

International Seminar

Re-collecting Mediums

Reimagining 1970s Guangdong (广东)

Ud. Soriano

Cuatrimestre de Otoño - Curso 2025 / 2026

Grado en Fundamentos de la Arquitectura – P5, P6, P7, P8



Watch 10 Things Rosalía Can't Live Without | 10 Essentials | GQ.

Ud. Soriano

Catedrático y coordinador de grupo: *Federico Soriano*

Profesores: *Eduardo Castillo, Eva Gil Lopesino, Pedro Pitarch*

Mentor/es: *Álvaro Ramírez, Ana Asensio, Mario Beltramé*

Grupo de Innovación Educativa: [*Dispositivos aglutinadores de proyectos*](#)

Grupo de Investigación: [*ProLab. Laboratorio de Investigación del Proyecto Contemporáneo*](#)

TEMÁTICA

‘The medium is the message....’

Desde la Unidad Soriano queremos empezar a desarrollar una nueva investigación en torno al proyecto arquitectónico de manera conjunta: entre lxs docentes y lxs estudiantes. Durante los siguientes cursos académicos a partir del 2025/2026 queremos preguntarnos e investigar en torno a la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los nuevos *medios* a través de los cuales se produce y se manifiesta la arquitectura contemporánea?

Si en anteriores cursos se produjo una exploración colaborativa en torno a los nuevos elementos con los que se piensa y se materializa la arquitectura, como pueden ser conceptos como el *modelo*, el *prototipo* o el *mock-up* (que complementaban o, a veces incluso, sustituían a los documentos clásicos de la misma: planta, alzado y sección), ahora queremos ampliar esa colección heterogénea de elementos o fragmentos de elementos, complejizarla y hacerla más plural, para incorporar lo que detectamos que ya está ocurriendo en el panorama arquitectónico contemporáneo.

Queremos explorar conjuntamente una hipótesis:

«La arquitectura es resultado de un ensamblaje o re-ensamblaje de fragmentos y trozos de elementos y piezas de información a la vez que la arquitectura se erige como un agente mediador en el contexto complejo que habitamos.»

Para ello, estableceremos líneas de investigación paralelas entre los grupos del Grado en Fundamentos de la Arquitectura (Grado), el Máster Habilitante (MH) y el Máster de Proyectos Arquitectónicos Avanzados (MPAA), a través del seminario *Ensayos Gráficos Canónicos*, que se entrelazarán y enriquecerán mutuamente.

Si establecemos un símil entre la arquitectura y otros dispositivos que caracterizan y condicionan la sociedad que habitamos en el siglo XXI, como pueden ser los computadores contemporáneos y las realidades mixtas (físicas y virtuales), podemos observar y aprender sobre el surgimiento y la creación de estos mismos.

Según Ray y Charles Eames, el computador contemporáneo es la materialización de una (re)-colección heterogénea de elementos o trozos de elementos (saberes, retazos de información, documentos y objetos) que se ensamblan según una compleja red de fuerzas creativas y presiones sociales.

De una forma análoga, podríamos decir que el resultado del proyecto arquitectónico contemporáneo es similar al del nacimiento del computador actual, que describían los Eames, es decir, como una amalgama de elementos independientes entre sí que se ensamblan según una determinada gramática del proyecto.

Lévi Strauss nos introduce en su texto *El Pensamiento Salvaje* a la figura del Bricoleur, que se nos presenta como un modelo para nuestra actitud en este curso. El Bricoleur, responde con lo que tiene a su disposición, con lo que puede conseguir.

“Aquel que obra con medios y procedimientos apartados de los usos tecnológicos normales. No opera con materias primas, sino ya elaboradas, con fragmentos de obras, con sobras y trozos.”

(Lévi Strauss, 1964).

En lugar de depender de la invención de nuevas herramientas, se enfrenta a los proyectos con lo existente. No se trata de crear estructuras a partir de hechos aislados, sino de trabajar con fragmentos para formar nuevas clasificaciones o taxonomías.



