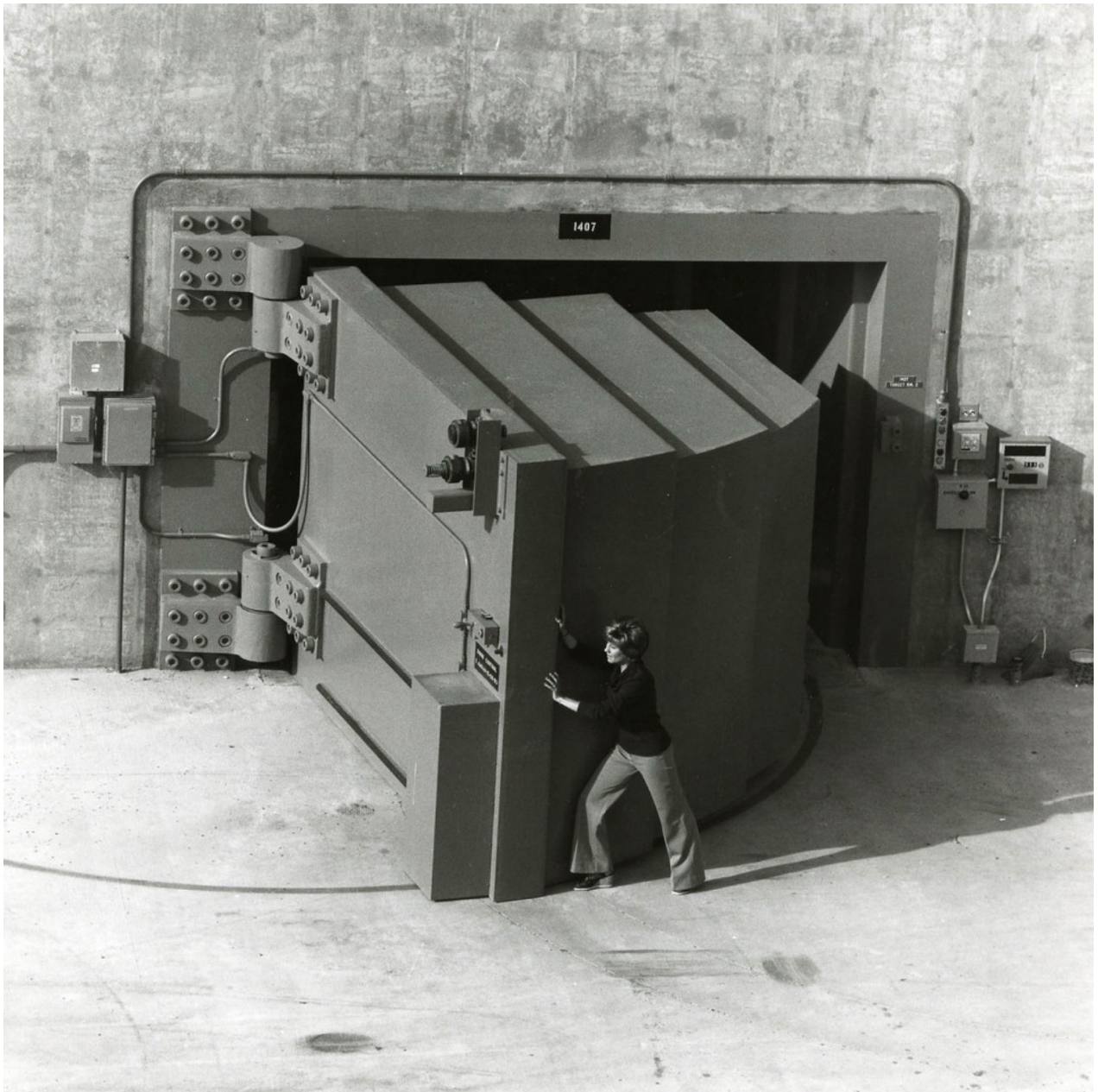


Useless Use: High Resolution

Ucronías Abstractas vol.1: Alta Resolución

Ud. Soriano

Cuatrimestre de Primavera - Curso 2023 / 2024
Grado en Fundamentos de la Arquitectura - P7, P8



Lawrence Livermore National Laboratory. The thickest door on earth, 44 tonnes with a thickness of 2.5 meters and width of 3.6 meters. (1979, Livermore, California, USA)

Ud. Soriano

Catedrático y coordinador de grupo: *Federico Soriano*

Profesores: *Federico Soriano, Pedro Urzáiz, Eduardo Arroyo, Pedro Pitarch, Eduardo Castillo*

Grupo de Innovación Educativa: *Dispositivos Aglutinadores de Proyecto*

1- Statement-less

“A little less conversation... a little more action, please”

En marzo de 1968 Elvis ya lo hizo por nosotros.

