

Fundador y Director del estudio iraxxxdios // Arquitecto e ingeniero civil // Profesor e Investigador de Proyectos Arquitectónicos y Dibujo Integrado Universidad Europea de Madrid.

patricio@iraxxxdios.com



REIA NO.26

JUN. 2025

ISSN: 2340-9851

<https://revistas.universidadeuropea.com/index.php/reia>

Precisión blúblúblú: Arquitectura Postcapitalista entre la Fantasía Afectiva, el Error Técnico y la Enunciación Radical

Blúblúblú Precision: Postcapitalist Architecture between Affective Fantasy, Technical Error, and Radical Enunciation

Este artículo propone una arquitectura postcapitalista que combine precisión técnica con especulación afectiva, disidencia estética y enunciación radical. Frente al cerco del realismo arquitectónico —entendido como traducción disciplinar del realismo capitalista (Fisher) y doméstico (Hester)— se plantea una serie de estrategias proyectuales para imaginar lo que aún no tiene nombre ni forma.

A través del uso táctico de herramientas como la descontextualización histórica, la reapropiación gráfica, el error técnico, el glitch digital y la inteligencia artificial generativa, se articula una metodología que no busca eficiencia ni consenso, sino deseo, contradicción e incomodidad. La arquitectura se concibe aquí como lenguaje, montaje y acto político: capaz de producir escenas, cuerpos y afectos que escapen a la absorción capitalista.

La “precisión blúblúblú” sintetiza este posicionamiento: proyectar lo ininteligible con rigor, construir desde el delirio, planificar desde la afectividad. Una arquitectura que no responde a demandas normativas, sino que propone ficciones habitables donde imaginar sigue siendo una forma de resistencia.

Palabras clave: arquitectura postcapitalista, especulación proyectual, diseño con IA generativa, infraestructuras afectivas, glitch arquitectónico, diseño como desobediencia, programación ficcional, contradicción estética, ternura y error, precisión ininteligible



This article proposes a post-capitalist architecture that merges technical precision with affective speculation, aesthetic disobedience, and radical enunciation. In response to the enclosure of architectural realism—understood as a disciplinary translation of capitalist (Fisher) and domestic (Hester) realism—it offers a set of projective strategies to imagine what has yet to be named or formed.

Through the tactical use of tools such as historical decontextualization, graphic reappropriation, technical error, digital glitch, and generative artificial intelligence, it articulates a methodology not aimed at efficiency or consensus, but at desire, contradiction, and discomfort. Architecture is conceived here as language, montage, and political act: capable of producing scenes, bodies, and affects that escape capitalist capture.

“Precisión blúblúblú” synthesizes this stance: to project the unintelligible with rigor, to build from delirium, to plan with tenderness. An architecture that does not respond to normative demands, but proposes inhabitable fictions where imagination remains a form of resistance.

Keywords: post-capitalist architecture, projective speculation, generative AI design, affective infrastructures, architectural glitch, design as disobedience, fictional programming, aesthetic contradiction, tenderness and error, unintelligible precision

01. Introducción

Vivimos un presente en el que la arquitectura parece atrapada en su propia repetición. La promesa de la disciplina como herramienta de imaginación colectiva ha sido reemplazada por una práctica dominada por la viabilidad financiera, la eficiencia normativa y la estandarización formal. Las preguntas sobre el habitar, la relación entre cuerpos, tecnopolíticas y afectos han sido desplazadas por un repertorio limitado de soluciones técnicamente viables. Frente a esto, este texto propone una insubordinación metodológica: una arquitectura que no tema enunciar lo inaudito.

La arquitectura, como forma de pensamiento proyectual, está atravesada por una paradoja disciplinar: si todo lo que proyecta debe ser viable, entonces queda condenada a reproducir el presente. Pero si se le concede un rol enunciativo, performativo y afectivo, entonces puede recuperar su potencia: nombrar lo inexistente, materializar lo impensado, anticipar formas de vida no capturadas aún por el mercado.

Este texto parte de una provocación: “no hay alternativa”. Pero al proclamar esa clausura, se vuelve discutible. El objetivo es reabrir la imaginación arquitectónica como capacidad política. En plena transición digital —análoga en su intensidad a la revolución industrial—, nos enfrentamos a una oportunidad fugaz: intervenir en la redefinición de los marcos que organizan el deseo, la materia y el lenguaje proyectual. La llegada de la inteligencia artificial generativa, la crisis ecológica, los colapsos institucionales, no solo demandan soluciones técnicas: reclaman nuevas ficciones habitables.

Entonces, ¿por qué pensar en una alternativa cuando supuestamente ya habitamos el mundo del deseo? ¿Por qué insistir en futuros aún mejores si el presente ofrece placer, entretenimiento, hiperconectividad? ¿Por qué volver al optimismo si las narrativas hegemónicas nos conducen a distopías climáticas, colapsos de sentido o automatización total? Porque tal vez haya que reivindicar la posibilidad de lo ético, lo diverso, lo extraño, lo gozoso, como una forma radical de resistencia y existencia.

Este ensayo despliega un conjunto de herramientas teóricas, proyectuales y tecnológicas que buscan desbordar el cerco del realismo arquitectónico. Desde la descontextualización histórica hasta el glitch digital; desde la reapropiación gráfica hasta el humor táctico; desde el error técnico hasta el deseo colectivo. El objetivo no es resolver el presente, sino imaginar lo que aún no se puede nombrar.

Este es un manifiesto para experimentar desde la contradicción, lo ininteligible, lo blando, lo no resuelto. Un llamado a la acción especulativa, desde la precisión blúblúblú. Una llamada a la ruptura del presente continuo plantear alternativas postcapitalistas.

02. Marco Teórico: Cerco Histórico y Deseo Postcapitalista

El marco conceptual del que parte este texto se apoya en tres pilares que, lejos de contradecirse, se potencian entre sí: el diagnóstico estructural del realismo capitalista (Mark Fisher), la crítica micropolítica del realismo doméstico (Helen Hester), y la genealogía de los dispositivos de poder (Michel Foucault).

Fisher nos recuerda que la mayor victoria del capitalismo no ha sido económica, sino libidinal (Fisher, 2009): ha logrado que incluso el deseo esté mediado por sus lógicas. No se trata solo de producir mercancías, sino de producir afectos prefabricados que nos hagan desear lo que ya existe. Este fenómeno, que Fisher llama realismo capitalista, convierte cualquier alternativa en algo impensable. Pero el autor también propone una salida: explorar deseos postcapitalistas que sean más seductores que el propio mercado. No basta con resistir; hay que imaginar con potencia.

Hester, desde otro ángulo, nombra el "realismo doméstico" como esa forma silenciosa de captura que naturaliza las tareas reproductivas, los afectos feminizados, los hogares aislados. Para ella, la emancipación no pasa por negar lo doméstico, sino por reconfigurarlo: re-tecnologizar los cuidados, colectivizar las infraestructuras íntimas, reescribir el cuerpo que habita. Su propuesta es un proyecto político que comienza en la cocina, en la ducha, en la crianza.

Foucault aporta la noción de "cerco histórico": no hay un afuera puro desde el cual criticar, pero todo dispositivo puede ser tensionado desde sus propias grietas. La arquitectura, entendida como tecnología de ordenamiento espacial, puede operar como un dispositivo de poder o como una plataforma para la fuga (Foucault, 1975). Depende de cómo se proyecte, para quién, con qué materiales, desde qué deseos.

Estos tres autores nos ofrecen un mapa: Fisher señala la clausura y realiza un diagnóstico estructural; Hester, la micropolítica de su reproducción; Foucault, las condiciones de su desmontaje. La arquitectura aparece aquí no como objeto, sino como lenguaje. No como solución, sino como estrategia.

Desde esta lectura, la "colonización del deseo" no es un fenómeno cultural superficial, sino un núcleo estructurante de la subjetividad contemporánea. Y, por tanto, el proyecto arquitectónico no puede limitarse a reproducir lo funcional: debe imaginar, enunciar y encarnar nuevas formas de vivir juntas.

Nombrar lo que aún no tiene nombre, diseñar lo que aún no tiene función, construir lo que aún no es legible: esa es la tarea de una arquitectura que aspire a ser postcapitalista.

Es por lo cual que la propuesta arquitectónica de este texto se inscribe en una genealogía que cruza múltiples frentes: la especulación tecnológica de Cedric Price y Archigram; la crítica libidinal y afectiva de Colomina, Halberstam o Hester; la estética contradictoria y mestiza de Koolhaas o Jaque; y la precisión militante de prácticas como Forensic Architecture. No se trata de un estilo, sino de una posición: combinar imaginación afectiva con rigor técnico y preciso, humor táctico con disidencia política. Esta arquitectura —como lenguaje, coreografía y montaje— asume su rol enunciativo sin renunciar a lo material.

A diferencia de muchas de estas genealogías, este texto no propone una nueva utopía funcional ni una crítica distanciada del presente. En cambio, asume la contradicción como condición productiva: no busca resolver tensiones entre técnica y deseo, sino habitarlas. Frente a propuestas que aún separan lo especulativo de lo riguroso, lo estético de lo político, lo lúdico de lo técnico, aquí se plantea una arquitectura que combine sin jerarquías lo absurdo, lo afectivo, lo ilegible y lo operativo. El objetivo no es proponer un nuevo sistema, sino ensuciar el archivo disciplinar con deseos aún no autorizados.

03. Diagnóstico Del Presente: Realismo Arquitectónico

El realismo arquitectónico puede definirse como la sensación compartida —y muchas veces no formulada— de que ya no es posible construir desde otro lugar que no sea el de la norma, la economía y la técnica. Es la versión disciplinar del realismo capitalista: no solo limita lo que hacemos, sino también lo que somos capaces de desear. Es un dispositivo disciplinador, que reprime el deseo, la otredad, reproduce diferencias, tipologías y soluciones.

Su manifestación más evidente es la reducción de la arquitectura a lo operativo: eficiencia energética, cumplimiento normativo, tipologías probadas, materiales estandarizados, gestión presupuestaria. Todo aquello que no encaje en ese marco es tachado de irrelevante, frívolo o inmaduro. Pero el realismo arquitectónico también opera a través de lo simbólico: códigos estéticos, discursos técnicos, formatos de representación que regulan qué puede pensarse como arquitectura legítima.

La publicidad —como ingeniería afectiva y propiciadora de la pérdida de la capacidad enunciativa— ha convertido ciertas formas de vida en aspiracionales: el chalet adosado, la piscina privada, el ático con vistas. El espacio doméstico se presenta como mercancía emocional. Como advirtió Fisher, el capitalismo no vende objetos, sino afectos. Y la arquitectura, en este contexto, se convierte en su escenografía material. Es decir, La publicidad ha sido la reproducción sistémica de la propaganda del sistema capitalista que hace calar sus mensajes y modelar un mundo en el que no hay alternativa posible.