Imagen de uno de los paneles de la *History Wall*, de la exposición *A Computer Perspective*. Charles y Ray Eames. Eames Office. IBM Corporate Exhibit Center, Nueva York, 1971-1975.

‘The complex network of creative forces and social pressures that have produced the (modern) computer is personified here in the creators of instruments of computation, and their machines or tables; the inventors of mathematical or logical concepts and their applications; and the fabricators of practical devices to serve the immediate needs of government, commerce, engineering, and science.’

(I. Bernard Cohen, Harvard University)

HERRAMIENTAS DEL CURSO

Durante el curso, trabajaremos el proyecto arquitectónico como el resultado de la unión de cuatro dimensiones fundamentales: los *medios*, las *relaciones*, los *contextos* y los *conceptos*. Ninguna de ellas es suficiente por sí sola, pero todas, en su interacción, hacen posible la existencia del proyecto.

- **Los *medios*** son los instrumentos, documentos y dispositivos a través de los cuales la arquitectura se piensa, se comunica y se materializa. Funcionan como fragmentos de una colección heterogénea que, ensamblados, construyen el relato del proyecto.
- **Las *relaciones*** remiten al entramado de actores, intereses, instituciones y fuerzas sociales que atraviesan el proyecto, determinando sus posibilidades y limitaciones.
- **Los *contextos*** refieren a los territorios —sociales, culturales, económicos, medioambientales— en los que el proyecto se inscribe, y que lo condicionan a la vez que son transformados por él.
- **Los *conceptos*** son los elementos constituyentes del proyecto: sus cimientos proyectuales, simbólicos y discursivos. No surgen de la nada sino que se forman a través de procesos de interconexión y entrelazamiento de otros conceptos previos.

Entender la arquitectura desde estas cuatro dimensiones implica **desplazar la mirada del objeto aislado al ensamblaje complejo que lo hace posible**. Cada proyecto arquitectónico es, en última instancia, una negociación entre medios, relaciones, contextos y conceptos, cuya articulación genera tanto la materialidad final como el relato que lo acompaña.

Medios...

Los *medios* son los instrumentos a través de los cuales la arquitectura se piensa, se comunica y se materializa. Cada medio no es un simple soporte pasivo, sino un agente activo que condiciona la forma de imaginar, proyectar y construir.

