

PROCESOS CREATIVOS:

Estudiante: ZAMORA ROBLES, ÁLVARO.

Tutor: JIMÉNEZ VICARIO, PEDRO.

Este trabajo consiste en un estudio del **proceso creativo** de la **arquitectura** desde puntos de vista alejados de la propia profesión. Para ello, primero definiremos qué son estos dos conceptos:

LOS PROCESOS CREATIVOS.

«Un proceso creativo es el conjunto de etapas o fases que se desarrollan para poner en práctica la creatividad con el objetivo de resolver un problema o iniciar un proyecto».

EL CONCEPTO DE ARQUITECTURA ACTUAL.

Sigfried Giedion, en su libro 'Space, Time and Architecture' (1941), define tres fases de la arquitectura:

«Durante la primera fase, la concepción de la arquitectura combina volúmenes que se traban unos con otros sin mucho interés por el espacio interior. A este periodo pertenecen las arquitecturas de Mesopotamia, Egipto y Grecia.»

«La segunda fase comienza en la era romana y termina en el siglo XVIII con la decadencia del Barroco, y en esta, la concepción arquitectónica se interesa principalmente por el espacio interior.»

«El siglo XIX es un periodo de transición, que usó simultáneamente todos los estilos de la segunda fase, desbaratando la cohesión que cada uno de ellos había poseído por separado. Giedion culpa a la Revolución industrial (...): El individuo quedó inmerso en la marcha de la producción; fue devorado por ella. Tampoco hubo progreso, porque lo que se produjo fue la imitación de los estilos históricos, lo que creó un serio problema moral. Pero es justo en estas necesidades de tipo moral donde para Giedion estalló la nueva tradición.»

«Finalmente, la tercera fase abarca el periodo moderno, donde la arquitectura se esfuerza por alcanzar una síntesis de la concepción volumétrica del primer periodo y de la concepción espacial interior del segundo. De este modo, da un paso adelante: partiendo de la revolucionaria abolición de la perspectiva clásica lograda por la pintura cubista, la arquitectura consiguió hacer realidad por primera vez la interpretación de los espacios interior y exterior; y sobre todo, logró incorporar el tiempo y el movimiento.»

Giedion comparaba los proyectos de ingeniería, fruto de las nuevas posibilidades de la ciencia y la construcción, con el arte del periodo moderno e incluso con el de épocas prehistóricas. Para él, el arte y la ciencia (el sentir y el pensar) habían ido separados a lo largo del siglo XIX y debían reintegrarse nuevamente

ESTE TRABAJO SE CENTRARÁ EN TRES ÁMBITOS:

1. El proceso creativo de los escritores, como máximos representantes de la ficción.

2. El proceso creativo de los artistas gráficos, que conciben diseños para llevarlos a las ilustraciones, al cine o los videojuegos.

3. El proceso creativo de los arquitectos utópicos, que desde la arquitectura de vanguardia de principios del siglo XX, se han interesado por concebir distopías con distintos planteamientos filosóficos.

El objetivo final es reflexionar sobre como los arquitectos somos los encargados de pensar el mundo real y los artistas el mundo de ficción. Ver en qué se diferencian nuestros procesos creativos y tender puentes para llegar a un punto en común.



ESTUDIO DE LOS MÉTODOS DE DISEÑO DE MUNDOS VIRTUALES.

PROCESO CREATIVO DE LOS ESCRITORES:



FANTASÍA DURA



FANTASÍA BLANDA

La fantasía dura es tratada como una ciencia, con reglas y misterios por resolver. Es aquella que asienta unas bases y da herramientas a sus personajes para jugar con esas reglas. Les da a sus protagonistas unas habilidades e impone un coste a cambio de emplearlas.

La fantasía blanda es aquella que habla de un mundo que el lector no entiende. Tiene unas reglas que jamás llegan a explicarse del todo y no conoces el coste ni las limitaciones de los sistemas de magia, por lo que el espectador no suele predecir la mayoría de cosas que van a suceder.

