

Empezamos el año con revuelo en el mundo artístico. A las noticias sobre la apertura de nuevos espacios expositivos, como el de San Luis de los franceses en Sevilla y el museo del Renacimiento en el antiguo palacio de Requesens en Molins de Rei en Barcelona, se une la programación de las exposiciones temporales que se han previsto para este año. Desde la conmemoración del año Castela en Galicia en relación el 75 aniversario de la muerte del artista e intelectual gallego, a las propuestas del palacio de Carlos V en Granada, la de Zurbarán en el Museo Nacional de Cataluña, y otra dedicada al mismo autor en el Museo Thyssen de Málaga, Pedro Orrente en el de Bellas Artes de Valencia, la retrospectiva sobre Anton Rafael Mengs en el Museo del Prado o la de José Mezquita en el museo del realismo español contemporáneo de Almería, plantear pequeñas escapadas dentro del territorio español para disfrutar de toda esta programación puede ser algo complicado debido a la variedad y calidad que se presenta. Sin embargo, no es esto lo que ha convulsionado el mundo del arte y el patrimonio histórico en nuestro territorio en las primeras semanas del año, si-

no algo por lo que el año pasado se criticó tanto el cartel de la semana santa sevillana: la utilización de un rostro conocido dentro de una obra artística.

Como ya reflexioné en estas mismas páginas en relación con el cartel de Salustiano García, es curioso comprobar cómo esa interrelación entre el artista, su obra y la presencia de su retrato o el de su familia, o la de su entorno más cercano, fue algo habitual en épocas precedentes y se vivía con cierta naturalidad, sin embargo, actualmente genera un rechazo visceral. Si nadie se escandaliza por ver a la familia de Velázquez retratada en su Epifanía del museo del Prado, o al propio Rubens como parte del séquito que acompaña a los reyes de oriente en su adoración al Niño, hoy en día no se permite a Antonio López emplear una imagen de su mujer y su hijo para la propuesta de puertas de la fachada oeste de la catedral de Burgos, o a Salustiano García el rostro de su hijo como imagen del Resuci-

## Bocados de realidad

**ANA DIÉGUEZ-RODRÍGUEZ**  
Directora del Instituto Moll  
Contextos de Arte



Imagen de la 'Muerte de la Virgen' de Caravaggio del Louvre.

tado. ¿Es el problema que se emplee un rostro reconocible, o que no sea el que se espera para una ima-

gen de devoción? La presencia de los retratos de los comitentes en las obras que encargan, sean de tipo religioso o mitológico, era algo habitual. Así conservamos el magnífico retrato de Anton van Dyck de George Villiers y su mujer, Catherine Manners, presentados como Venus y Adonis, o el de Isabel Clara Eugenia como imagen de santa Clara dentro de la escena de los Defensores de la Eucaristía que propone Rubens para uno de los cartones para tapices de los Triunfos de la Eucaristía.

La iglesia de San Miguel de Latre en Caldearenas (Huesca) nunca pensó que las pinturas costeadas por parte de un empresario de la localidad en las bóvedas del atrio fueran motivo para estar en el foco mediático. Todo porque el rostro del evangelista san Mateo aparece con los rasgos del que financia la obra. Independientemente de la polémica en relación con los permisos correspondientes de intervención en una iglesia del

siglo XII por parte de Patrimonio de la Junta de Aragón y de la propia diócesis de Jaca, a la que pertenece, la polémica estriba en tomar las facciones reconocibles de una persona cercana como pauta para una imagen devocional y que ésta, quizá, no sea un ejemplo de conducta que la sociedad admita.

Caravaggio lo vivió en primera persona. Su *Muerte de la Virgen* del Museo del Louvre fue rechazada por emplear el cadáver de una prostituta ahogada en el Tíber como modelo para la figura de la Virgen. Las críticas, según las autoridades competentes del momento, residen en que los episodios sagrados deben presentar un decoro donde la inclusión de personajes barriobajeros reconocibles restaba un recato que no era adecuado para la devoción que se suponían para esas imágenes.

Es algo que nos cuesta. La imagen de la divinidad no puede ser el vecino de la puerta de al lado, con todos sus defectos y virtudes que conocemos, y mucho menos la de una persona con problemas con la justicia. Pasar a la posteridad a través del arte, era algo que sólo se concede a unos pocos. El arte perdura mientras que la vida es breve. Necesitamos idealizar la realidad, o digerirla a pequeños bocados.

## Inteligencia artificial y proyectos arquitectónicos

La tecnología está dejando de ser una herramienta instrumental para convertirse en una herramienta activa, capaz de aportar soluciones por ella misma. Hablamos, ¡cómo no!, de la capacidad de los sistemas informáticos de realizar labores que comúnmente eran exclusivas de la inteligencia humana. Una inteligencia artificial, IA, que también ha irrumpido en el campo del proyecto arquitectónico mediante programas que cubren las tareas específicas del arquitecto. Es decir, organiza el espacio acorde con los programas de necesidades, dando respuesta tanto a la ubicación en el lugar como a la organización interna y a la imagen de los edificios.

Las búsquedas sobre el binomio IA-arquitectura o IA-proyecto arquitectónico proporcionan artículos que tratan de explicar sus pros y sus contras. La mayoría de los consultados se decantan por resaltar los aspectos más favorables. A día de hoy se encuentra en fase de expansión y, en breve, se habrá incorporado a los despachos profesionales por puro pragmatismo. [En la actualidad, los grandes estudios internacionales ya han adoptado la herramienta en su producción cotidiana].