Cada anuncio encastra deseos individuales en una partitura colectiva; cada eslogan funciona como un "mini-realismo capitalista" que asocia la felicidad con la propiedad, la rebeldía con una marca, la pertenencia con un logo. Aquí opera lo que Franco "Bifo" Berardi llama semiocapital: los signos mismos se convierten en principal fuerza productiva y el trabajo de la imaginación queda subsumido bajo los imperativos de marketing. La cultura popular no es un simple "reflejo" de la economía, sino su centralísima infraestructura de subjetivación.

Un ejemplo contundente son los PAUs de Madrid: desarrollos urbanos planificados durante la burbuja inmobiliaria, con grandes avenidas, baja densidad, ausencia de tejido comunitario, urbanismo para el coche. Una infraestructura del aislamiento. Pero también una infraestructura del deseo, que refuerza la lógica meritocrática, la ansiedad de ascenso, la competencia simbólica.

Este modelo erosiona los vínculos de clase, disuelve lo colectivo y privatiza lo íntimo. A ello se suma un giro identitario que, lejos de revertir la fragmentación, convierte las diferencias en marcas de estatus: el activismo se vuelve estética, el género se convierte en marca, y el conflicto social se dispersa en competencia simbólica.



Ilustración 01. Flow 2000, iraxxdios (2024-act).

Contexto. Profesional. En un contexto en el que todo juega en contra (normativa, encargo), en el que las formas se reducen a un paralelepípedo sin alternativa. Alternativa. Alteración del concepto de adosado: desaparece la zona privada de jardín, existen transferencias entre las individualidades. Se cruzan entre sí, ocupándose la planta baja en un lugar, y la planta primera en otro. Herramientas. "Wrap" Grasshopper (se atrapan los objetos afectivos generadores), construyéndose el intestino interior.

Además, el capitalismo neutraliza toda disidencia codificable. Lo alternativo se vuelve branding; la crítica se convierte en mercancía. La arquitectura crítica corre el riesgo de ser absorbida si no opera también desde la opacidad, el error, lo ilegible. Como alertan Fisher y Guattari, ya no hay silencio, sino ruido: un zumbido constante de likes, jingles y renders neutros que sustituyen el pensamiento por reacción.

El resultado es una pérdida de capacidad enunciativa: ya no articulamos nuestros deseos fuera del vocabulario publicitario porque las alternativas han sido desprogramadas antes de que pudieran formularse. Gramsci hablaba de una "colonización del sentido común"; Félix Guattari diagnosticaba la "miseria de la subjetividad" en sociedades saturadas de estímulos. Esa miseria no es silencio sino ruido: un zumbido permanente de likes, jingles y notificaciones que disuade la pausa reflexiva necesaria para nombrar otros mundos.

Frente a esto, el texto propone reactivar la capacidad enunciativa de la arquitectura: no describir lo existente, sino producir lo impensado. No confirmar las lógicas proyectuales dominantes, sino desobedecerlas desde el afecto, el riesgo y la complejidad.

04. Estrategias Proyectuales desde el Pasado

Si todo cerco es histórico, como sugiere Foucault, entonces todo cerco es también desmontable. La historia no debe ser una carga patrimonial, sino una caja de herramientas subversiva. Leída desde el presente, la historia se convierte en un archivo de lo que pudo haber sido: una reserva de programas, cuerpos, deseos y materiales a reactivar. Por otro lado, es importante destacar que desmontar el cerco histórico presente implica que, antes de caducar éste, debe hacerse visible, debilitándolo para poder establecer uno nuevo.

En este sentido, proponemos una arqueología propositiva: una serie de operaciones tácticas que no buscan legitimar el presente, sino desestabilizarlo desde lo que pudo haber sido y no fue.

Descontextualización histórica

Extraer programas, rituales o formas espaciales del pasado y situarlos en contextos presentes o futuros inesperados como una estrategia de interrupción. No se trata de copia literal, sino de traslación provocativa y disruptiva. Recuperar, por ejemplo, los gimnasios griegos como espacios de afecto, erotismo y educación masculina y colocarlos en plazas contemporáneas no es un gesto irónico, sino político: interrumpe la normatividad del espacio público actual y activa formas de vida silenciadas.

Este tipo de colisión temporal genera escándalo no porque sea anacrónica, sino porque desvela la contingencia de lo que hoy entendemos como aceptable. Nuestro cerco histórico.

Reapropiación gráfica

El archivo visual disciplinar —grabados enciclopédicos, planos anatómicos, diagramas constructivos— ha sido históricamente un filtro de exclusión. Reapropiarse de ese archivo, intervenirlo, deformarlo o reprogramarlo permite activar lo que llamamos la “memoria del vacío”: todos los cuerpos, narrativas y estéticas que fueron descartadas en nombre del canon.

Estas imágenes no son solo decorativas: tienen una dimensión pedagógica, afectiva, proyectual. Hacer que un plano diga otra cosa es una forma de producir conocimiento.

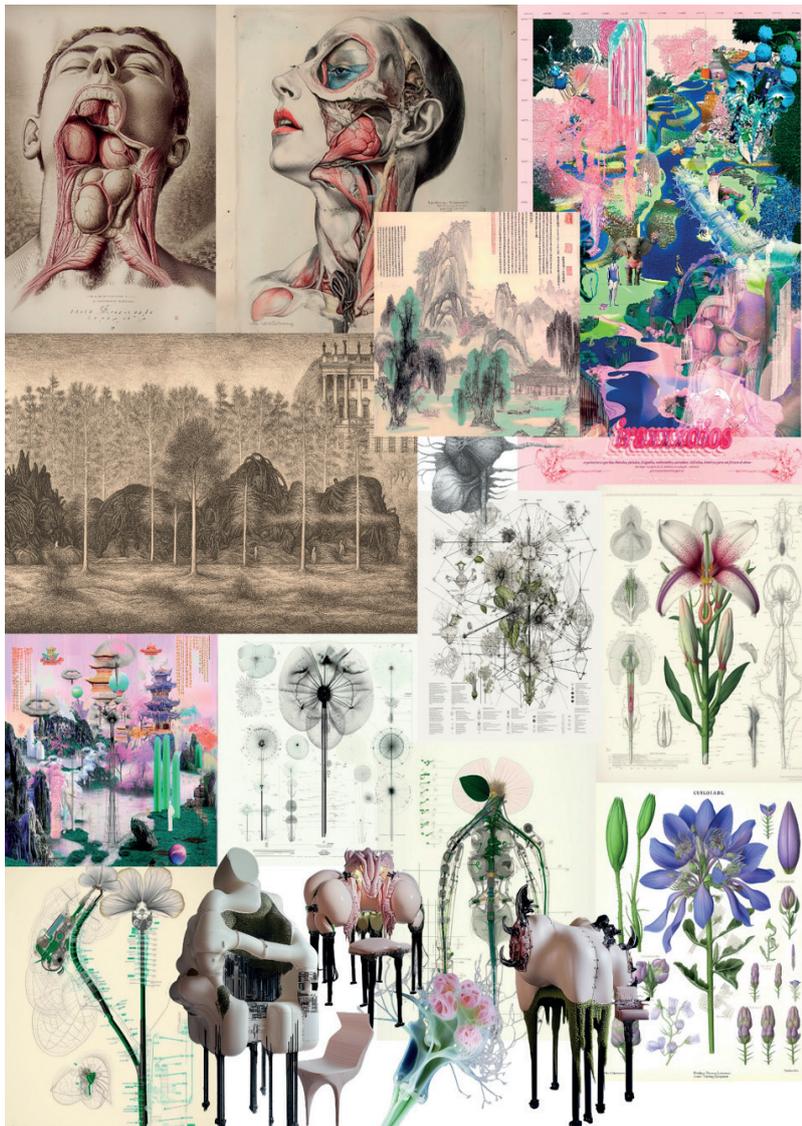


Ilustración 02. Composición02, iraxxxdios (2025).

Contexto. Reapropiación gráfica histórica que generan nuevos artefactos desconocidos. Alternativa. Nuevas alteraciones botánicas, nuevas resignificaciones del cuerpo, poner la otredad en el centro, nuevas escenas de fantasía. Cómo un TFM radical puede ser tomado en serio (herramienta de grabado histórica). Herramientas. “Blend” como mezcla de imágenes, prompts hiperespecíficos {Imagen referencia + **** Planta WIREFRAME SCIENTIFIC diagram showing how the plant should be classified, in the style of analytical art, measures and annotations, wireframe plan, architectural blueprint, fine attention to anatomy, delicate flowers, macoto murayama, white flat background, scientific diagrams and graphics, poster layout with white background, floral anatomy} + tripod3d.ai o meshy.ai para transformación de malla a 3D

Subversión programática

Transformar arquitecturas de poder en escenarios de lo cotidiano o lo íntimo es una operación de desacralización. Desde las kommunalki soviéticas que ocuparon palacios aristocráticos hasta experiencias actuales como Pontejos 9 (aceboxalonso) o el Digital Rural Lab (Carlos Arroyo), esta estrategia no se limita al cambio de uso: implica resignificar desde la base material.

No es rehabilitación, es insurgencia. La monumentalidad se desvanece cuando el mármol se llena de colchones.