Publicada como un sencillo del album *Almost in Love*, el single *A Little Less Conversation*, escrito por Mac Davis y Billy Strange, fue grabado originariamente para la película *Live a Little, Love a Little* en el estudio *Western Recorders* de Hollywood, California. El single pasó prácticamente desapercibido en el contexto de un film claramente mediocre. Contra todo pronóstico, en el año 2002 el DJ holandés *Junkie XL* post-produciría el material original de Presley, llevándolo, ahora sí, a los primeros puestos de las listas de éxitos de medio mundo.

De nuevo, al igual que *Junkie XL*, recurrimos a Elvis para post-producir otra vez más su single. Pero en este caso no lo haremos musicalmente sino como manifiesto conceptual docente.

Aun medio siglo después, Elvis nos proporciona una herramienta de diseño que se nos presenta cada vez más necesaria: frente a métodos aprendidos, estilos a imitar y agendas temáticas que suscribir, Elvis nos ofrece algo tan simple y abstracto como una actitud, una voluntad de acción eminentemente productiva.

La lectura re-contextualizada de la cara A del sencillo desafiaría la inercia del discurso arquitectónico constante, abogando por una acción precisa, decisiva y significativa. Este mensaje resuena en paralelo con la producción arquitectónica contemporánea, que crecientemente se encuentra atrapada justificaciones ideológicas sin la correspondiente acción transformadora en nuestras ciudades.

El proceso de diseño arquitectónico, gradualmente impulsado por ideologías y narrativas justificativas, cae con frecuencia presa de la complacencia discursiva. La arquitectura contemporánea, atrincherada tras un confortable colchón retórico, se manifiesta frecuentemente vacía de soluciones concretas para las comunidades que habitan nuestras ciudades.

Con "*A Little Less Conversation*" se expone la necesidad de trascender la ocurrencia y avanzar hacia la operatividad transformadora. Así como la canción insta a una conversación más breve y a acciones más directas, la producción arquitectónica debe evolucionar hacia una materialización efectiva de las ideologías que propugna. Los proyectos arquitectónicos no deben limitarse a ejercicios discursivos, sino que deben convertirse en instrumentos transformadores.

La transición crucial radica en convertir el diseño arquitectónico en un medio para abordar desafíos reales. La arquitectura debe ser más que una expresión visual de ideologías; debe ser un catalizador para la transformación. "*A Little Less Conversation*" sustituye el miedo al fracaso por el aprendizaje del error, la charla tediosa por la acción decisiva, el ego de la autoría por la fraternidad de la colaboración, y los dogmas heredados por la exploración personal.

*A little more bite and a little less bark
A little less fight and a little more spark*

2- Scale-less

Sharp: High-Res.

La *Alta Resolución (High-Res)* en el diseño arquitectónico representa una evolución necesaria en la manera en que concebimos y desarrollamos los espacios construidos y los espacios no construidos. Históricamente, el diseño arquitectónico ha estado sujeto a restricciones impuestas por la escala, en un proceso lineal que comenzaba con una definición mínima y progresaba gradualmente, aumentando el nivel de detalle a medida que se avanzaba en desarrollo del proyecto.

Sin embargo, el paradigma contemporáneo de la *High-Res* desafía esta lógica lineal, abrazando un enfoque rizomático que prioriza la imposición democrática de una homogeneidad de alta resolución, independientemente del tamaño y la escala.

En lugar de seguir una progresión escalonada de definición y detalle, la *High-Res* abraza la noción de que la nitidez (o *sharpness* en inglés) es el nuevo criterio rector del diseño arquitectónico. Este enfoque replantea la forma en que concebimos la cualificación de un diseño, desplazando la importancia que hasta ahora han tenido el tamaño y la escala hacia la resolución y la nitidez.

Se trata de una transición de la obsesión por la cuantificación de las magnitudes física a la priorización de la precisión conceptual, cultural, social y política. La priorización de la precisión del mundo que proponemos como alternativa al encontrado.