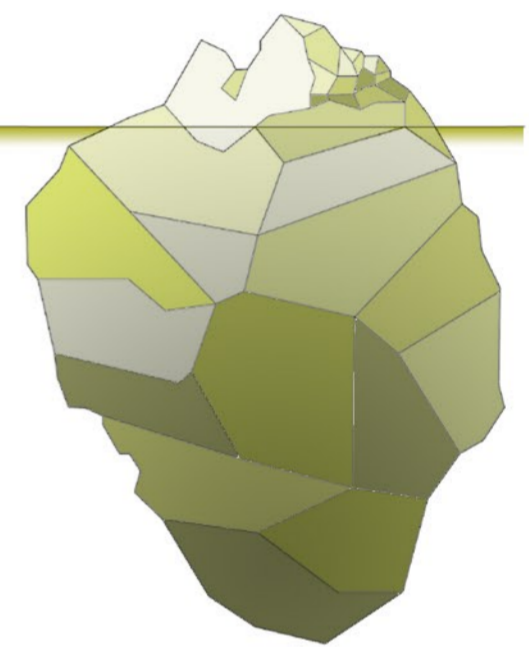
Lo que aparece en la novela

- Ciudades.
- Culturas.
- Política.
- Sistemas de magia.

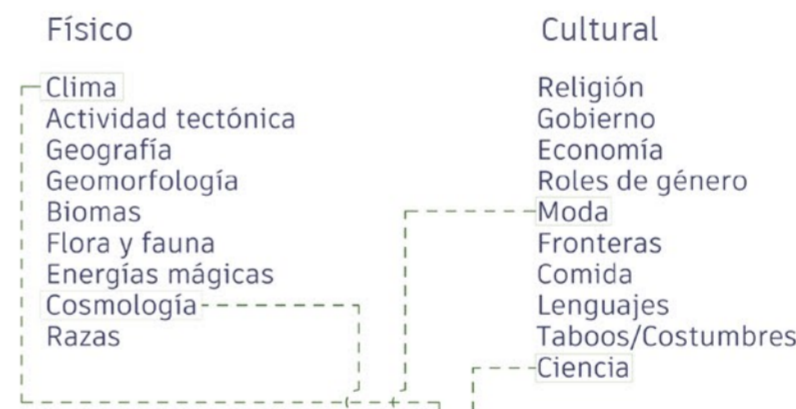
LA TEORÍA DEL ICEBERG

Cosas que has pensado pero no se muestran en las páginas.

- Más ciudades.
- Más culturas y religiones.
- Conflictos políticos.
- Fauna y alimentos.
- Ropajes según la climatología.
- Morfología del mundo (planos).
- Magia prohibida.
- Leyendas.



Para Brandon Sanderson, el mundo a diseñar no es del todo un iceberg. Es decir, podría serlo, y pasarse 20 años de su vida pensando cada detalle, pero para realmente ejercer la escritura como una profesión, diseña un iceberg vacío, donde muestra que esas cosas están ahí, pero realmente nunca llegan a conocerse los detalles.



Géneros

- Acción/Aventuras
- Misterio
- Romance
- Horror

Tramas (Ejemplos)

- Un planeta donde el sol te quema y solo se puede salir de noche.
- Una sociedad que use máscaras y donde ocurra un asesinato.
- Un científico crea la poción de amor.
- Aparece un monolito en la luna y unos astronautas van a explorarlo.