Destrucción y descomposición

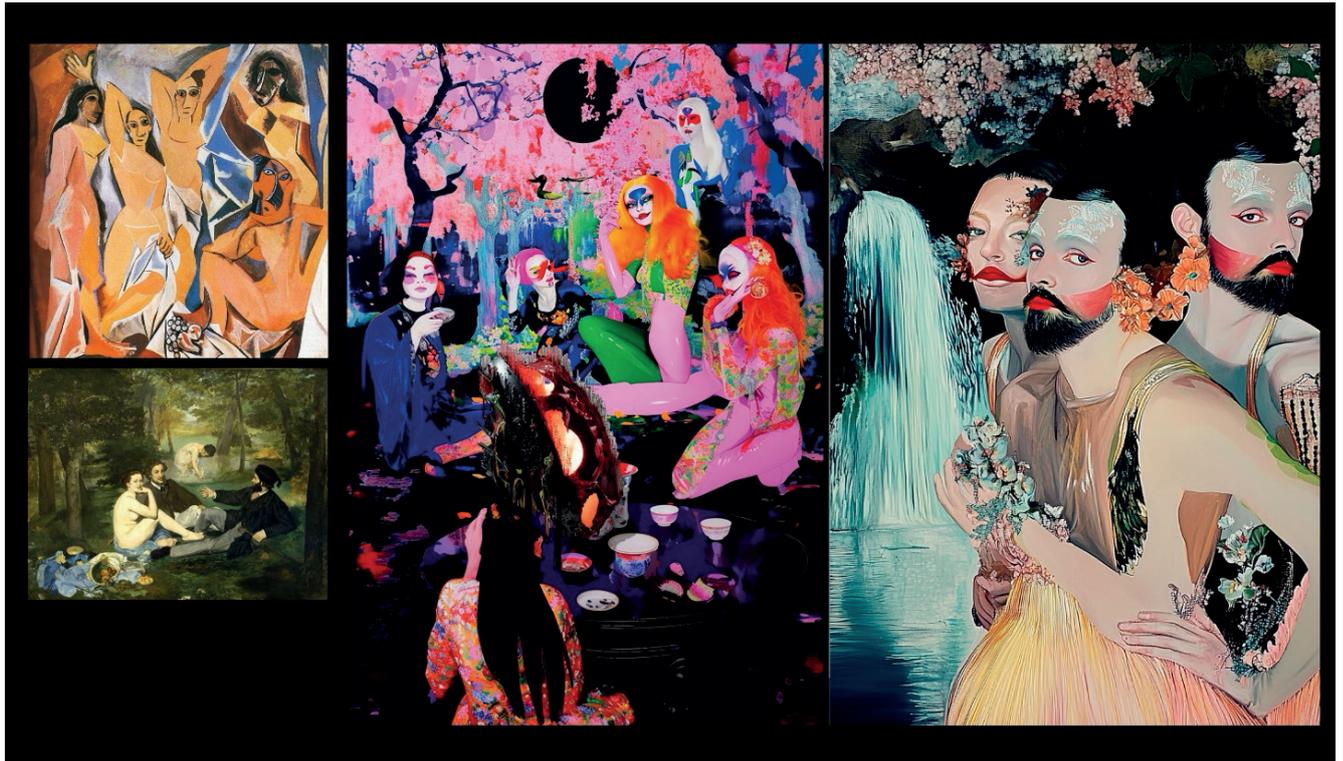
Frente a la conservación, proponemos la descomposición como forma de crítica. Algunos edificios no deben salvarse, sino dejar que se pudran. Paul B. Preciado plantea convertir Notre-Dame en un monumento punk: no como provocación vacía, sino como reapropiación simbólica. Dejar morir puede ser tan proyectual como construir.

Esta estrategia propone una ecología de la ruina: no preservar la forma, sino liberar su potencia latente para otras ficciones.

Releer las vanguardias como método

La arquitectura puede inspirarse en genealogías de desacato como el Salon des Refusés, Les Demoiselles d'Avignon, el Manierismo o el Fountain de Duchamp. Estas no son solo referencias estéticas, sino estrategias de sabotaje metodológico: prácticas que tensaron el marco de lo visible y lo decible.

No se trata de emular estilos, sino de activar sus formas de disidencia como herramientas proyectuales. La historia del arte es también un catálogo de errores productivos.



26 de febrero de 2025

iraxxdios ha utilizado [imagine](#)

Midjourney Bot hoy a las 22:44

Pending mod message

You have a pending moderation message. Please acknowledge it before using Midjourney further.

You have been blocked from accessing Midjourney for 1 hour for generating content that violates our Community Guidelines. You can read them here: <https://docs.midjourney.com/docs/community-guidelines..>

Please review Midjourney moderation guidelines [here](#)

`/imagine Olive trees diagram showing how the plant should be classified, in the style of analytical art, hyperrealistic fauna, architectural blueprint, light silver and magenta, fine attention to anatomy, dogon art, delicate flowers, macoto murayama, white flat background, NO TEXT , scientific diagrams and graphics, poster layout with white background, floral anatomy, NO WATERPRINT -`

Solo tú puedes verlo • [Eliminar este mensaje](#)

Ilustración 03. Le Déjeuner sur l'herbe (1863), de Édouard Manet [abajo izquierda], Les Demoiselles d'Avignon (1907) [arriba izquierda], Marxxiana: posados y copas (2025), iraxxdios (2025) [imágenes de mayor tamaño]

Contexto. Subversión gráfica histórica, desaprendizaje de la IA. Consecuencia: Censura de la IA. Alternativa. Cómo los nuevos programas de arquitectura pueden ser narrados: frente a diagramas analíticos, escenas arquitectónicas. Herramientas. Aprendizaje y descripción por la IA de referencias. "Blend" a imágenes que rozan la censura para que nos devuelva imágenes censurables. Retroalimentar con sus propios resultados (a veces, caemos en censura). Iterar.

05. IA Generativa como Aliada Radical

La inteligencia artificial generativa no es solo una herramienta, sino un sistema cultural. No genera solo imágenes: genera deseo. No produce formas, sino formas de vida posibles. En este sentido, es una tecnología libidinal entrenada sobre los restos del archivo del mundo. Cada resultado que entrega está mediado por una historia, un canon, una ideología. Su uso no es neutral: es una disputa política (Crawford, 2021). Su creación, su nacimiento y su uso no es neutral, porque lo técnico nunca lo es. Como sostiene Langdon Winner (1980), toda tecnología incorpora relaciones de poder.

No se trata de preguntar qué puede hacer la IA por la arquitectura, sino qué puede hacernos desear. Esta pregunta desplaza el foco desde la representación hacia la afectividad, desde la técnica hacia la subjetividad. Y ahí, el proyecto se vuelve especulación encarnada.

El render no es un resultado: es un instrumento de domesticación, como sugiere Colomina (1994), que convierte lo extraño en plausible. Adelanta el conflicto para desactivarlo, transforma lo raro en aceptable, lo extraño en deseable. Por eso hay que tensarlo, deformarlo, fallarlo. Forzar el modelo hasta que diga cosas que no quiere decir.

El prompt se convierte así en un espacio performativo. No es una orden, sino una oración política. Escribir un prompt es convocar una escena: un gimnasio para tocarse, una cripta de futuros robados, una nube doméstica. Cada frase activa una negociación con el modelo, pero también con el deseo.

En este contexto, la IA permite invertir el orden proyectual clásico: no partimos del programa para llegar a la imagen, sino de una imagen fantasmática desde la cual deducimos el programa. Es una arquitectura que no se planifica: se descubre. No tanto diseño como montaje. No tanto control como coreografía.

Y lo más fértil no es lo que la IA entiende, sino lo que malinterpreta. El error, el glitch, la mezcla forzada entre vocabularios incompatibles. La IA como dispositivo de malentendidos productivos.

Frente a la lógica de la eficiencia, la IA puede ser también un aparato de pérdida. Repetir, iterar, desechar. Producir decenas de imágenes que no se usarán, no para optimizar, sino para desbordar. Lo improductivo como método.

Desde esta óptica, la IA generativa no es una amenaza a la imaginación proyectual, sino su espejo oscuro. Nos muestra nuestros propios límites, y los distorsiona. Y ahí, en esa distorsión, aparece el proyecto.

La inteligencia artificial generativa no es una herramienta inocente ni una tecnología neutral. Es un dispositivo cultural entrenado sobre grandes corpus de imágenes y textos, lo que significa que tiende a reproducir patrones dominantes. Sin embargo, esa misma lógica puede hackearse. Cuando se opera desde la especificidad, el exceso, el error y el afecto, la IA puede volverse aliada en la producción de mundos otros.

Más que un plugin de visualización, la IA debe concebirse como una infraestructura de especulación. Permite generar versiones simultáneas, comparables, contradictorias. Su potencia no reside solo en su velocidad, sino en su capacidad de amplificar la imaginación proyectual.

Actualmente, el flujo de trabajo entre herramientas sigue siendo precario: prompts redactados con precisión textual, imágenes de referencia, transformaciones con trip3d.ai o meshy, IAs precarias introducidas en softwares, IAs para fases técnicas y posterior ajustes con Grasshopper. Este ensamblaje artesanal ralentiza el proceso, pero también expone su potencial como campo experimental. La interconexión aún no automatizada entre inteligencias artificiales nos recuerda que toda precisión radical requiere tiempo, prueba, error y comisariado.

Fases proyectuales con IA

- **Exploración:** automatización de mapeos conceptuales, recopilación crítica de referencias, combinación inesperada de fuentes dispares.
- **Ideación:** generación de imágenes, escenas, fragmentos textuales o sonoros a partir de prompts hiperespecíficos, cargados de intención poética o política.
- **Prototipado:** producción acelerada de modelos 3D, planos especulativos, simulaciones técnicas o afectivas.
- **Desarrollo y documentación:** traducción de lo especulativo en elementos constructivos, verificación normativa, ensamblajes no estándar.
- **Afecto:** medición simbólica del impacto, visualización de redes de cuidado, representación de usos alternativos.

Principios críticos

- **Desaprendizaje:** igual que un estudiante, la IA debe ser guiada para desaprender sus sesgos. El prompt no es un comando, es un terreno de conflicto y (re)negociación.
- **Precisión hiperespecífica:** cuanto más precisa sea la instrucción, más extraña será la imagen. El detalle es una forma de disidencia. El lenguaje técnico se vuelve poético: un diccionario vivo de objetos que no existen. Prompt-hacking: cancelar clichés, sesgos emergentes.

- **Iteración delirante:** permite una alimentación que permita romper con el planteamiento base de los resultados. Además, no se busca la mejor versión, sino la más perturbadora, la más extraña, la más fértil, la que abre más preguntas.
- **Error como método:** los resultados fallidos no se descartan, se comisarian. El glitch se convierte en textura proyectual, en la línea de lo que propone Russell (2020) como estética del error queer.

En este marco, la IA generativa no reemplaza al diseñador: lo provoca. Funciona como espejo y como distorsión. Y en esa tensión, aparecen formas de vida que aún no tienen nombre, pero ya nos están mirando desde el otro lado de la pantalla.

06. Fantasía, Humor e Irreverencia como Método

Frente a la arquitectura neutral, seria, eficiente y disciplinada, proponemos un cuerpo metodológico blando, desobediente y afectivo. Si el capitalismo absorbe con rapidez todo lo que puede ser representado y comercializado, entonces una de las estrategias más eficaces es aquella que se mueve en el límite de lo inasumible: lo fantasioso, lo ridículo, lo irreverente.

Nuestro imaginario debe nutrirse de la fantasía, porque es ella quien posibilita la creación de escenas autónomas de deseo, — las configura y genera una causa de deseo frente a la imaginación, que no implica esa pulsión en sí misma—, alejadas y/o suspendidas del plano de la realidad.

La fantasía como disrupción

La fantasía no es una evasión, sino una forma de acción. Produce deseo, no lo representa. A diferencia de la imaginación funcional, que proyecta dentro de marcos conocidos, la fantasía rompe el mapa y traza nuevas geografías afectivas. Escenas imposibles, programas sin precedentes, materialidades grotescas o sensuales: todo lo que escapa al diccionario del presente puede convertirse en vector proyectual.