La esencia de este enfoque radica en la capacidad de mantener una resolución máxima en todos los niveles de diseño, desde el punto de partida inicial hasta los documentos más finales. Esto implica una precisión meticulosa en los

detalles, independientemente de la escala del proyecto. Incluso independientemente del tamaño del detalle. Hay detalles constructivos. Pero también hay detalles políticos, culturales, ecológicos, energéticos y hasta ideológicos.

La Alta Resolución abarca la idea de que un diseño debe ser igualmente nítido y preciso, ya sea una ambición monumental o un pequeño objeto banal.

Al liberarse de las restricciones impuestas por la escala, la *High-Res* fomenta la exploración conceptual técnica sin limitaciones predefinidas. Permite a los arquitectos centrarse en la esencia tecnoestratégica, desafiando las convenciones tradicionales que dictaban la relación inquebrantable entre tamaño y detalle.

Este enfoque no lineal no solo desencadena una reevaluación de los estándares de calidad en el diseño, sino que también promueve una flexibilidad sin precedentes. La *High-Res* abre las puertas a la experimentación, la innovación y la adaptabilidad, permitiendo que la nitidez y la calidad se conviertan en el sello distintivo de un diseño más allá de su escala física.

High-Res es un cambio paradigmático, que sitúa la nitidez y la precisión en el centro del proceso proyectual. Al desafiar la tradicional relación entre tamaño y detalle, este enfoque no lineal desencadena una nueva era en la que la calidad del diseño se define por su nitidez independientemente de la escala, transformando fundamentalmente la manera en que concebimos y creamos espacios arquitectónicos.

3- Format-less

XD: el documento complejo a-lineal, a-escalar.

A lo largo de los últimos cursos hemos desafiado el formato tradicional de proyecto arquitectónico reivindicando el modelo como soporte arquitectónico total informado, que no sólo contenía toda la información superpuesta capaz de materializar el proyecto sino que incluso era el proyecto en sí mismo. Con este curso damos un paso más allá, inauguramos una etapa pedagógica en la que ampliaremos el ámbito del modelo al *XD*

Ni 2D ni 3D, sino *XD*.

Los proyectos ya no son los planos. Ni los modelos. Los proyectos son una combinación compleja de planimetrías, temporalidades, ideologías, normas y revoluciones que no son tan fácilmente encasillares en dos o tres dimensiones.

XD es un formato a-dimensional. *XD* no es sólo un archivo digital.

Al hablar de “modelo” corríamos el riesgo de identificar el modelo con un archivo digital que contuviese un levantamiento tridimensional de un proyecto.

Creemos que los proyectos van mucho más allá de su levantamiento tridimensional. El proyecto contemporáneo es a-lineal, a-escalar y a-dimensional. O mejor dicho, multidimensional, incorpora múltiples dimensiones no necesariamente máticas sino temporales, ideológicas, energéticas y sobre todo sociales.

El proyecto arquitectónico es un documento abstracto, capaz de ser leído e interpretado, no unívoco ni unilateral. Capaz de incluir a agentes inesperados, a programas inesperados, en definitiva: a realidades inesperadas.

A este documento le llamamos *XD*

XD se ordenará alrededor de tres conceptos que definirán sus componentes:

- “*Flash*” - o el Instante (Planta, Sección e Imagen)
- “*Flow*” - o la Duración (Transiciones de escala de lo general al hiper-detalle)
- “*Sharpness*” o la Precisión, la Nitidez, la Alta Resolución

La combinación de ellos, en el transcurso del curso derivará en una entrega final que tendrá la vocación de sintetizar la multiplicidad de formato del *XD* en dos tipos de documentos finales: *Sharp Flash* y *Sharp Flow*

“*Sharp Flash*” trabaja sobre la resolución infinita. Estará compuesto de los siguientes documentos:

- Dos “*Plantaflash*” de resolución infinita que cuando hagamos zoom lleve tanto tiempo insertado dentro de ellas que se vean los tornillos del prototipo constructivo (2 A1)
- Dos “*Secciflash*” de resolución infinita que al realizar la transición de una a otra, exhiban la sofisticación de detalles espaciales, revelando la interacción precisa entre los elementos constructivos y ambientales, incluso permitiendo visualizar las texturas en su contexto material (2 A1).