Bajo la cobertura de la IA se disponen plataformas de software especializado, que segmentan el proyecto de arquitectura por tipologías utilitarias: vivienda, oficina, centros de salud, hospitales... Incluso, dentro del proyecto, por sus componentes: las plantas por un lado, las secciones y alzados por otro, o las imágenes por otro. Cuanto mayor sea la complejidad del programa, mayor capacidad de conjugar estos ítems. Y con una ventaja indiscutible: la rapidez en generar propuestas alternativas frente a los procedimientos convencionales. El método de prueba-error del proceso de proyecto, laborioso y largo, se acorta. Sin embargo, esto no implica reducir el tiempo de dedicación a la labor proyectual. Para lograr unos resultados equivalentes a los conseguidos con el cerebro humano tras una exhaustiva dedicación, habrá que alimentar con datos al ciber que habita en nuestro ordenador. De entrada, el magro programa de necesidades que se maneja al abordar un proyecto —un listado de estancias con unas superficies de referencia— deberá transformarse en un *prompt*, una tabla en la que se van ordenando todas las variables que deben estar presentes en la propuesta, expresadas con términos sintéticos y precisos.

En el proceso proyectual, tal y como se ha venido desarrollando hasta el presente, se trabaja con intuiciones; lo aprendido se interioriza y se transfor-

ma en un conocimiento innato. El tiempo destinado a dibujar, dibujar y redibujar hasta alcanzar la solución satisfactoria se empleará en la elaboración y reelaboración de los *prompts*. Con ello se trasladará al lenguaje verbal aquello que se iba perfilando con el lenguaje gráfico. Se cambia una dedicación por otra. En consecuencia, el programa de necesidades se complejiza, incorporando una gran cantidad de datos que afectan al diseño del elemento, desde su relación con el contexto hasta los requerimientos específicos de las piezas que lo integran.

Así mismo, como reclamo, el *marketing* de los programas incide en la capacidad de generar diseños novedosos, de cambiar la arquitectura (?). Con imágenes propias de los videojuegos, recrean entornos verdes salpicados con edificios de formas sinuosas, a modo de nuevas urbanizaciones. Ajenas, eso sí, a la ciudad tal y como la conocemos. Unas imágenes que nos remiten al sueño de los arquitectos funcionalistas, segregando las actividades humanas en sectores: el polígono industrial, el residencial y el de ocio, pero con volúmenes curvos en lugar de prismas. Hasta alguno se ofrece como una solución para "democratizar la

**MARÍA CARREIRO**  
Doctora arquitecta,  
profesora de la  
Universidad da  
Coruña y  
presidenta de  
AMIT-Gal  
Mujeres  
de ciencia  
y tecnología

arquitectura", ya que "permite a cualquiera diseñar y planificar proyectos de nueva edificación o de reforma en tres simples pasos". Ya puestos, podríamos democratizar otros campos profesionales, por un procedimiento análogo: desde la medicina al derecho, o desde la enfermería a la veterinaria.

Ironías aparte, cabe preguntarse en qué medida el orbe de la arquitectura se está —nos estamos— preparando para este reto. No cabe duda que introducir la IA en los planes de estudio, tal y como están organizados, será un ejercicio difícil. Obligar a revisar el perfil de la titulación y a seleccionar contenidos: discriminar lo fundamental de lo accesorio, definiendo las capacidades básicas que abarcar. A la par, habrá que planificar una formación continua, acorde con el enfoque laboral, para quien se la vaya encontrando.

De momento, no parece preocupar al ámbito de la Academia. Aunque siempre existen excepciones: algún centro privado y alguna universidad pública, ambos en Cataluña, ya ofertan cursos de especialización en formato máster o posgrado. Tampoco semeja sobresaltar al área de las administraciones públicas; ni siquiera al campo profesional.

No obstante, la irrupción de la IA y las plataformas de software es insoslayable. Y en el campo arquitect-

tural, ha de propiciar, como mínimo, que se abra un debate interesante y necesario, pospuesto principalmente por la reticencia de una parte del estamento profesional. El tema de fondo: la especialización en el ejercicio laboral, en similitud con lo que sucede en medicina o en derecho.

Nos preguntamos si el estamento profesional está preparado para este nuevo reto, o si, por el contrario continúa con la idea de un profesional que asume la plena responsabilidad de la obra, sin que esta condición repercuta en sus honorarios. [El V Estudio del Sindicato de Arquitectos señala que el 20% de las y los profesionales tienen unos ingresos brutos anuales iguales o inferiores al salario mínimo interprofesional, que el 55% ingresa una cantidad bruta entre 2.700 y 1.700 euros, y que únicamente el 20% supera los 39.000 euros brutos].

Es difícil pronosticar el impacto de la inteligencia artificial en el proceso del proyecto arquitectónico y en la profesión. Algunas personas opinan que es irrelevante, que es una herramienta más que aprenderemos a manejar, igual que hemos hecho con otras. Aparentemente, no es una revolución. Sin embargo, sí que introduce alteraciones profundas. Y apenas ha comenzado. Es una oportunidad, no de especular vanamente, sino de analizar cómo podemos valernos de ella para revisar nuestro futuro profesional, y el modo en que con ello contribuímos a mejorar nuestro hábitat. Al fin, esto debería ser lo principal, ¿no?