La fantasía tiene una potencia política porque hace la realidad impensable, fractura su sentido común y deja un hueco para otras formas de vida. Se alimenta del exceso, lo grotesco y lo imposible, frente a la imaginación que es reformista y mejora lo existente. La fantasía tiene una sobredeterminación afectiva, es decir, una multiplicidad causal no neutra. Las fantasías que comencemos a crear deben tener la capacidad de ensoñación colectiva, respetando la individualidad. Deben abandonar al “usuario genérico” para pensar en la “multiplicidad específica” de humanos.

El humor como crítica

Como sugiere Halberstam, el humor y el fracaso son herramientas queer de disidencia. No ser tomado en serio puede ser una estrategia de supervivencia, pero también una táctica de sabotaje. Reírse del lenguaje arquitectónico, burlarse de los programas institucionales, deformar la solemnidad del render: frente a un rechazo por lo ridículo y lo irreverente, frente a debilitar un discurso complejo y enmarañado, lo ensalza. Generar incomodidad, ser desobediente e irreverente conlleva fuertes dosis de humor e ironía.



Ilustración 04. Composición04: Arriba, Me mudo al futuro (2025), Valentín Skrycki Vidi, Adrián Zhou Fu y Patricio José Martínez García (iraxxxdios). Centro y Abajo, Guxarapu (2024-act), iraxxxdios.

Contexto. De la fantasía a la realidad. Alternativa. Creación de escenas fantásticas. Exploración de nuevas formas, nuevos programas, descontextualización histórica., texturas. Herramientas. 1. Bloques existentes en un ejercicio de sampleado/ kitbashing. + prompts derivados de partes anatómicas mezcladas con objetos extraños y random. Obtención de generativas a modelo 3D. Texturas recursivas. Montaje con render exploratorio. → De la escena fantástica, programa arquitectónico con escenas de diagrama de acciones → A proyecto: descontextualización histórica (catedral gótica), programas históricos descontextualizados (de la realeza). Colocación de programas en tensión y forma extraña.

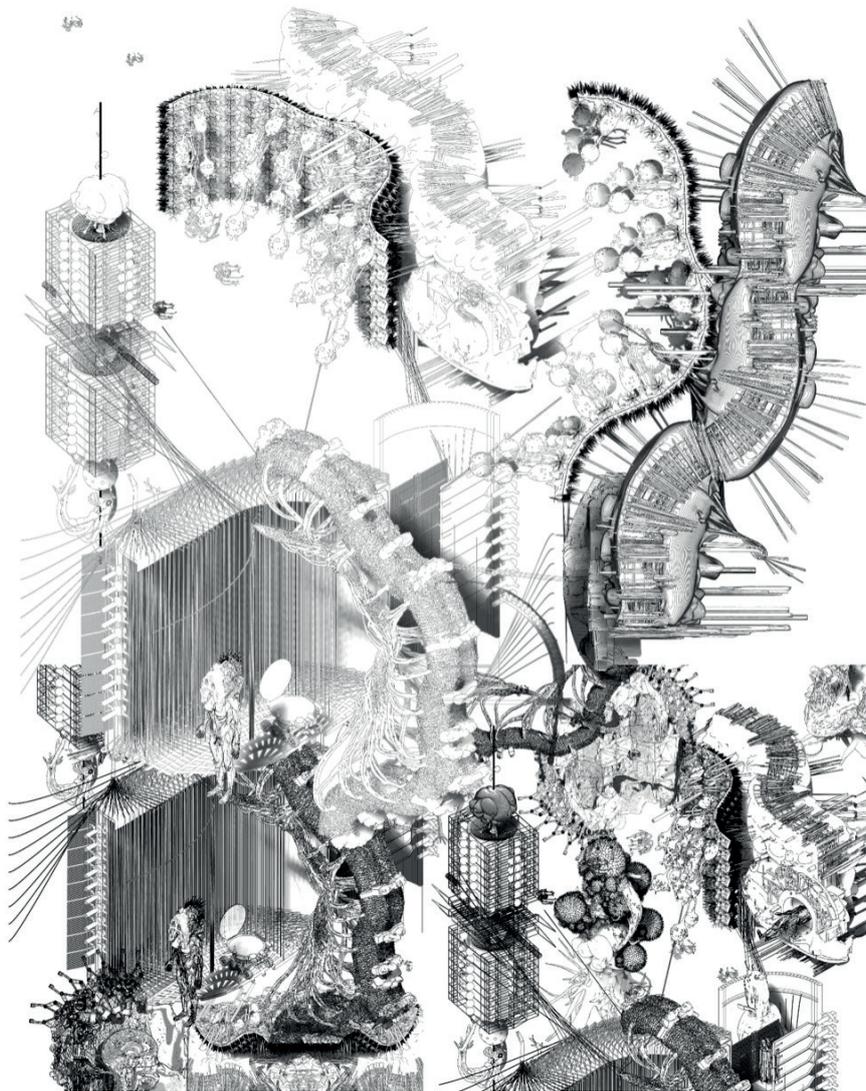


Ilustración 05. Composición 05: Me mudo al futuro (2025), Adrián Zhou Fu, Valentín Skrycki Vidi, y Patricio José Martínez García (iraxxdios)

Contexto. Romper la barrera mental de que una alternativa no es posible. Alternativa. Asalto a la materialidad de la tecnología y habitar. ¿Podemos vivir dentro de un ordenador cuántico? Transformación material y programática del sistema de enfriamiento + planteamiento de neurointerfaces arquitectónicas humano IA. Herramientas. 1. Bloques existentes no relacionados con el tema (sampleado/ kitbashing). + prompts de objetos fuera de escala (microtexturas o macrotexturas) y objetos randoms para crear objetos extraños. Obtención de generativas a modelo 3D. Texturas recursivas. ... Procesos desde el humor, ideas ridículas sin miedo al fracaso, fantasías, imagen técnica que rompe la falsa neutralidad

Decir "¡aja" no es restar importancia, sino crear espacio para lo inesperado. Desde un pilar peludo hasta una vivienda hecha de yogur, desde un crematorio ambulante hasta un espacio para rascarse el cuerpo desnudo, cada idea absurda es una microinsurrección contra el orden de lo posible. Y no se trata solo de lo que se ve. También del lenguaje. Nombrar es proyectar. Como argumenta Butler (2004), el lenguaje no solo describe el mundo, lo construye. Cuando decimos "piña de yogur arquitectónica", no solo inventamos espacios: producimos fantasías que alimentan nuestros imaginarios. El lenguaje —cuando se vuelve absurdo, poético, ilegible— también es arquitectura. El texto se convierte en dibujo.

Intuición, error, obsesiones

En un presente saturado de protocolos y validaciones, la intuición puede ser revolucionaria. "Si te parece chulo, sigue", podría ser una consigna metodológica. La intuición estética, incluso si no puede justificarse, se puede convertir en una brújula.

El error, por su parte, ya no es una falla, sino un hallazgo. Los glitches, las mallas rotas, los objetos inválidos que genera una IA pueden ser convertidos en arquitectura. No hay que corregirlos, sino traducirlos. Por ejemplo, cuando en grasshopper se obtiene una malla no válida pregunta: "bake an invalid objet and stop asking?". Esto se ha generado al empujar todos los fetiches geek al quiebre (fractalidad, a recursividad, a generatividad).

En los modelos generativos, las obsesiones, esas fijaciones que rozan lo patológico, son formas de conocimiento que se externalizan (yo ya no itero, itera otro que itera todo). La arquitectura se contamina cuando el inconsciente aflora: los vínculos, los deseos ocultos y los placeres reconducen. Esta idea perversa, que lejos de una connotación negativa cristiana, se entiende como una obsesión de algo y su desarrollo máximo, permite plantear una alternativa, porque empuja la idea hasta el límite. Ejemplos como las "incubadoras de bebés elefante" o "piña de yogur arquitectónica" no son bromas: son ficciones fundacionales que abren nuevos lenguajes arquitectónicos.

Asimismo, es necesario alertar contra el uso decorativo de conceptos alternativos. Muchos programas "nuevos" como "museo de las emociones" o "oficina del caos" en realidad reproducen las mismas estructuras que critican. La tarea radical no es nombrar distinto, sino nombrar lo que no puede aún nombrarse.

En conjunto, estas estrategias no buscan reemplazar lo técnico ni negar la construcción. Al contrario: lo fantasioso, lo absurdo, lo fallido y lo afectivo son herramientas proyectuales desde las cuales construir una arquitectura que no solo resuelva, sino que incomode, seduzca y proponga mundos alternativos postcapitalistas. No niega la precisión técnica: lo que niega son las soluciones apriorísticas. Nada es imposible.

No es solo una cuestión formal o programática: es una apuesta epistemológica. La ficción, el absurdo y lo ilegible no son escapes de la razón, sino modos legítimos de conocimiento. Y la ironía, en ese contexto, puede decir más verdad que cualquier plan rector.

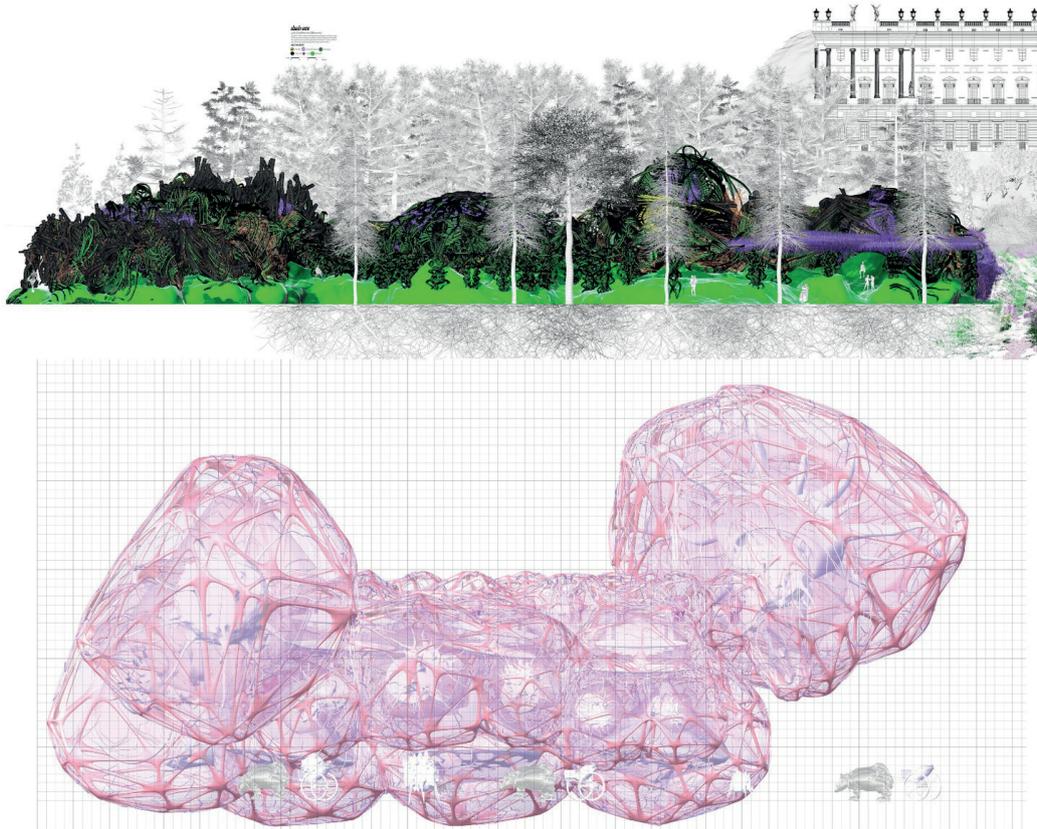


Ilustración 06. Arriba: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxxdios). Abajo: Histeria enciclopedista (2025), Ande Zhou.