- Dos “*Imaflash*” con mega alta resolución, una de la atmósfera exterior y que nos lleve en su transición temporal a un espacio-instante no visible en la imagen inicial pero híper-definido de una atmósfera interior (2 A1)

Se deberá entregar el instante Alfa del inicio y el instante Omega final de detalle ultra preciso ambos desarrollados en planta, sección e imagen. Todo en alta resolución y máxima precisión y nitidez. (Total 6 A1)

“*Sharp Flow*” opera sobre la deriva infinita. Estará compuesto de los siguientes documentos:

Tres videos de 20 segundos para Tiktok de cada una de las tres transiciones de Alfa a Omega con lo que ocurre entre medio...

- Una “*Plantaflow*” de Planta general a fragmento planta
- Una “*Secciflow*” de Sección general a detalle constructivo
- Una “*Imaflow*” de Imagen general a imagen atmosférica

La entrega final, síntesis del XD se compondrá en total por 6 A1 y los tres videos de 20 segundos de las tres transiciones precisas de baja a alta resolución.

*From Low to High Res
From Dullness to Sharpness*

4- Site-less

www.BBAA

Siteless Site desafía la noción convencional de que un proyecto comienza con un sitio físico, específico y delimitado. Más bien, postula que el “*site*” arquitectónico no se limita a las fronteras geográficas de un solar, sino que se extiende a un ámbito más amplio que abarca innumerables condiciones físicas, sociales, culturales y ambientales, algunas de las cuales pueden no residir directamente en el lugar físico del proyecto.

En este enfoque, el “*site*” no se limita a un área geográfica, sino que se convierte en un concepto expandido que incorpora una multiplicidad de condiciones. Estas incluyen aspectos materiales como la topografía, el clima, la geología o la infraestructura existente, pero también condiciones inmateriales como la historia, las narrativas culturales, las dinámicas sociales o incluso los flujos de información y tecnología globales.

Los proyectos de arquitectura ya no se inician simplemente con un solar específico, sino que se sumergen en la complejidad de este “*siteless site*”. El desafío radica en comprender y representar estas condiciones diversas y a menudo entrelazadas dentro del ámbito del proyecto. El arquitecto se convierte en un intérprete de estas múltiples capas de carácter abstracto, buscando no solo entender las condiciones tangibles de un posible sitio, sino también las intangibles que moldean la identidad y el contexto del proyecto arquitectónico.

Al considerar todas estas condiciones dentro del ámbito del proyecto, se abren posibilidades estratégicas y conceptuales más amplias. La arquitectura deja de ser una respuesta exclusiva a un lugar físico y se convierte en una respuesta a un contexto más vasto y complejo. Esta perspectiva permite la incorporación de múltiples conceptos, influencias y dinámicas de carácter abstracto o genérico en el diseño arquitectónico, generando soluciones más ricas en su posterior inserción contextual.

Si un *Site* se define sobre un máximo de un 100% de cualidades, entonces un *Siteless Site* se define sobre un 300%.
Sus condiciones materiales alcanzan un 5%
Sus condiciones extramateriales alcanzan un 45%
Sus condiciones supramateriales un 95%
Sus condiciones inmateriales 155%

Trabajaremos unos *Siteless Sites* en la periferia de Buenos Aires. Los llamaremos www.BBAA debido a su condición expandida.

De ellos nos interesa la precisión frente a la ambigüedad. El compromiso frente a la ocurrencia.

5- Theme-less

Ucronías Abstractas: tiempo y alternativa

El concepto de "enunciado" en proyectos arquitectónicos ha sido históricamente un punto de partida incuestionable, delineando temáticas específicas y contextos predefinidos para la exploración proyectual. El enunciado ha seguido dos posibles enfoques: el de un encargo ficticio que simula el de un proyecto real y que se recrea en el aula; o bien el de una investigación temática enmascarada de docencia. Mientras el primero a menudo desencadena en un profesionalismo zombie, el segundo frecuentemente desencadena la charlatanería ocurrente.

La rigidez de ambos podría poner en entredicho la esencia misma del proceso pedagógico de exploración arquitectónica. Al imponer un marco temático preestablecido, se corre el riesgo de limitar la diversidad de ideas y perspectivas que podrían surgir de la exploración libre. La noción de un enunciado puede convertirse en una camisa de fuerza para la inventiva, llevando a los alumnos a abordar proyectos desde un único prisma, restringiendo la amplitud de soluciones posibles.

Más aún, esta práctica puede convertirse en una herramienta ideológica que perpetúa ciertos dogmas de contemporaneidad agendada, en lugar de fomentar una verdadera exploración estratégica para el desarrollo autónomo de los estudiantes.