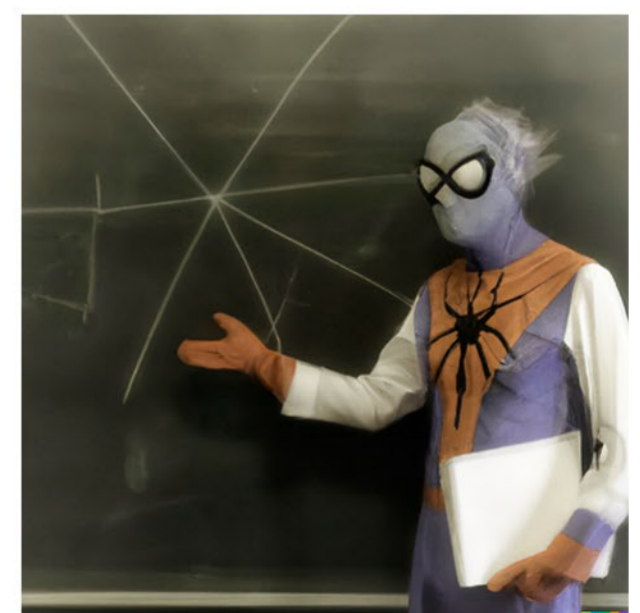


BRANDON SANDERSON



COHERENCIA INTERNA.

Significa que el sistema de magia que creaste para tu mundo funcione sólidamente.



COHERENCIA EXTERNA.

Ocurre cuando intentas explicarle lo que ocurre dentro de la ficción, de una forma que tenga sentido en función de las leyes del mundo real.

PROCESO CREATIVO DE LOS ARTISTAS GRÁFICOS:

DISEÑO EXTERIOR.

ARQUITECTURA TRADICIONAL ORIENTAL

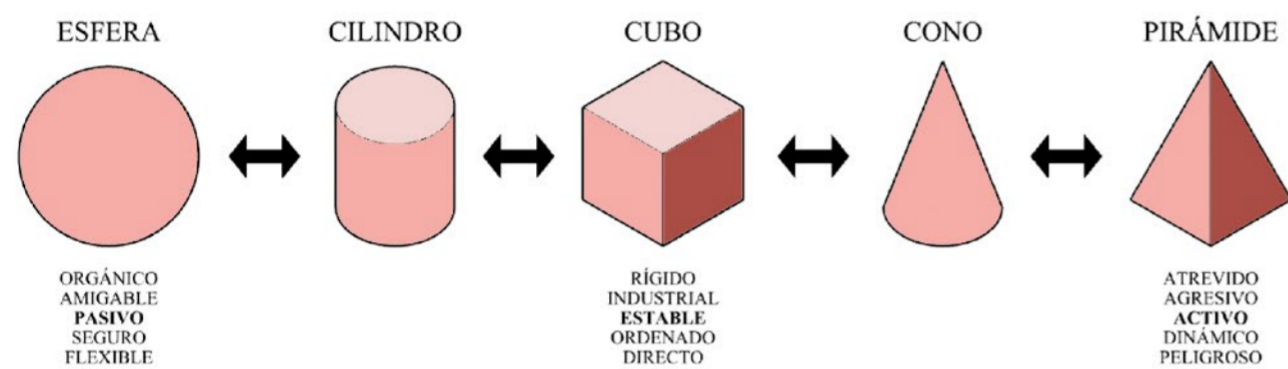


Fig. 29. Templo Shitennoji. (593) Osaka.