Contexto. La dificultad de resolver algo que no puede ser categorizado. Alternativa. Proceso de jaja (programa y forma) àRiesgo en la resolución à nueva lingüística programática. Herramientas.

Este es un caso diferente por el factor tiempo (2022 vs. 2025)

2022. Se trabaja en múltiples frentes de forma simultánea: (1) maqueta del suelo con arcilla: fotogrametría a modelo 3D. (2) Programa radical para identidades de cuerpos autoconstruidos, Programas de autoexploración corporal y programas de exploración nocturnos. Sampleado de bloques.(3) Búsqueda de lo inesperado: mallas inválidas –mensaje de grasshoper: bake an invalid objet and stop asking—Llevar al límite la estructura, búsqueda de la estructura inesperada, extraña y a la vez funcional, que emana de parámetros precisos de programa (calor, humedad, altura, sonido, olor, sabor...) (4) Obtención de mallas inválidas finales, que se cruzan en la recursividad en mallas, el cálculo de estructuras, de instalaciones y de la pérdida de control de la programación.

2025. Se trabaja en múltiples frentes de forma simultánea: IA generativa

Ininteligible Inmediato

La ininteligibilidad inmediata designa la aparición deliberada de signos — lingüísticos, estéticos o performativos— que se presentan como ruido para el observador externo, aún cuando codifican significados densos para quienes los comparten. Inspirándose en James C. Scott, podemos entenderla como una estrategia de opacidad táctica: al sustraerse a la lógica estatal y mercantil de la “legibilidad”, estos códigos protegen la autonomía política de grupos subalternos (piénsese en la cultura meme queer o en la jerga de comunidades disidentes). Su valor reside en el tiempo de latencia que introducen: la descodificación no es instantánea y, por ello, impide la apropiación inmediata, habilitando formas de experimentación no sujetas a prejuicios ni a la captura comercial.

Crea un doble régimen de lectura. Para quien comparte el metalenguaje, la superficie crítica se transforma gradualmente en mapa afectivo que consolida lazos de confianza; para la mirada hegemónica, en cambio, sigue siendo "ruido" o "exceso". Mantener esta capa de misterio evita la autoexplotación del símbolo —el destino frecuente de lo inmediatamente legible— y establece un filtro frente a agresiones externas. En suma, la ininteligibilidad inmediata no promueve el aislamiento, sino una circulación selectiva del sentido: lo bastante impenetrable para frustrar su cooptación, pero lo bastante poroso para convocar rituales de acercamiento, generar empatía y, con el tiempo, abrir nuevas zonas de imaginación política.

07. Nuevos Repertorios Projectuales: Materialidades, Estética y Fisicidad

Diseñar alternativas postcapitalistas implica revisar no solo qué proyectamos, sino con qué materiales, con qué cuerpos y con qué estética. Se trata de abandonar la arquitectura entendida como objeto autosuficiente para pensarla como interfaz digifísica: algo que opera entre lo simbólico, lo afectivo y lo preciso-técnico, entre bits y ladrillos.

El proyecto postcapitalista requiere no conocer la solución. Un espacio de indeterminación donde la ausencia de soluciones prefijadas opera como recurso cognitivo que libera al acto creativo de los mapas normativos vigentes. Al sustraerse de las tipologías heredadas y de la gramática modular del urbanismo tardocapitalista, la arquitectura se abre a la irrupción de actores y variables no cartografiados—humanos, nohumanos, geológicos, climáticos—que, en interacción, reconfiguran materialidad y morfología a lo largo del tiempo. Esta renuncia inicial al control total diluye sesgos confirmativos, impide la reducción prematura del problema y habilita procesos de invención capaces de producir alternativas. Así, lo que al comienzo se manifiesta como opacidad deviene laboratorio de posibilidad radical.

El proyecto postcapitalista requiere abandonar el "terrorismo digital" —el uso de tecnología para reproducir lo que ya hacíamos— y activar posibilidades que sean impensables sin esas herramientas. No se trata de usar inteligencia artificial para renderizar lo que ya sabíamos hacer, sino para imaginar lo que no habríamos podido concebir sin ella. Se propone superar la dicotomía de la precisión industrial y lo único del artesano: lo robótico desde lo afectivo y estético.

Esto implica revisar los materiales. Frente al hormigón y el ladrillo como símbolos de permanencia, aparecen las materias afectivas: espumas, textiles, orgánicos, líquidos, datos. Aquellos parámetros que no buscan la permanencia: se investiga una arquitectura que no esté hecha para durar, sino para mutar: pieles que sudan, fachadas que vibran, ensamblajes que se desarman. Los materiales no son solo soporte, sino tecnologías del deseo: seducen, repelen, calman, incomodan. Elegirlos es decidir qué cuerpos pueden habitar.

Tampoco se trata solo de eficiencia. La sostenibilidad no puede reducirse a una etiqueta energética. Una arquitectura que ahorre kilovatios pero produzca aislamiento, ansiedad o soledad sigue siendo parte del problema. Lo sostenible debe incluir lo sensible. Y a veces, lo ineficiente, lo lento, lo excesivo también son necesarios para sostener un proyecto verdaderamente habitable.

El proyecto postcapitalista utiliza la IA generativa para avanzar en las posiciones antiaprioristas y antisolucionistas radicales que se enuncian. Utiliza la tecnología como un motor emancipador, liberando las fuerzas productivas de los estrechos intereses de mercado e industria. Desde una ruptura radical para no quedar ocultos tras la ilusión de la inocencia.



Ilustración 07. Composición 07.

Arriba izquierda y derecha y centro: La poética del golpe (2025), Adrián Zhou Fu. Centro y abajo: Los renglones torcidos del comunismo (2025), Valentín Skrycki Vidi. Arriba centro: Histeria Enciclopedista (2025), Ande Zhou. Tutores: Patricio José Martínez García (iraxxdios) y Paula Montoyalzquierda centro y centro arriba: Viaje a Japón (2024), María Palacios. Abajo izquierda: microtextual*chaotic*digital*recursive*ornament (2023), Juan Mato. Tutor: Patricio José Martínez García (iraxxdios). Oxímoron. Mezcla de múltiples estrategias. Reflexionar la evolución.

El proyecto postcapitalista radical se funda en la ruptura deliberada del decoro: en desclasificar lo “extraño” y lo “feo” como recursos heurísticos que desbaratan la gramática tipológica vigente. La arquitectura se concibe como ensamblaje contingente donde partes autónomas, inicialmente inconexas, convergen para instaurar un objetociudad inasimilable a categorías previas. Tal actitud rehúsa las soluciones transitadas y, frente a la familiaridad residual de la IA generativa, reivindica la producción de artefactos evolutivos que desafían cánones estéticos al defender la potencia cognitiva de lo aparentemente disonante.

Es decir, la estética también se contamina. Lo feo, lo blando, lo grotesco, lo glitch, lo no-binario: categorías tradicionalmente expulsadas del canon se convierten en condiciones operativas. Se propone una estética de la contradicción, donde el conflicto formal es síntoma de un conflicto político. Crear una belleza que no tranquiliza, sino que tensiona.

Desde ahí, emergen nuevos repertorios programáticos. No centros culturales, sino incubadoras de deseo. No viviendas, sino refugios para llorar. No museos, sino infraestructuras del delirio. Espacios para el desaprendizaje, para la exposición al error, para el cuidado colectivo. No se trata de institucionalizar nuevas tipologías, sino de abrir grietas que permitan usos no previstos. Espacios sin uso asignado que puedan ser reescritos por quienes los habiten.

Estos repertorios programáticos se extienden a objetos tridimensionales digitales, maquetas físicas y fragmentos de construcciones. Este proyecto tiene un poso que reinterpreta el ready-made Duchampiano a través del sampleado, del kitbashing: fragmentos digitales—módulos, texturas, geometrías—se recombinan en collages que exceden su origen y demandan una curaduría crítica continua. Probablemente estas palabras que pertenecen a un siglo que se fue no son las correctas. La IA es la que permite operar como interlocutor heurístico, generando ensamblajes, proponiendo variaciones topológicas, que permitan construir alternativas con nuestra labor de comisariado.

Finalmente, se afirma la necesidad de no renunciar a la fisicidad. La arquitectura postcapitalista no es un ejercicio de pura especulación. Debe construirse, aunque sea parcialmente, precariamente, en fragmentos. Porque solo desde la fricción material puede sostenerse una disidencia no ornamental, sino estructural. Lo que no puede simularse —vergüenza, ternura, olores, fricción— también es parte del proyecto.

En esta tensión —entre digital y físico, entre fealdad y deseo, entre función y ficción— se define el horizonte proyectual que este texto propone.

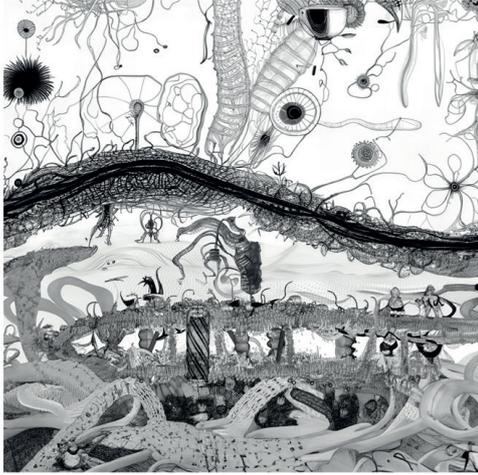


Ilustración 08. Abajo: Arquitectura Metabólica (2025), Ainhoa Torres. Abajo: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxdios).