La necesidad ideológica de proponer marcos contextuales más abiertos y flexibles para el desarrollo de proyectos arquitectónicos se fundamenta en la premisa de liberar el potencial crítico de los estudiantes. Es esencial desafiar la imposición de temas específicos que podrían limitar la capacidad de los futuros arquitectos para explorar múltiples enfoques, contextos y problemáticas.

La arquitectura es un campo multidimensional, en constante diálogo con la sociedad, la cultura y el entorno; por lo tanto, es crucial cultivar la capacidad de los estudiantes para abordar la diversidad de desafíos que el mundo real les presentará. Esto implica una apertura hacia la multiplicidad de enfoques, sin caer en una restricción impuesta por agendas preferenciales.

El propósito de la educación en arquitectura no debería ser la imposición de limitaciones temáticas, sino más bien el fomento de la agencia y la capacidad crítica de los estudiantes. Los marcos contextuales flexibles permiten una exploración más amplia, facilitando la conexión entre la teoría y la práctica, y preparando a los futuros arquitectos para enfrentar desafíos diversos y complejos en un mundo en constante cambio.

El tema ya está obsoleto.

El tema es una moda de 15 minutos.

El tema es una palabra sexy para un story de instagram.

El tema, oficialmente, se ha agotado. No quedan. Vuelva usted mañana.

Estamos saturados de temas.

La calidad de un proyecto no radica en la idoneidad temática de su uso. Las cualidades de un diseño no se justifican desde la adecuación del argumento que abordan. Los proyectos generan estrategias, resuelven problemas, cambian nuestras comunidades y definen nuestras políticas.

No podemos ni debemos basar la educación arquitectónica ni la producción arquitectónica en dogmas temáticos que sustituyan aquellos otros que llevamos décadas intentando quitarnos de encima.

Seamos realistas: demandemos lo imposible.

Desde este enfoque a-temático la "ucronía" opera sobre la exploración de un escenario alternativo en la historia, donde un acontecimiento crucial tiene un desenlace diferente al que sucedió realmente. Es un término fundamental en la especulación histórica, ya que nos permite imaginar cómo habría sido el curso de los acontecimientos si algo hubiera sido distinto.

En arquitectura, este concepto ofrece una nueva dimensión, ya que el diseño no solo abarca el lugar, uso y usuario, sino también la relación con el tiempo y la posibilidad de alternativas.

El uso de la ucronía implica integrar la noción de "*tiempo*" como un elemento vital en el proceso de diseño proyectual. No se trata sólo de crear proyectos en una probeta estática, sino de considerar cómo estos interactúan y contienen el tiempo dentro de ellos de forma durativa y su evolutiva.

La introducción de la idea de "*alternativa*" desafía la noción de que un diseño arquitectónico ejemplifica una única respuesta a un conjunto específico de condiciones.

Mientras que la ucronía necesita un punto de partida concreto en la historia para proyectar sus posibilidades alternativas, la abstracción busca eliminar lo concreto, simplificar y desmaterializar elementos. Esta aparente contradicción es el punto de partida para la "*ucronía abstracta*".

En un contexto actual de fake news y desestabilización ideológica, donde la desinformación y la manipulación son moneda corriente, la necesidad de herramientas que fomenten la reflexión crítica es más crucial que nunca. Aquí es donde la *ucronía abstracta* encuentra su propósito. Se convierte en un espacio conceptual desde el cual se pueden plantear alternativas y explorar cambios sin estar limitados por la rigidez del tema concreto. Es una herramienta que invita a desafiar supuestos aparentemente arraigados y a cuestionar su status quo.

La ucronía abstracta en arquitectura no se limita a la creación de diseños físicos concretos. En lugar de eso, se trata de generar conceptos, estrategias y aparatos posibles que desafíen las normas establecidas. Es una actitud, una manera de operar, que fomenta la experimentación y la exploración de futuros potenciales. Esta abstracción no es una renuncia a la concreción, sino una apertura a la pérdida de escala, en un proceso de resolución infinita, durante la conceptualización del proyecto.

Al proporcionar un marco conceptual para la especulación, la *ucronía abstracta* permite explorar las implicaciones de nuestras decisiones más allá de las limitaciones del presente. Esto implica considerar no solo cómo se verán y funcionarán los espacios, sino también cómo evolucionarán con el tiempo y cómo podrían haber sido diferentes bajo condiciones alternativas. Hacia el futuro. Hacia el pasado.