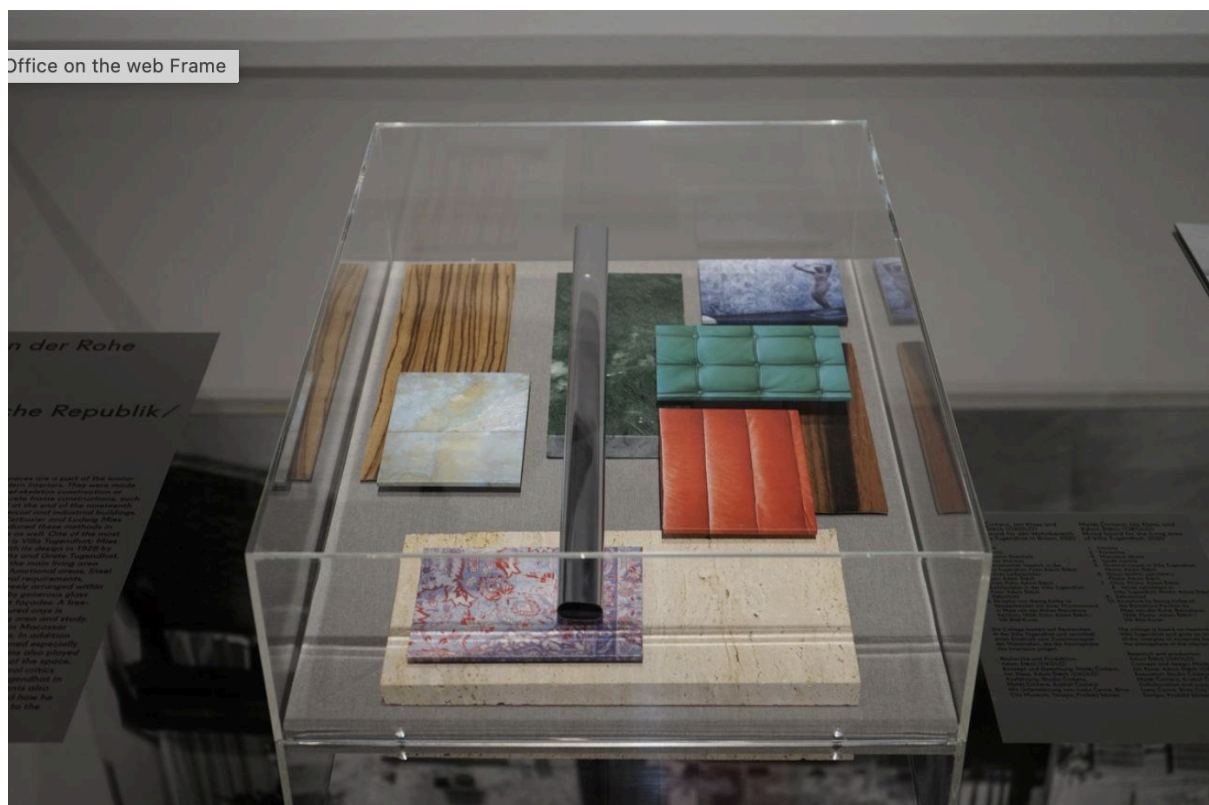
El proyecto arquitectónico puede entenderse entonces como una colección heterogénea de medios, en la que conviven documentos clásicos (planta, alzado, sección) con dispositivos contemporáneos (modelos BIM, renders, prompts de IA) y con fragmentos menos evidentes pero igualmente constitutivos (un correo electrónico, un presupuesto, un chat de WhatsApp). Todos estos elementos, ensamblados en un mismo proceso, forman la sintaxis del proyecto.

Esta colección no es neutra: cada medio implica un régimen de visibilidad, de legitimidad y de poder. Un detalle constructivo puede cerrar una discusión técnica; un storyboard puede abrir una discusión narrativa; un *moodboard* puede definir una atmósfera; un contrato puede delimitar las responsabilidades de cada actor. El

proyecto emerge, en gran medida, de cómo se articulan estos medios y de cómo se negocia su autoridad relativa en el proceso.

Posibles trozos, fragmentos y elementos de la (re)-colección de documentos y retazos de información (*Mediums*):

planta · alzado · sección · axonométrica · cónica · traza · modelo · 3D · gemelo digital (BIM) · prototipo · *mock-up* · maqueta · detalle constructivo · modelo estructural · *spolia* · croquis · diagrama · referencias · obsesiones · bibliografía · lecturas · memoria · certificación · imagen · *collage* · *render* · contrato · catálogo comercial · patente · correo electrónico · presupuesto · inteligencia artificial (IA) · *storyboard* · *teaser* · *trailer* · *film* · película · *brief* · *prompt* · narrativa · video · bricoensamblaje · cuaderno de bitácora · *look&feel* · *moodboard* · *concept note* · trazabilidad · *blockchain* · chat de *WhatsApp*



Mood board for the living area of Villa Tugendhat, OKOLO (Matej Cincera, Jan Kloos, Adam Stech), Vitra Design Museum, Weil am Rhein, Febrero-Diciembre 2020.

Relaciones...

De la misma forma que los medios configuran la materialidad del proyecto, las *relaciones* lo atraviesan como un entramado invisible de fuerzas, roles e intereses. Un proyecto arquitectónico nunca es una obra aislada: es siempre el resultado de **negociaciones, alianzas y conflictos** entre múltiples actores humanos y no humanos.

Cada decisión proyectual está condicionada por este tejido de *relaciones*: desde las expectativas del cliente hasta las demandas de lxs usuarixs; desde las limitaciones de lxs mantenedorxs hasta las capacidades de lxs constructorxs; desde las presiones del mercado hasta las aspiraciones de la sociedad en su conjunto. A esta red de *relaciones* se le suman otras fuerzas menos visibles pero igualmente determinantes: la normativa, la opinión pública, los discursos disciplinares, los flujos económicos o las transformaciones tecnológicas.