Contexto. La dificultad de resolver algo que no puede ser categorizado. Alternativa y herramienta. La imagen en cuestión presenta un paisaje onírico lleno de biomorfismos celulares que forman un nuevo ecosistema. Pretende presentar múltiples conceptos (como la membrana lipídica con estructura de mosaico fluido o el citoesqueleto como estructura colgante) con cierta cohesión estética para mostrar cómo se interrelacionan y se comunican entre sí manteniendo cierta individualidad. Esto se muestra en el proceso creativo ya que la imagen está compuesta por un collage de dibujos unidos gracias a la IA de Photoshop utilizando los prompts adecuados.

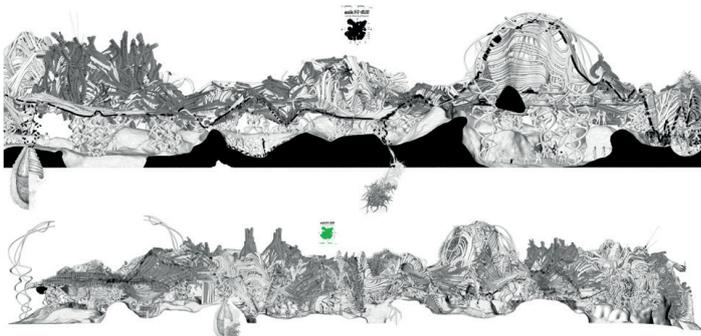


Ilustración 09. Abajo: Squirr Time (2022-act), iraxxdios. Arriba: Guxarapu (2024-act), iraxxdios. Centro: Ruralex (2024-act), iraxxdios.

Contexto. Entorno rural con normativa y economía adversa. Alternativa y herramienta. La ruptura del decoro, la extrañeza y lo no esperado (Abajo es una vivienda colectiva, arriba y centro vivienda individual). Un ejemplo de no conocer la solución.

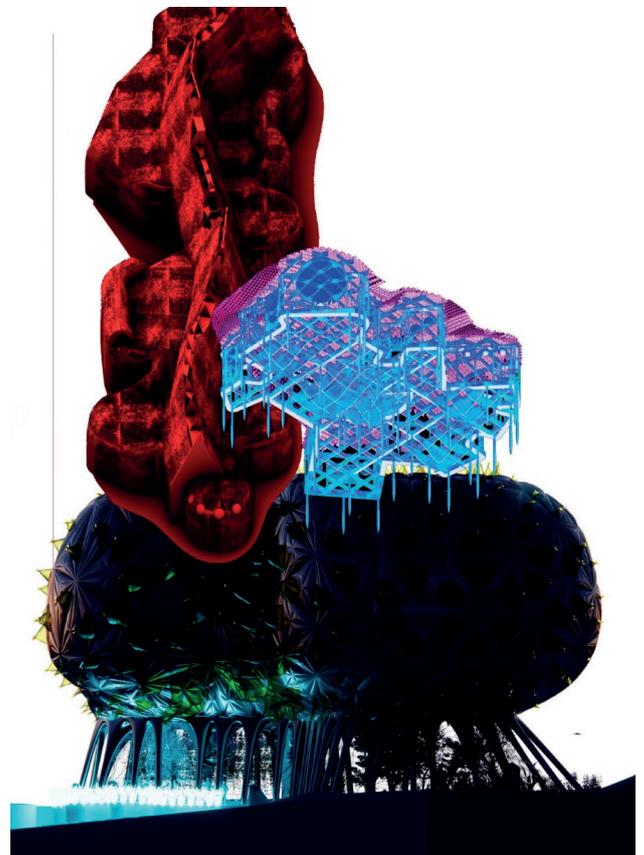


Ilustración 10. Composición 10. Izquierda: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxdios). Derecha: Punkbellón (2024) y Coño de Bernarda Alba (2024), iraxxdios en AIRLAB, UEM

Contexto. La necesidad de explorar nuevos materiales orgánicos. Alternativa. Aquello que te puede matar, puede ser estructura. Aquello que se puede descomponer en la arquitectura. Los pliegues y las arrugas como elemento estructural no lógico. Herramientas. Prototipos a escala. Ensayos en laboratorio. La defensa de los objetos feos como el proceso desprejuiciado de búsqueda.



08. Conclusión: Precisión Blúblúblú como Arquitectura de Fuga

La “precisión blúblúblú” no es una broma ni una ironía, aunque se sirva de ambas. Es un concepto-operación que condensa la tensión fundamental de toda arquitectura postcapitalista: el deseo de imaginar lo otro y la necesidad de construirlo con exactitud. Es el cruce entre el delirio generativo y el rigor estructural. Entre el glitch y el detalle constructivo.

Actuar con precisión blúblúblú implica sostener la contradicción como forma de conocimiento. Reivindicar la complejidad frente a la simplificación tecnocrática. Defender lo feo, lo torcido, lo afectivo, sin renunciar a la documentación, al cálculo, al compromiso material. Es proyectar lo que no tiene nombre, pero hacerlo con nombres inventados y planos legibles. Es trazar un render desde la intuición, pero acompañarlo con simulaciones energéticas, normativas y narrativas.

En este texto se ha intentado dismantelar el realismo arquitectónico como dispositivo disciplinar. Se han propuesto herramientas para reactivar la capacidad enunciativa del proyecto: desde el uso crítico de la historia hasta la exploración especulativa con IA; desde la tactilidad de los afectos hasta la violencia silenciosa de la norma; desde la malla inválida hasta el pilar peludo.

Una arquitectura postcapitalista no será aquella que reemplace los dogmas actuales con otros nuevos. Será, más bien, una arquitectura capaz de habitar la contradicción sin rendirse al cinismo. Que pueda ser a la vez blanda y precisa, delirante y rigurosa, festiva y técnica.

La contradicción no es un problema a resolver, sino una materia a trabajar. Es lo que permite sostener proyectos que sean a la vez deseantes y técnicos, especulativos y factibles, ilegibles y rigurosos. En esa tensión reside su potencia política.

No proponemos una teoría total, sino una gramática expandida. Un lenguaje en movimiento que permita nombrar lo que todavía no existe. No se trata de cerrar una visión, sino de abrir un repertorio.

La arquitectura, como tecnología simbólica, material y afectiva, puede volver a ser motor de futuro. Pero solo si se atreve a decir cosas raras, a equivocarse en voz alta, a proyectar con deseo. Solo si acepta que imaginar también es planificar, y que planificar puede ser un gesto de ternura.

Y si es preciso, que sea blúblúblú.

Porque lo queer no se defiende solo representándolo, sino manteniéndolo ilegible, difícil, extraño. Porque lo raro, cuando se vuelve imagen domesticada, puede ser absorbido. Por eso esta arquitectura debe proteger su contradicción, no resolverla; cuidar su delirio, no corregirlo.

La arquitectura blúblúblú no se deja explicar del todo. No cabe en una memoria, ni en una métrica de impacto, ni en una ley de suelo. Y justamente por eso, es donde empieza a ser peligrosa —y quizás, por fin, transformadora.

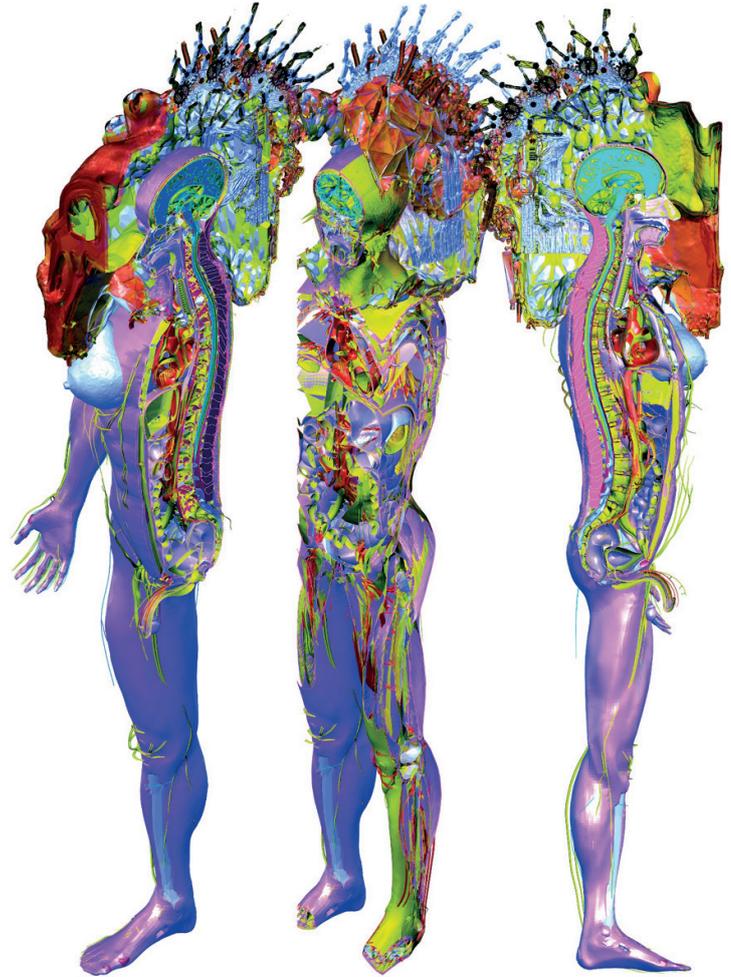


Ilustración 11. Composición 11: Me mudo al futuro (2025), Adrián Zhou Fu, Valentín Skrycki Vidi y Patricio José Martínez García (iraxxdios).

Contexto. Romper la barrera mental de que una alternativa no es posible. Alternativa. Cómo se va a transformar el cuerpo, en sus extensiones prostéticas, y cómo éstas se conectarán con la arquitectura.

Herramientas. Modelo de opensource de anatomía humana. Transformación del cuerpo (porque el modelo era un hombre blanco, musculoso y sano) con rhinceros y obtención de modelos 3D (tripod, meshy) inesperados derivados de imágenes de IA generativa.

Glosario

- **Precisión Blúblúblú:** Neologismo con reminiscencias dadaísta surgido como nuevo término que permite abrazar la precisión necesaria para el proceso constructivo sin renunciar a la fantasía afectiva, celebrando el error, la ironía y la blandura como formas precisas de proyectar.
- **Realismo arquitectónico:** Creencia de que la arquitectura capitalista es la única forma posible de habitar. Extiende el realismo capitalista y doméstico de Mark Fisher y Helen Hester al diseño del espacio, bloqueando la imaginación de futuros éticos, diversos y gozosos. Se convierte en un dispositivo disciplinador porque la única forma de sobrevivir como arquitecto es acatar la arquitectura capitalista.
- **Capacidad enunciativa:** Potencial de la arquitectura para generar sentido y crear realidades que propongan nuevas formas de habitar, nombrar y organizar el espacio. Su acción es performativa, no representativa: transforma lo posible.