La *ucronía abstracta* es una herramienta primordial para la invención y la reflexión crítica. Al desafiar la rigidez de lo concreto y permitir la exploración de múltiples realidades alternativas, ofrece la posibilidad de diseñar no sólo para el presente, sino también para potenciales futuros divergentes. Es un espacio mental que invita a pensar más allá de los límites establecidos y a generar conceptos innovadores y transformadores en el diseño arquitectónico.

La *ucronía abstracta* es un lugar desde el que plantear alternativas, desde el que testar cambios.

Abogamos por la abstracción compleja del proyecto como un documento intrínsecamente multidimensional que requiere de la aplicación del diseño en todas sus capas de información inmateriales como materiales. El discurso recurrente por sí solo no legitima la idoneidad de un proyecto.

La complejidad inherente del proyecto trasciende el discurso por el discurso, requiriendo un compromiso absoluto en el que, mediante una exploración profunda y aplicada, el discurso materialice la ucronía. Desde las capas más sutiles de la conceptualización hasta la concreción tangible, cada estrato informacional demanda una atención meticulosa del diseño aplicado. Llamémoslo como queramos: Design-based research. Research-based design.

Abogamos por des-narrativizar el proceso de explicación proyectual, su validación recurrente, despojándolo de la superficialidad discursiva para sumergirnos en la complejidad de las situaciones reales y tangibles.

Cambiar algo de nombre no implica cambiar ese algo.

De la misma forma que hablar mucho de algo no implica operar sobre ese algo.

En este curso no hablaremos, sólo operaremos, cambiaremos, modificaremos, transmutaremos, actuaremos, construiremos, aplicaremos, mediremos, generaremos...

All this aggravation ain't satisfactionin' me

7- Use-less

El Cliente frente al programa cerrado: Negociación

El cliente es un desconocido con poder y, si no lo es, deberemos convertirlo en un desconocido con poder. Hay que informarse, trazar, intuir, especificar, alejarse y luego dejarse mandar a lo largo de un proceso, cada vez más largo, donde él ha tomado el mando del movimiento colectivo.

El cliente es la figura básica de este proceso, sea público o privado; ambos se están comportando igual. Lo organiza completamente, definiendo los tiempos, los medios, los recursos, los fines, las localizaciones... es decir, los materiales con los que los arquitectos vamos a trabajar.

Son gestores de arquitectura con unos objetivos muy claros y precisos, que no se limitan solamente a darnos el programa, ni las funcionalidades concretas, ni tan siquiera puede que los planes económicos. Hay que entrar a averiguar o imaginar en ese diseño encubierto, por qué ese, y no otro, es el verdadero problema o programa arquitectónico que debemos resolver.

El cliente decide cuestiones que van más allá de lo que los manuales de arquitectura, ya viejos, les asignaban: nada. Hoy impregnan cada parte del proyecto y la totalidad del mismo. Y no sabemos tratarlos.

Programa es economía, gestión es economía, construcción es economía, imagen, estilo es economía, marca es economía, espacio es economía, acción es economía... En ese sentido no es de extrañar que haya cobrado la importancia del director del proyecto.

El proyecto de arquitectura es una labor de un conjunto de profesionales. Es un hecho cooperativo y negociado. Ha dejado de ser aquella labor individual cerrada que hemos visto en la historia, impuesta desde un único punto de vista. Ha sido sustituida por un conjunto de profesionales que se van moviendo, apareciendo y desapareciendo en una trayectoria más larga.

Arquitectos que deben colaborar desde el inicio, los equipos de expertos, responsables profesionales de determinados aspectos, industriales y constructores que intervienen en la definición de procesos desde el proyecto, los usuarios integrados en procesos de diseño UX... los actores siguen creciendo y aquella visión clásica de control centralizado en una persona se ha volatilizado para no volver.

Negociación es un concepto superior a colaboración. No se trata de establecer objetivos comunes sino de llegar a trabajar con intereses diversos, incluso opuestos, de manera paralela, en un único objetivo. Debemos aprender a renunciar a nuestros conceptos y sobre todo a nuestras orgullosas formas en favor de otras, incluso de aquellas que aprendimos a odiar y que ahora debemos abrazar y defender.

Debemos reconocer los elementos claves de nuestra orientación y los bordes susceptibles de gestión para poder incluir y componer otras visiones completas.