Entender la arquitectura desde sus *relaciones* implica reconocer que **el proyecto no es solo un objeto diseñado, sino una red de posiciones en tensión**. El/la arquitecto/a no controla este entramado, pero sí puede **cartografiarlo, interpretarlo y operar con él estratégicamente**, haciendo de cada proyecto un espacio de mediación entre intereses contrapuestos.

Posibles elementos de la colección del entramado de *relaciones*:

**intereses del/a clientx · intereses de arquitectx · intereses de lxs usuarixs ·
intereses de lxs mantenedorxs · intereses de constructor/a · intereses del
mercado · intereses de la sociedad ...**

Contextos...

El proyecto arquitectónico nunca se da en el vacío: siempre está atravesado por los contextos que lo rodean: tanto el contexto como el espacio no son *neutrales*. Estos contextos no son un simple telón de fondo, sino campos activos de fuerzas que interpelan, condicionan y, a la vez, son transformados por el proyecto.

Vivimos en un multiverso de contextos simultáneos —etnográfico, evolutivo, matérico, energético, económico, legislativo, político, infraestructural, ...— que se superponen y generan tensiones. La arquitectura se ve obligada a operar en esa coexistencia de realidades múltiples: en un mundo donde las imágenes se multiplican sin cesar, donde los tiempos ya no son lineales ni newtonianos (no operan bajo las leyes de Newton), sino digitales y fragmentados (operan bajo las leyes de la física cuántica), regidos por la inmediatez y la aceleración.

Entender el proyecto desde sus contextos implica aprender a leer y articular estas capas superpuestas: los imaginarios culturales, las dinámicas sociales, las emergencias climáticas, las lógicas del capital y los marcos legales. Cada uno de estos ámbitos/contextos configura un horizonte de posibilidad, un campo de restricciones y oportunidades con el que el proyecto arquitectónico debe dialogar y operar.

Posibles multiversos contextuales:

contexto social · contexto cultural · contexto medioambiental · contexto ecológico · contexto financiero · contexto legal · contexto etnográfico · contexto evolutivo · contexto matérico · contexto energético · contexto legislativo · contexto político · contexto infraestructural

Conceptos...

Los *conceptos* son los elementos constituyentes del proyecto: sus cimientos proyectuales, simbólicos y discursivos. No aparecen de la nada ni surgen en un vacío, sino que se forman a través de procesos de interconexión y entrelazamiento con otros conceptos previos. Todo concepto es siempre heredado, sobrescrito, contaminado; funciona como un sistema de *stack* en el que capas sucesivas de significados se acumulan, se cruzan y se reactivan en cada nuevo proyecto al que se adhieren.

La «hoja en blanco» no existe. Cada proyecto se inicia sobre un terreno conceptual ya habitado: genealogías culturales, imaginarios disciplinares, mitos compartidos, símbolos persistentes, palabras en disputa, conversaciones mantenidas. Trabajar con *conceptos* significa, por tanto, reconocer esas herencias, pero también cuestionarlas, reinterpretarlas, hibridarlas, subvertirlas y desviarlas para abrir nuevas posibilidades proyectuales.

En este sentido, los *conceptos* no son categorías estáticas, sino operadores dinámicos, capaces de organizar medios, articular relaciones y situar contextos. Son, al mismo tiempo, memoria y proyección: dispositivos que permiten vincular lo que ya existe con lo que todavía no se ha construido. Cada estudiante recibirá una colección de tres *fragmentos* iniciales que configurarán un primer marco conceptual que se complementarán con otros fragmentos pertenecientes a sus propios intereses y obsesiones.

