversación y crítica sobre la realidad.

6. Recomendaciones finales

Nos queda recalcar que esta propuesta metodológica es una entre un gran abanico de metodologías que involucran la ficción y pretenden llegar a distintas fases del proyecto arquitectónico.¹⁷ No pretende ser un proceso lineal, sino que cada estudiante puede utilizarla como

¹⁷ Como mencionábamos en la página 14 y posteriores, estas metodologías se encuentran dentro de un gran paquete metodológico que se denomina “Speculative Design”, de donde deriva la “Speculative Architecture”.

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.

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. Mientras se continúan desarrollando nuevas formas sistemáticas de abordar el diseño que echen mano de los recursos de la ficción, podemos sugerir el anexo de otros procesos de diseño que puedan darle una continuidad a la fase inicial hasta su materialización en la realidad. Con esto, no pretendemos restar importancia a una u otra fase, ya que estaríamos contradiciendo nuestro propio trabajo; más bien es una invitación a ahondar en nuevas experimentaciones que permitan ampliar y facilitar este increíble campo expandido de la arquitectura a más estudiantes y profesionales de la arquitectura.

Referencias

- Anime. (s.f) *Gran Diccionario de la Lengua Española*. (2016). Consultado el 6 de mayo de 2021
Recuperado de <https://es.thefreedictionary.com/anime>
- 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>
- Eisenman, P., & London Architectural Association. (1986). *Moving Arrows, Eros and other Errors*. London, Architectural Association, 1986. Architectural Association
- Eisenman, P., (1994). *El fin de lo clásico: El fin del comienzo, el fin del fin*. [Archivo PDF]. Recuperado de: https://www.academia.edu/15084086/EL_FIN_DE_LO_CL%C3%81SICO_DE_PETER_EISENMAN
- Eisenstein, S. M. (1999). *La forma del cine*. Siglo XXI. Madrid
- Evan Douglass, Dean (s.f) Recuperado de <https://www.arch.rpi.edu/school/douglass-intro/>
- Foucault, M. (2003). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* [archivo PDF]. Siglo xxi.. México
- Foucault, M. (2010). *Historia de la sexualidad. Vol. 3: La inquietud de sí* [archivo PDF]. Siglo XXI. México
- Gausa, M., Guallart, V, Morales, J., Muller, W., Porras, F., & Soriano, F. (2001). *Diccionario Akal de estética* (Vol. 18). Ediciones Akal. Madrid, España.
- Gilardo Díaz, R. (2006) Poder y Resistencia en Michel Foucault [archivo PDF]. Unidad Central del Valle del Cauca. Valle del Cauca, Colombia. Recuperado de: <http://www.revistatabularasa.org/numero-4/gilardo.pdf>

- Gilmour, D., & Waters, R. (1979). *The Wall* [Vinilo, Casete, CD, Descarga digital y Streaming]. Reino Unido: Harvest Records. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=t3rHCTK5zJI&ab_channel=ClassicalRockMusic
- Holl, S. (1997). *Entrelazamientos*. Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Houellebecq, M. (1999). *Ampliación del campo de batalla* [archivo PDF]. Anagrama. Barcelona, España.
- Hurtado de Barrera, J. (1998). *Metodología de la investigación holística*. Fundacite –SYPAL. Caracas.
- Jaime Altozano, 2017. *Análisis De La Banda Sonora De Star Wars. Los Temas Del BIEN*. [video] disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=veviaf_2tum
- Knutz, E., Markussen, T., Christensen, P. (2014). *The Role of Fiction in Experiments within Design, Art & Architecture-Towards a New Typology of Design Fiction*. Artifact III (2), 8.1. - 8.13. DOI:10.14434/artifact.v3i2.4045
- La Hemeroteca [Nombre de usuario en Youtube] (17 de febrero de 2013). ÁLBUM HISTÓRICO: PINK FLOYD THE WALL [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=p3cFiydpk9g>
- Latorre Ariño, M., Seco del Pozo, C. (2013). *Estrategias y técnicas metodológicas*. [archivo PDF]. Universidad Marcelino Champagnat. Lima, Perú.
- Los tipos de narrador* (s.f). Recuperado de: http://www.materialesdelengua.org/literatura/textos_literarios/cuentos/contar/tiposdenarrador.htm
- Los Dependientes. [Nombre de usuario en Youtube] (2013). Gilles Deleuze - ¿Qué es el acto de creación? (completo) - Subtitulado al Español [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks&t=353s>

Marshall, A. (productor). Parker, A. (director). (1979). *The Wall* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido. Metro-Goldwyn-Mayer.

Morán, D. (2014). Literatura distópica: cuando el futuro es una pesadilla. Recuperado de: <https://www.abc.es/cultura/libros/20140805/abci-literatura-distopica-201408041809.html>

Nacif, N. (s.f) *Métodos de diseño*. [Archivo PDF]. http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf

Perez P., Merino M. (2013) *Definición de herramienta*. Recuperado de <https://definicion.de/herramienta/>

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

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

Redacción Paredro (1 de abril de 2014) *Arquitectura como música congelada y algo más*. Paredro. Recuperado de <https://www.paredro.com/arquitectura-como-musica-congelada-y-algo-mas/>

Sergey, B. (2017). *what is speculative architecture? faq by liam young* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://n9.cl/18lba>

Sterling, B. (1998) *Mirrorshades* [archivo PDF]. Recuperado de: [http://descargar.lelibros.online/AA.%20VV_/Mirrorshades%20\(83\)/Mirrorshades%20-%20AA.%20VV_.pdf](http://descargar.lelibros.online/AA.%20VV_/Mirrorshades%20(83)/Mirrorshades%20-%20AA.%20VV_.pdf)

TED (2015). *Oleg Scheeren ¿Por qué la gran arquitectura debe contar una historia?* New York City: TED Ideas worth spreading. Recuperado de

https://www.ted.com/talks/oleswhy_great_architecture_should_tell_a_story/transcript?language=es

Tschumi, B. (1981). *The Manhattan Transcripts*. [archivo PDF] Recuperado de https://issuu.com/cagdaoz/docs/_bernard_tschumi__the_manhattan_tra

Unknown (30 de abril de 2016) *Música para cuerdas de Béla Bartók y casa Stretto de Steven Holl* [Blog]. Recuperado de: <http://eltorneodelwartburg.blogspot.com/2016/04/musica-para-cuerdas-de-bela-bartok-y.html>

Vidler, A. (2008). *Architecture Between Spectacle and Use*. [Archivo PDF] Sterling and Francine Clark Art Museum. Williamstone, United States

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/>

Yamamoto, K. (2012-2013) *Psycho-Pass* [serie de televisión] Production I.G.