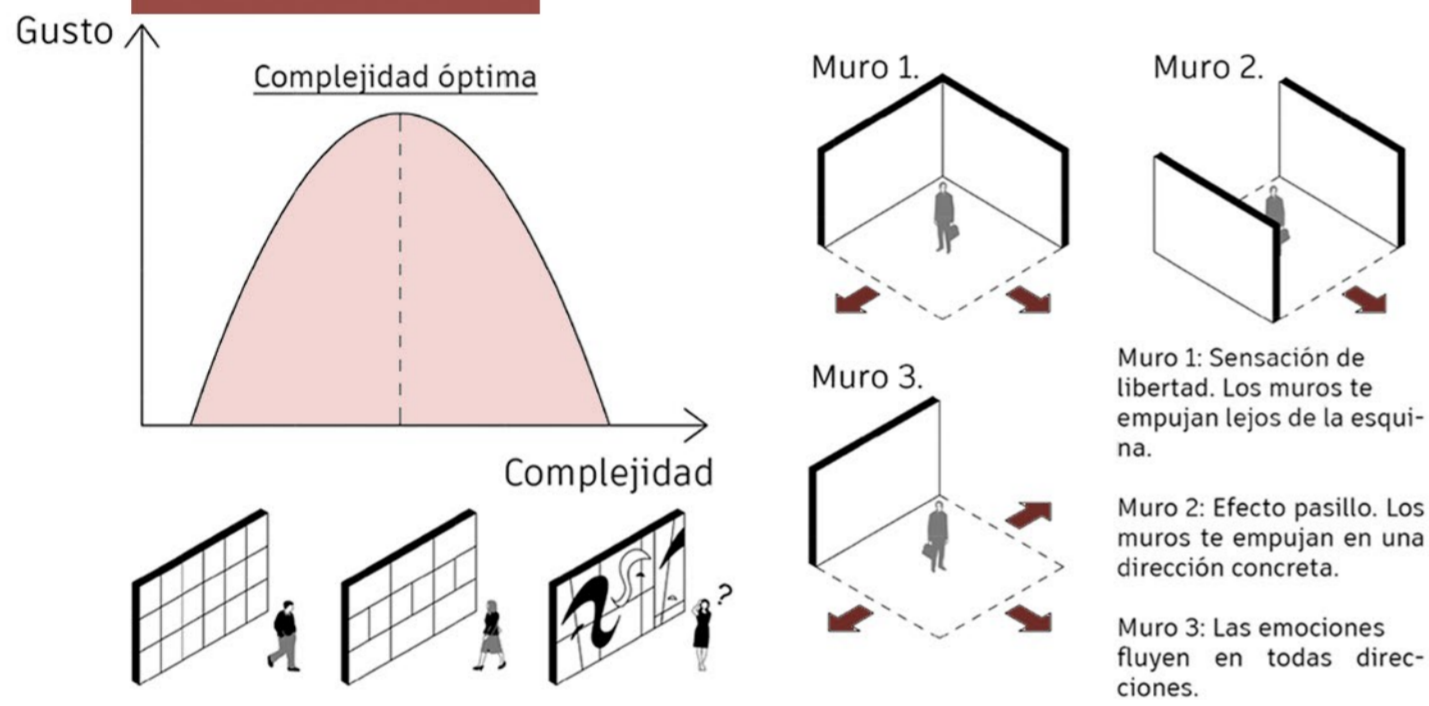


Fig. 30. Templo Sanjusangendo (1164) Kioto.

Los volúmenes aparecen en una proporción específica y transmiten unas sensaciones específicas. La arquitectura oriental nos puede resultar atrevida, llamativa y provocadora.



DISEÑO INTERIOR.



ESPACIALIDAD.

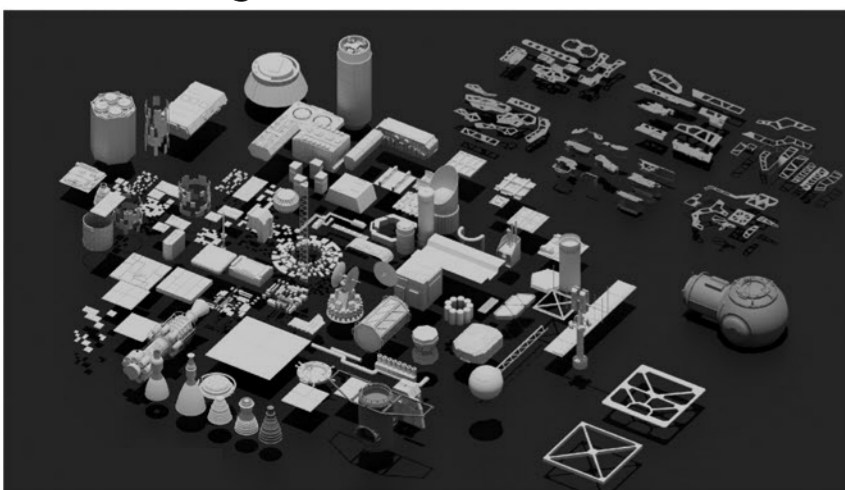
Cambiar un techo o un-pared genera inmediatamente un espacio distintivo.