SITE(less) SITE

Site(less) 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 *Site(less) Site*. El desafío radica en comprender y representar estas condiciones diversas y a menudo entrelazadas dentro del ámbito del proyecto. El/la arquitecto/a se convierte en un/a 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, cruzado por infinitas *relaciones*. 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 *Site(less) 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%

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

El curso se organiza en **dos fases principales**: una primera fase individual y una segunda fase colectiva. La metodología propone un recorrido progresivo en el que cada estudiante parte de una serie de *fragmentos* iniciales, desarrolla un marco

conceptual propio, lo sitúa en un entramado de *contextos* y *relaciones*, y finalmente ensaya su formalización a través de distintos *medios*. A partir de ahí, los trabajos individuales se pondrán en común para generar proyectos colectivos que integren y negocien las distintas visiones individuales.

Fase 1: Individual | Conceptos, Contextos y Medios (4 semanas) **(08/09/25 >> 29/09/25)**

Operaremos con fragmentos existentes. No necesariamente de arquitecturas, sino de cualquier pieza de sistemas de otras disciplinas.

Durante la primera semana, cada estudiante recibirá una **colección de cinco Fragmentos iniciales** —libros, películas, videojuegos, obras de arte o fragmentos arquitectónicos— que funcionarán como detonantes **conceptuales**. Cada estudiante podrá cambiar uno de ellos a modo de comodín, para adecuarlo a sus intereses y obsesiones personales, manteniendo la categoría del *fragmento* inicial que quiere intercambiar. A partir de estos materiales se producirá una **destilación de conceptos**, extrayendo ideas clave que puedan convertirse en operadores que vertebran sus propuestas, una especie de **bricoensamblaje** (que se complementará con los contextos asignados).

Ningún *concepto* surge en el vacío: todos ellos son el resultado de conexiones, apropiaciones y sobrescrituras de nociones previas. El ejercicio reconocerá esta condición mediante la elaboración de un **ensamblaje conceptual propio**, entendido como cartografía de referencias y asociaciones entre elementos preexistentes, denominado **bricoensamblaje**. Estas primeras relaciones entre elementos serán los primeros contenidos de un documento importante en este cuatrimestre: el **Blockchain individual**. Este registro es una colección de *medios* que configuran tanto el proyecto individual como el colectivo; es un documento vivo, una especie de documento de trazabilidad de cada uno de los proyectos, que describirá los procesos en múltiples *medios*; un cuaderno de bitácora, como un libro de contabilidad digital y compartido que registra transacciones, relaciones, negociaciones, mutaciones, hibridaciones, cambios, transformaciones, de forma inmutable y transparente. El *medio* inicial propuesto para elaborar el *blockchain* individual será un dossier en A5 pero su composición final será determinada por los *medios* escogidos por cada estudiante para desarrollar tanto su proyecto individual (Fase 1) como el proyecto colectivo (Fase 2). Este documento se irá elaborando, de forma individual, tanto en la Fase 1 como en la Fase 2 del curso.

Paralelamente, cada estudiante recibirá una **relación de dos contextos** —**etnográfico, evolutivo, matérico, energético, económico, legislativo, político e infraestructural**— a los que prestará mayor atención y desde los que trabajará junto con sus cinco *Fragmentos* iniciales, estructurando una mirada interesada.

Estos *contextos* no son un telón de fondo pasivo, sino lentes que condicionan, interpelan y transforman la mirada del proyecto. Todos estos *inputs* irán alimentando también el *blockchain* individual. El reto será **combinar los cinco conceptos (Fragmentos iniciales) destilados con los dos contextos asignados** para generar un **protoproyecto individual** en las cuatro primeras semanas del curso. Para ello, cada semana se operará con un **medio** distinto (Bricosensamblaje, *film*, AW, Planta, Modelo), de modo que la definición del proyecto se expanda y se articule mediante la lectura transversal de los medios empleados durante las cuatro primeras semanas del curso. Esos medios irán también formando parte de su *blockchain* individual.

1ª semana: *Conceptos* (cinco *Fragmentos* iniciales, con un posible comodín) + *Contextos* (dos asignados). *Medios*: Inicio del trabajo y la elaboración del *blockchain* individual: Bricosensamblaje entre *conceptos* y *contextos*.