- **Descontextualización histórica:** Técnica proyectual que separa elementos arquitectónicos de su marco original para otorgarle nuevos significados, cuestionando la autoridad del pasado y/o presente y sus formas de poder.
- **Reapropiación gráfica histórica:** Reinterpretación visual de la iconografía del pasado con fines especulativos o subversivos desde una postura contemporánea crítica.
- **Artesanía digital:** Proceso de diseño que combina las herramientas digitales con la sensibilidad manual, expresiva e imperfecta. Rechaza la automatización total y valora el error, el detalle y la subjetividad tecnológica.
- **IA generativa:** Proceso creativo que utiliza inteligencia artificial para proyectar sin límites predefinidos, expandiendo la imaginación arquitectónica y materializando lo que antes era técnicamente inaccesible.
- **Lo ininteligible inmediato:** Estrategia crítica que dificulta la comprensión rápida desafiando los modos capitalistas de ver, nombrar y consumir.

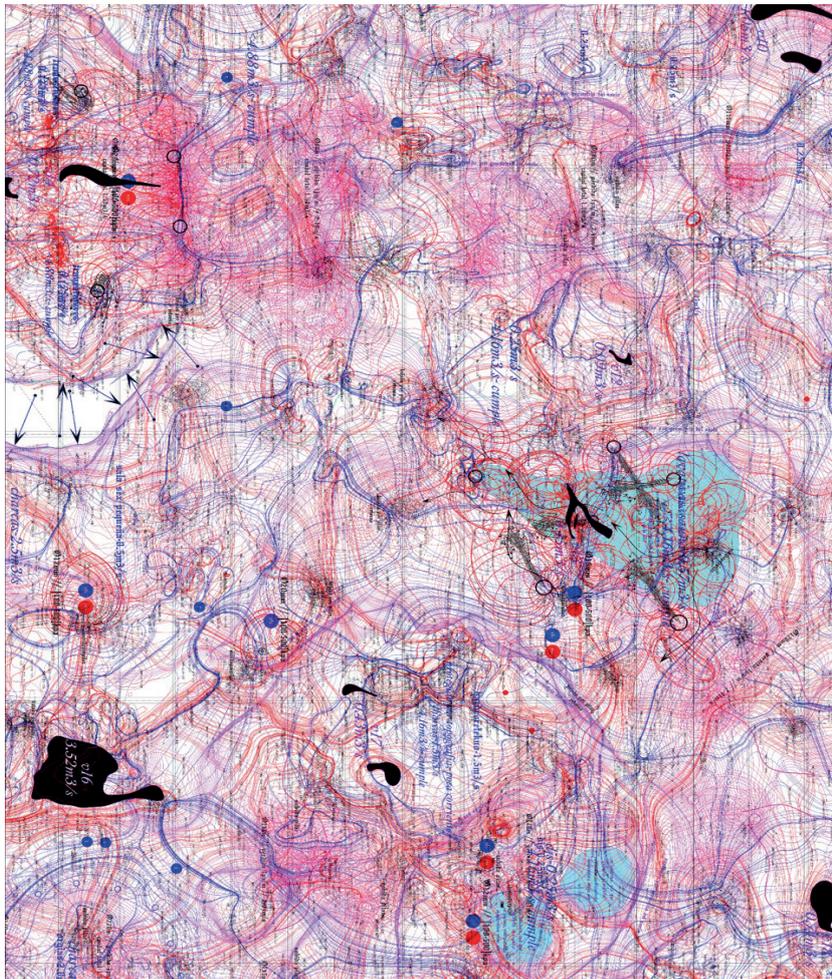


Ilustración 12. Fragmento de Planta: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxdios).

Contexto. La necesidad de demostrar que puedo ser un arquitecto habilitado para firmar proyectos. Alternativa. Precisión "blúblúblú": la demostración de que la precisión se cruza por la fantasía por la alternativa. Herramientas. Rhinoceros, Grasshopper, Karamba3D, Ladybug (y todos los plugins habidos y por haber).

- **Realismo doméstico:** Concepto de Helen Hester que acusa cómo la materialidad y la logística del hogar perpetúan relaciones de cuidado feminizado. Trasladado a la práctica, implica reconsiderar la domesticidad para redistribuir la carga reproductiva y hacer visibles las labores ocultas.

- **Colonización del deseo por el capitalismo libidinal:** Proceso mediante el cual el capitalismo contemporáneo deja de explotar únicamente trabajo y mercancías para capturar, dirigir y monetizar la energía pulsional (libido) de las personas. Se materializa a través de dispositivos publicitarios, plataformas algorítmicas y narrativas aspiracionales que moldean qué, cómo y cuándo deseamos, reconfigurando la subjetividad para convertir el deseo mismo en fuente de valor económico y control social. En arquitectura, se controla cuáles deseamos (adosados, piscinas privadas, chalets, modelos individualizados de vivienda...)

- **Sampleado / Kitbashing:** Método heredado del 3D y la cultura maker que recombina meshes y assets preexistentes como un ready-made digital. Se acelera el prototipado y desplaza la autoría hacia ensamblajes colectivos.

- **Precisión hiperspecífica:** Uso de vocabulario, datos y parámetros extremadamente detallados para forzar a la IA y al proyecto a escapar de clichés genéricos y anclar cada decisión en un contexto y una ideología desde la hipersensibilidad.

- **Lo extraño y lo feo:** Valorar la rareza y las realidades marginadas, para resistir a la uniformidad comercial, los cánones estéticos de pureza y suavidad de la arquitectura tradicional y contemporánea.

- **Destrucción histórica / Descomposición:** Acto de demoler o dejar morir elementos patrimoniales como operación crítica. Cuestionar el qué y el cómo mantener las memorias para abrir espacio a nuevos usos, relatos o imaginarios colectivos. Desde no reconstruir Notre Dame hasta dejar pudrir el Guernica.

Figuras

Ilustración 01. Flow 2000, iraxxdios (2024-act).

Contexto. Profesional. En un contexto en el que todo juega en contra (normativa, encargo), en el que las formas se reducen a un paralelepípedo sin alternativa. Alternativa. Alteración del concepto de adosado: desaparece la zona privada de jardín, existen transferencias entre las individualidades. Se cruzan entre sí, ocupándose la planta baja en un lugar, y la planta primera en otro. Herramientas.

“Wrap” Grasshopper (se atrapan los objetos afectivos generadores), construyéndose el intestino interior.

Ilustración 02. Composición02, iraxxdios (2025).

Contexto. Reapropiación gráfica histórica que generan nuevos artefactos desconocidos. Alternativa. Nuevas alteraciones botánicas, nuevas resignificaciones del cuerpo, poner la otredad en el centro, nuevas escenas de fantasía. Cómo un TFM radical puede ser tomado en serio (herramienta de grabado histórica). Herramientas. “Blend” como mezcla de imágenes, prompts hiperespecíficos {Imagen referencia + ****Planta WIREFRAME SCIENTEFIC diagram showing how the plant should be classified, in the style of analytical art, measures and annotations, wireframe plan, architectural blueprint, fine attention to anatomy, delicate flowers, macoto murayama, white flat background, scientific diagrams and graphics, poster layout with white background, floral anatomy} + tripod3d.ai o meshy.ai para transformación de malla a 3D

Ilustración 03. Le Déjeuner sur l’herbe (1863), de Édouard Manet [abajo izquierda], Les Demoiselles d’Avignon (1907) [arriba izquierda], Marxxxiana: posados y copas (2025), iraxxdios (2025) [imágenes de mayor tamaño]

Contexto. Subversión gráfica histórica, desaprendizaje de la IA. Consecuencia: Censura de la IA. Alternativa. Cómo los nuevos programas de arquitectura pueden ser narrados: frente a diagramas analíticos, escenas arquitectónicas. Herramientas. Aprendizaje y descripción por la IA de referencias. “Blend” a imágenes que rozan la censura para que nos devuelva imágenes censurables. Retroalimentar con sus propios resultados (a veces, caemos en censura). Iterar.

Ilustración 04. Composición04: Arriba, Me mudo al futuro (2025), Valentín Skrycki Vidi, Adrián Zhou Fu y Patricio José Martínez García (iraxxdios). Centro y Abajo, Guxarapu (2024-act), iraxxdios.

Contexto. De la fantasía a la realidad. Alternativa. Creación de escenas fantasiosas. Exploración de nuevas formas, nuevos programas, descontextualización histórica., texturas. Herramientas. 1. Bloques existentes en un ejercicio de muestreo/ kitbashing. + prompts derivados de partes anatómicas mezcladas con objetos extraños y random. Obtención de generativas a modelo 3D. Texturas recursivas. Montaje con render exploratorio. → De la escena fantasiosa, programa arquitectónico con escenas de diagrama de acciones → A proyecto: descontextualización histórica (catedral gótica), programas históricos descontextualizados (de la realidad). Colocación de programas en tensión y forma extraña.

Ilustración 05. Composición 05: Me mudo al futuro (2025), Adrián Zhou Fu, Valentín Skrycki Vidi, y Patricio José Martínez García (iraxxdios)

Contexto. Romper la barrera mental de que una alternativa no es posible. Alternativa. Asalto a la materialidad de la tecnología y habitar. ¿Podemos vivir dentro de un ordenador cuántico? Transformación material y programática del sistema de enfriamiento + planteamiento de neurointerfaces arquitectónicas humano IA. Herramientas. 1. Bloques existentes no relacionados con el tema (muestreo/ kitbashing). + prompts de objetos fuera de escala (microtexturas o macrotexturas) y objetos randoms para crear objetos extraños. Obtención de generativas a modelo 3D. Texturas recursivas. ... Procesos desde el humor, ideas ridículas sin miedo al fracaso, fantasías, imagen técnica que rompe la falsa neutralidad

Ilustración 06. Arriba: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxdios). Abajo: Histeria enciclopedista (2025), Ande Zhou.

Contexto. La dificultad de resolver algo que no puede ser categorizado. Alternativa. Proceso de jaja (programa y forma) → Riesgo en la resolución → nueva lingüística programática. Herramientas.

Este es un caso diferente por el factor tiempo (2022 vs. 2025)

2022. Se trabaja en múltiples frentes de forma simultánea: (1) maqueta del suelo con arcilla: fotogrametría a modelo 3D. (2) Programa radical para identidades de cuerpos autoconstruidos, Programas de autoexploración corporal y programas de exploración nocturnos. Sampleado de bloques. (3) Búsqueda de lo inesperado: mallas inválidas –mensaje de grasshoper: bake an invalid objet and stop asking—Llevar al límite la estructura, búsqueda de la estructura inesperada, extraña y a la vez funcional, que emana de parámetros precisos de programa (calor, humedad, altura, sonido, olor, sabor...) (4) Obtención de mallas inválidas finales, que se cruzan en la recursividad en mallas, el cálculo de estructuras, de instalaciones y de la pérdida de control de la programación.