TENSIÓN.

HACER TRAMPAS

Los artistas gráficos no necesitan saber de geomorfología, ingeniería o arquitectura, simplemente les vale con aparentar que saben:

Kit-bashing:



Tomar un kit de piezas con alguna estética e ir ensamblandolas de forma que se genere una figura, con una forma, que pueda cumplir una función. Contará con multitud de detalle proveniente de las piezas del kit.

Con los volúmenes se pueden diferenciar zonas.

Estrechar y agrandar el espacio ayuda a generar una tensión. Mucha tensión mucho tiempo puede resultar agotador, pero demasiado poca puede ser soporífero.

Otra forma de generar tensión es mediante el ritmo.



Muchos pilares muy cerca generan mayor tensión que los espaciados cuando pasas por su lado.

IA's gráficas:

Desarrollan conceptos complejos muy rápido y de forma muy variada, como con las imágenes del apartado 'Coherencia interna' y 'Coherencia externa'.

PROCESO CREATIVO DE LOS ARQUITECTOS VIRTUALES:

BACKMINSTER FULLER (1963)
NUBE NUEVE.



La primera de sus distopías consistía en unas esferas tan grandes y con una estructura tan liviana que con aire caliente se pudieran mantener en el aire.

Es una propuesta con muy poca **coherencia externa**, ya que no existe un material tan ligero y rígido en la actualidad, pero no del todo improbable, ya que existen prototipos de grafeno que buscan estas propiedades. Sus tintes de **fantasía blanda** provocan que sus dibujos den pie a la imaginación, se asemejan a elementos celestiales o extraterrestres más que humanos.

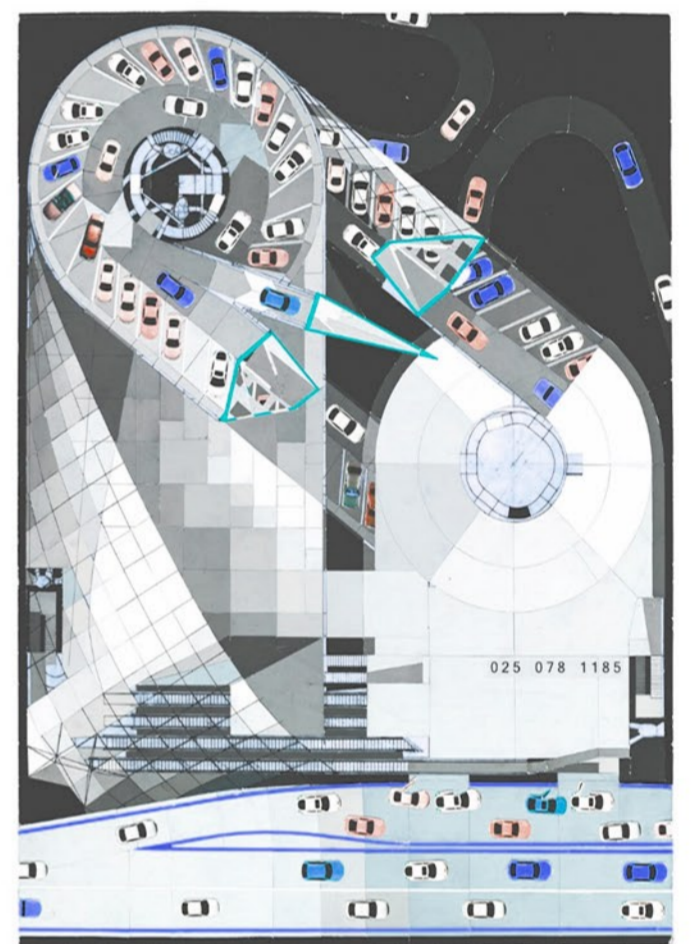
Sus **formas orgánicas** transmiten pasividad. Parecen elementos de la naturaleza. Y levitan sobre montañas diagonales, agresivas y afiladas, lo que las hace parecer más majestuosas.