Los proyectos comparten un mismo lugar urbano, una zona amplia en la que debe intervenir desde varios frentes. Cuanto mayor sea la línea de frontera entre los proyectos más importante es el peso de las negociaciones.

6- Pedagogic-less

Pedagogía post-especies: Artificial Wisdom (AW)

La educación contemporánea enfrenta el desafío de ir más allá de la mera transmisión de información temática y adentrarse en el terreno de las metodologías operativas.

La importancia pedagógica de abordar metodologías operativas radica en preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real de manera holística y crítica. Estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la innovación, habilidades fundamentales en un contexto cada vez más complejo y cambiante.

Las metodologías operativas frente a las temáticas no solo amplían el espectro de aprendizaje más allá de la mera adquisición de conocimientos, sino que también capacita a los estudiantes para convertirse en agentes de cambio capaces de diseñar y aplicar herramientas innovadoras que aborden los desafíos ambientales de manera efectiva y significativa.

Este brief que tienes entre tus manos, en tu pantalla, discurrendo por tu código, ha sido diseñado a medias entre inteligencia artificial y los docentes, materializando el mismo proceso metodológico y pedagógico que se propone usar en el aula.

Los inputs artificiales y naturales tendrán el mismo valor en este curso. La docencia se desarrollará como sesiones críticas, mientras que una cuidada playlist de referencias, textos, videos y música servirá de base de aprendizaje para los estudiantes.

El concepto de "Staff" dentro del contexto pedagógico contemporáneo representa una evolución en la dinámica educativa. A diferencia de la figura tradicional del "profesor", el "Staff" no se limita a ser una autoridad unidireccional en el aula, sino que encarna un enfoque horizontal y colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta figura reconfigura la relación entre los educadores y los estudiantes, fomentando una dinámica de igualdad, participación activa y co-creación de conocimiento.

El "Staff" se erige como un facilitador, un guía que no transmite información, sino que acompaña al pensamiento crítico del estudiante y facilita su autonomía y colaboración por partes iguales. Se aleja del paradigma centrado en el

conocimiento transmitido para abrazar una perspectiva que valora las experiencias y aportaciones de cada individuo en el aula. Este enfoque horizontal promueve un ambiente de aprendizaje interactivo, donde coexisten las opiniones diversas y se fomenta el intercambio constante entre todos los participantes.

La figura del "Staff" trasciende las barreras de la autoridad jerárquica, involucrando a los estudiantes como co-creadores activos del proceso educativo. Se nutre de la diversidad de ideas, experiencias y habilidades presentes en el aula, reconociendo que cada individuo tiene conocimientos y perspectivas únicas para compartir. Esta horizontalidad pedagógica potencia la invención, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al tiempo que fortalece el sentido de responsabilidad y compromiso con el aprendizaje.

En este contexto, el "Staff" no solo enseña, sino que también aprende y evoluciona junto con los estudiantes. Se convierte en un agente de cambio que empodera a los alumnos, fomenta la exploración y la experimentación, y promueve un ambiente de confianza donde el error se considera un paso fundamental hacia el desarrollo intelectual. Esta transformación en la dinámica pedagógica abre las puertas a un modelo educativo más coherente con las formas de trabajo actuales.

De la misma forma, los alumnos podrán cooperar con agentes artificiales para avanzar en sus proyectos, negociando y colaborando con ellos como un miembro más del grupo.

Incorporaremos la inteligencia artificial (AI) en el proceso de diseño arquitectónico de una manera absolutamente crítica y no "apriorística". Pondremos a prueba la AI, aplicando en su lugar la AW (artificial wisdom o sabiduría artificial) un proceso más holístico que entiende la AI como una herramienta necesaria pero que necesita ser comisariada, dirigida, con un criterio experiencial a través del testeó, cuestionamiento y desarrollo técnico-consciente de los procesos.

La AW es un contexto instrumental absolutamente inexplorado que ofrece posibilidades innovadoras y rechaza los seductores e inconscientes procesos de deriva estética de la AI. Desarrollaremos una metodología híbrida, que amalgama herramientas como Midjourney, Stable Diffusion y DALL·E con ajustes críticos y manuales, constituyendo un enfoque integral para la generación de diseños arquitectónicos avanzados.