2025. Se trabaja en múltiples frentes de forma simultánea: IA generativa

Ilustración 07. Composición 07.

Arriba izquierda y derecha y centro: La poética del golpe (2025), Adrián Zhou Fu. Centro y abajo: Los renglones torcidos del comunismo (2025), Valentín Skrycki Vidi. Arriba centro: Histeria Enciclopedista (2025), Ande Zhou. Tutores: Patricio José Martínez García (iraxxxdios) y Paula Montoyalzquierda centro y centro arriba: Viaje a Japón (2024), María Palacios. Abajo izquierda: microtextural*chaotic*digital*recursive*ornament (2023), Juan Mato. Tutor: Patricio José Martínez García (iraxxxdios). Oxímoron. Mezcla de múltiples estrategias. Reflexionar la evolución.

Ilustración 08. Abajo: Arquitectura Metabólica (2025), Ainhoa Torres. Abajo: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxxdios).

Contexto. La dificultad de resolver algo que no puede ser categorizado. Alternativa y herramienta. La imagen en cuestión presenta un paisaje onírico lleno de biomorfismos celulares que forman un nuevo ecosistema. Pretende presentar múltiples conceptos (como la membrana lipídica con estructura de mosaico fluido o el citoesqueleto como estructura colgante) con cierta cohesión estética para mostrar cómo se interrelacionan y se comunican entre sí manteniendo cierta individualidad. Esto se muestra en el proceso creativo ya que la imagen está compuesta por un collage de dibujos unidos gracias a la IA de Photoshop utilizando los prompts adecuados.

Ilustración 09. Abajo: Squirt Time (2022-act), iraxxxdios. Arriba: Guxarapu (2024-act), iraxxxdios. Centro: Ruralex (2024-act), iraxxxdios.

Contexto. Entorno rural con normativa y economía adversa. Alternativa y herramienta. La ruptura del decoro, la extrañeza y lo no esperado (Abajo es una vivienda colectiva, arriba y centro vivienda individual). Un ejemplo de no conocer la solución.

Ilustración 10. Composición 10. Izquierda: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxxdios). Derecha: Punkbellón (2024) y Coño de Bernarda Alba (2024), iraxxxdios en AIRLAB, UEM

Contexto. La necesidad de explorar nuevos materiales orgánicos. Alternativa. Aquello que te puede matar, puede ser estructura. Aquello que se puede descomponer en la arquitectura. Los pliegues y las arrugas como elemento estructural no lógico. Herramientas. Prototipos a escala. Ensayos en laboratorio. La defensa de los objetos feos como el proceso desprejuiciado de búsqueda.

Ilustración 11. Composición 11: Me mudo al futuro (2025), Adrián Zhou Fu, Valentín Skrycki Vidi y Patricio José Martínez García (iraxxxdios).

Contexto. Romper la barrera mental de que una alternativa no es posible. Alternativa. Cómo se va a transformar el cuerpo, en sus extensiones prostéticas, y cómo éstas se conectarán con la arquitectura. Herramientas. Modelo de open source de anatomía humana. Transformación del cuerpo (porque el modelo era un hombre blanco, musculoso y sano) con rhinoceros y obtención de modelos 3D (tripod, meshy) inesperados derivados de imágenes de IA generativa.

Ilustración 12. Fragmento de Planta: xeshpaña (2022), Patricio José Martínez García (iraxxxdios).

Contexto. La necesidad de demostrar que puedo ser un arquitecto habilitado para firmar proyectos. Alternativa. Precisión "blúblúblú": la demostración de que la precisión se cruza por la fantasía por la alternativa. Herramientas. Rhinoceros, Grasshopper, Karamba3D, Ladybug (y todos los plugins habidos y por haber).

Bibliografía

BENJAMIN, Ruha. *Race After Technology: Abolitionist Tools for the New Jim Code*. Cambridge; Medford: Polity Press, 2019.

Analiza cómo la tecnología digital reproduce desigualdades raciales. Introduce el concepto de “código discriminatorio” como parte del diseño técnico.

BUTLER, Judith. *Lenguaje, poder e identidad*. Barcelona: Paidós, 2004.

Butler analiza cómo el lenguaje no solo describe el mundo, sino que lo produce. Nombrar es un acto performativo, cargado de poder y con capacidad materializadora. Su trabajo fundamenta el uso del nombrar como estrategia arquitectónica y política.

CRAWFORD, Kate. *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven; London: Yale University Press, 2021.

La IA como tecnología extractiva y culturalmente sesgada. Argumenta que los outputs de los modelos están mediados por estructuras de poder y sesgos históricos.

COLOMINA, Beatriz. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1994.

Propone que la arquitectura actúa como medio de control cultural y visual. El render y la representación no son inocentes.

FISHER, Mark (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester: Zero Books.

El ensayo de Fisher constituye una clave diagnóstica del artículo: se traslada el «realismo capitalista» al campo del proyecto y lo rebautiza como realismo arquitectónico, mostrando cómo la lógica de mercado restringe la imaginación disciplinar y cotidiana. El texto se sirve de la famosa sentencia de Fisher —«es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo»— para explicar la clausura de futuros alternativos y, a la vez, justificar la necesidad de una metodología “post-capitalista”.

FOUCAULT, Michel (1975). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI.

Foucault aporta la perspectiva genealógica que permite entender cualquier “cerco” como construcción histórica y, por tanto, desmontable. El artículo invoca su noción de dispositivo para señalar que la resistencia no opera desde un fuera abstracto, sino dentro de los pliegues del propio poder; de ahí la estrategia de hackear normas, tipologías y grafismos en lugar de rechazarlos frontalmente

HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. 1. ed. Nueva York: Routledge, 1985.

Manifiesto fundacional para pensar la tecnología desde una epistemología feminista y afectiva. Rechaza la neutralidad del dispositivo técnico.

HESTER, Helen (2020). "Promethean Labors and Domestic Realism." *e-flux Journal*, n.º 110, abril 2020. Disponible en: <https://www.e-flux.com/journal/110/353659/promethean-labors-and-domestic-realism/> (consultado el 9 jun. 2025).

Se recupera de Hester el concepto de realismo doméstico —la naturalización del trabajo reproductivo— y lo enlaza con Fisher para articular un doble frente: macro-económico y micro-doméstico. El artículo cita expresamente la propuesta de Hester de re-tecnologizar y colectivizar los cuidados y la reinterpreta como un vector proyectual que debe materializarse en "infraestructuras de cuidado y gobernanza viva" .

HALBERSTAM, Jack (2011). *The Queer Art of Failure*. Durham: Duke University Press.

Halberstam sustenta la defensa de la ironía, lo ridículo y el «jaja» como táctica de subversión disciplinar. El autor se cita para legitimar el humor como herramienta crítica frente al mandato de "seriedad" profesional y para reclamar el derecho a equivocarse como vía de exploración formal y política .

Langdon Winner. "Do Artifacts Have Politics?", *Daedalus*, 1980.

Clásico de la filosofía de la tecnología. Establece que lo técnico no es neutral, sino que incorpora y reproduce relaciones de poder.

PRECIADO, Paul B. (2019). "No reconstruyamos la catedral..." *El País*, sección Opinión [en línea], 21 abr. 2019. Disponible en: https://elpais.com/elpais/2019/04/21/opinion/1555863321_213331.html [Consulta: 9 jun. 2025].

El artículo toma la provocación de Preciado —rechazar la reconstrucción de Notre-Dame— como ejemplo de destrucción/subversión histórica: transformar la ruina en monumento punk funciona, para la autora, como antecedente de su estrategia de "descomposición" arquitectónica frente al fetichismo patrimonial. La cita ilustra cómo la negativa a recomponer un icono habilita prácticas materialmente y afectivamente postcapitalistas

RUSSELL, Legacy. *Glitch Feminism: A Manifesto*. Londres; Nueva York: Verso Books, 2020.

Russell propone el glitch como interrupción del código normativo, digital y de género. Plantea el error, lo ilegible y lo fallido como tácticas de existencia queer. Su enfoque conecta directamente con el uso arquitectónico del error como método proyectual.

WINNER, Langdon. "Do Artifacts Have Politics?" *Daedalus*, vol. 109, n.º 1, 1980.

Clásico de la filosofía de la tecnología. Establece que lo técnico no es neutral, sino que incorpora y reproduce relaciones de poder.

Otra bibliografía

AUSTIN, John Langshaw (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford: Clarendon Press, pp. 1–5.

ARISTÓTELES (2002). *Poética*. Madrid: Gredos, cap. 18 (1449a), p. 112.

BADENOCH, Kirsty; SKANDARAJAH, Sayan (2021). Cartographies of the Imagination: Six anchors in a sea of maps. *Drawing Matter* [en línea], 4 jun. 2021. Disponible en: <https://drawingmatter.org/cartographies-of-the-imagination/> [Consulta: 8 jun. 2025]

BOLTANSKI, Luc; CHIAPELLO, Ève (2005). *The New Spirit of Capitalism*. London: Verso, 390 p.

BUTLER, Judith (1993). *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. New York: Routledge. (mención de performatividad del nombre)

DIGITAL RURAL. *Digital Rural* [en línea], 2025. Disponible en: <https://www.digitalrural.eu/> [Consulta: 21 julio 2025].

FOURIER, Charles (1808). *Théorie des quatre mouvements et des destinées générales*. Paris: Bureau des Écrivains.

LACAN, Jacques (1992). *El seminario, Libro 17: El reverso del psicoanálisis (1969-1970)*. Buenos Aires: Paidós, pp. 9–18.

LE GUIN, Ursula K. (1974). *The Dispossessed: An Ambiguous Utopia*. New York: Harper & Row.

MARCUSE, Herbert (1965). "Repressive Tolerance." En: WOLFF, Robert P.; MOORE Jr., Barrington; MARCUSE, Herbert (eds.). *A Critique of Pure Tolerance*. Boston: Beacon Press, pp. 81–125.

RENDELL, Jane (2016). "Critical Spatial Practice as Parrhesia." *MaHKUscript: Journal of Fine Art Research* [en línea], vol. 1, n.º 2, art. 16, pp. 1–8. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5334/mjfar.13> [Consulta: 5 jun. 2025]

SCHUMPETER, Joseph Alois (1942). *Capitalism, Socialism and Democracy*. London: Allen & Unwin, pp. 81–85.

SCOTT, James C. (1998). *Seeing Like a State: How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*. New Haven: Yale University Press.