El primer proyecto publicado en sus revistas es el *Sin Center* (1962) de Mike Webb, que consiste en una estructura de cables que sostienen una rampa que recorre todo el edificio, convirtiéndolo en un edificio para automóviles, para el placer de conducir.

Este proyecto cuenta con una idea muy firme, hacer un edificio para conducir, lo que le dota de **coherencia interna**. Además, es perfectamente factible a nivel constructivo en nuestro mundo, lo que también le da **coherencia externa**. Lo que la hace un gran proyecto de **fantasía dura**, donde los caminos para hombres y vehículos confluyen conflictivamente conforme a unas reglas que favorecen a los coches.

En cuanto a la estética: las flechas blancas en el suelo y los coches aparcados en el lateral dan un **ritmo** a las rampas por las que se circula, que quedará enfatizado cuando se crucen a gran velocidad. Llama la atención el escaso, casi nulo, **espacio de transición** entre las escaleras de humanos y las rampas de coches. Al tener estéticas distintas, generarían un choque visual en el viandante, si tiene la suerte de no ser atropellado al salir del núcleo vertical. Esto remarca la mofa de Archigram de un edificio que no tiene consideración por el peatón.

ARCHIGRAM (1962)
SIN CITY.

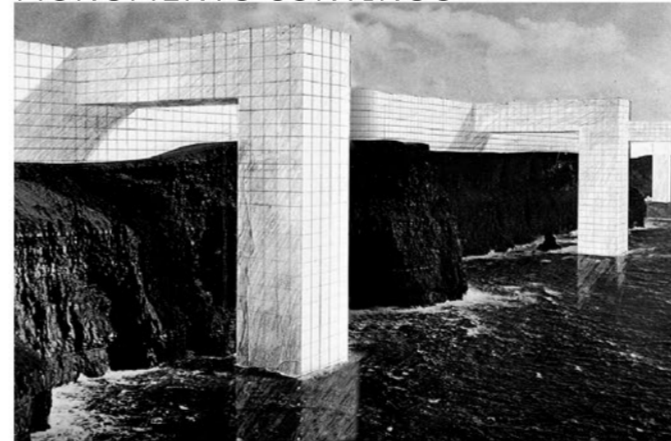


Son los proyectos más conocidos de Superstudio. Megalitos vastos e impenetrables donde la naturaleza se había hecho benevolente y había desaparecido tanto la arquitectura como la tecnología en general. Un mundo donde se habían eliminado por completo los objetos de consumo y, en palabras del filósofo Herbert Marcuse, «El nivel de vida se mediría por otros criterios: La gratificación universal de las necesidades humanas básicas y la liberación de la culpa y el miedo.»

Aquí también comienzan con planteamientos más narrativos. Imaginando una sociedad alejada del capitalismo. Es **coherente internamente**, pero precisamente por lo radical, no parece tan **coherente externamente**. Al rechazar el deseo tal y como lo conocemos, resulta extremadamente complicado de concebir como algo realista.

Su estética sigue con lo que inventaron en *Istogrammi di Architettura* (1969-1970). Las formas más puras y funcionales. Su **legibilidad** está muy por encima de su **complejidad**, haciendo de esto un páramo sobrio y desértico y otorgándole toda la **expresividad** a los humanos que deambulan sobre el monumento.

SUPERSTUDIO (1969-1971)
MONUMENTO CONTINUO



CONCLUSIONES.

El escritor es una especie de Dios creador de mundos, que se refleja en la obra mediante la figura del narrador.

El artista gráfico es una especie de intruso dentro del mundo que crea.

El arquitecto virtual da la sensación de ser una especie de mesías en la Tierra, debido a la estigmatización de enlazar la arquitectura con el mundo físico.

Cuanta menos responsabilidad, se busca más la emoción, y cuanta más responsabilidad, la lección y el convencimiento.