En el inicio de este proceso, la aplicación de Midjourney se erige como un pivote fundamental. Esta herramienta emplea algoritmos de aprendizaje automático para analizar una variedad de datos, incluyendo preferencias de los usuarios, información ambiental y requisitos funcionales. Esta fase inicial, fundamentada en la capacidad de la AI para identificar patrones complejos, genera esquemas arquitectónicos iniciales que servirán como punto de partida para el proceso creativo.

Posteriormente, la incorporación de Stable Diffusion juega un papel crucial al refinarse y mejorar los diseños generados previamente. Esta técnica de AI permite una exploración más profunda, estabilizando y optimizando iteraciones intermedias para garantizar la coherencia y la consistencia en el proceso de diseño.

DALL·E, por su parte, se presenta como una herramienta innovadora en la generación de imágenes mediante IA. Su capacidad para traducir descripciones textuales en representaciones visuales detalladas amplía las fronteras instrumentales, facilitando una comunicación visual efectiva en el proceso de diseño arquitectónico.

A pesar de la contribución significativa de la AI, el factor ya no tanto humano, sino el de la consciencia dirigida, sigue siendo esencial en este enfoque para la ampliación de la AI a una AW. Los ajustes críticos y manuales, llevados a cabo por los estudiantes de los últimos cursos, que a falta de unos pocos créditos ya son de facto arquitectos con experiencia y conocimientos técnicos, son indispensables para refinar y adaptar los diseños generados por la IA.

Esta intervención consciente que incluye la experiencia garantiza que los resultados cumplan con estándares técnicos, funcionales e incluso ideológicos contextualizándolos según las particularidades del contexto y las necesidades específicas de los usuarios.

Esta metodología híbrida representa una simbiosis equilibrada entre la potencia de la AI y la humana. Al aprovechar la capacidad de la AI para procesar datos y generar ideas innovadoras, junto con la habilidad humana para discernir, contextualizar y perfeccionar los resultados, se crea un proceso de diseño arquitectónico integral y avanzado que satisface las necesidades humanas de manera excepcional.

7- Cronograma

Hoja de ruta: de la AI (Low Res) a la AW (High Res)

4 Semanas Proyecto individual:

Semana 1: Producción ImaFlash IA

Elaboración Imagen IA compleja mediante Selección de Palabras y Conceptos

Semana 2: Interpretación ImaFlash IA

Elaboración Documentos de detalles de Propiedades espaciales, circulaciones, materiales, etc.

Semana 3: Meta-producción PlantaFlash y SecciFlash

Elaboración de PlantaFlash y SecciFlash

Semana 4: Edición planos e IA

Elaboración PlantaFlash, SecciFlash e Imaflash fianles

Estos documentos servirán de base para el Speed Dating

10 semanas Proyecto Colectivo:

Semana 5: Speed Dating

Seducción grupal mediante Plantaflash, Secciflash e interpretaciones IA individuales

Semana 6 Frankensteins PlantaFlash y SecciFlash grupales

Elaboración híbrida de los documentos del grupo

Semana 7 Inserción Frankenstein en un lugar

Descubrimiento y definición de perímetros según los solares proporcionados

Semana 8 Plantaflash y Seccifalsh High Res

PlantaFlash Alfa y SecciFlash Alfa con Distribuciones y circulaciones

Semana 9 Imaflash High Res

Elaboración del Modelo 3d

Semana 10 Matergía constructiva

Prototipo abstracto Detalles y propiedades

Semana 11 Selección de fragmentos High Res

Detalle PlantaFlash Omega y SecciFlash Omega

Semana 12 Selección Trayectorias Flow High Res

Elaboración de proto-videos de Alfa a Omega de las PlantaFlash, SecciFlash e Imaflash

Semana 13 Post-producción

Refinado de las Transiciones de Alta Resolución

Semana 14 Post-producción

Refinado de las Transiciones de Alta Resolución

8- Bibliography-less

De la list a la Play-list

Se partirá de un embrión de Play-list que aportará el staff. Con la primera entrega individual, la semana 4, cada estudiante complementará con sus propias referencias esta Bibliography-less en crescendo.

Se solicitarán tres referencias a cada estudiante de cada una de las siguientes categorías:

- Texto
- Audiovisual
- Sonora

La Play-list resultante servirá como hoja de ruta común para alumnado y staff durante el resto del curso, desde la semana 5. Será un documento vivo recurrente al que regresar cuando se está perdido, o cuando se está demasiado seguro. Un documento de incertidumbres y de seguridades.