NOTA: La incorporación de estos contextos, conceptos (*fragmentos* iniciales) y medios originará un resultado/*output* al final de la semana 1.

2ª semana: *Medios* (AI vs AW)

AI vs AW: De la Inteligencia Artificial (AI) a la Sabiduría Artificial (AW)

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 testeo, 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.

NOTA: La incorporación de este *medio* originará un resultado al final de la semana 2: una serie de imágenes (al menos una exterior de la propuesta y una interior en A3), *prompts*, descripciones y un *film* de transición entre ellas.

3ª semana: *Conceptos* (cinco *Fragmentos* iniciales, con un posible comodín) + *Contextos* (dos asignados) + AW. *Medios*: Entrega de un Modelo y de una Planta.

NOTA: La incorporación de estos contextos, conceptos (*fragmentos* iniciales) y medios originará un resultado/*output* al final de la semana 3 que servirá de base para la entrega final de la Fase 1.

Interludio: *Speed Dating Session* + *Visita*

Al finalizar la cuarta semana, los estudiantes participaran en una sesión de *Speed Dating* que dará inicio a la Fase 2 del curso, la parte colectiva, con el objetivo de ensamblar los equipos que continuarán el desarrollo del curso. A través de un formato de *intercambio rápido* por cada *site*, cada estudiante expondrá en pocos minutos su propuesta individual con los distintos compañeros/as, con el objetivo de generar un primer cruce de ideas y detectar afinidades, tensiones e intereses compartidos.

La dinámica comenzará con el sorteo de los tres *sites* en los que vamos a trabajar este cuatrimestre en Guangzhou entre los/as diversos estudiantes.

La dinámica concluirá con la formación de grupos de **tres estudiantes** (cuyas normas de composición se compartirán en clase), y la redacción de un **contrato negociado** (5% calificación final) que establezca los acuerdos y protocolos para desarrollar una única propuesta común que integre los tres proyectos individuales. No hablamos de desarrollar un nuevo proyecto desde cero que reúna los objetivos e intenciones de cada parte, sino literalmente ensamblar los tres proyectos en un único *frankenstein* arquitectónico que integre las parcialidades de partida y que, a lo largo de la fase colectiva, deba ser desarrollado, negociado y dotado de verosimilitud.

Tras la *Speed Dating Session* realizaremos un viaje a Huesca (sábado 4 de octubre) para visitar el Palacio de Deportes en Huesca. 1990. Estudi Pinós Miralles.

Fase 2: Fase Colectiva | *Relaciones* (11 semanas) (06/10/25 >> 17/12/25)

En esta segunda fase, los estudiantes trabajarán en equipos de tres miembros, formados a partir de la sesión de *Speed Dating* y la visita. El objetivo será integrar los tres proyectos individuales en una única propuesta común, entendida como un ensamblaje verosímil y operativo, que se inicia con un *frankenstein* arquitectónico.

Aquí, el énfasis se traslada hacia las *relaciones*: *relaciones* entre proyectos, entre autores/as, entre intereses y entre lógicas que inicialmente pueden resultar contradictorias. Los/as participantes tendrán que aprender a negociar, superponer y articular las distintas aproximaciones, evitando que una anule a las demás. El trabajo colectivo no consistirá en buscar consensos fáciles, sino en asumir el conflicto como motor creativo y en traducirlo a estrategias arquitectónicas. Todas estas trazas se irán plasmando y recogiendo en el documento *blockchain* individual.

Durante estas semanas, cada grupo deberá identificar y mapear las relaciones clave que atraviesan su proyecto: intereses de los distintos actores (clientxs, usuarixs, constructorxs, mercado, sociedad, administración, etc.), tensiones normativas o contextuales, fricciones entre escalas y sistemas. Este entramado de relaciones será tan constitutivo del proyecto como los propios *medios, conceptos y contextos presentes en el mismo*, y deberá reflejarse en la (re)-colección de documentos y retazos de información (*Mediums*) que conforme la definición final del proyecto.

El resultado esperado no es la homogeneidad, sino un proyecto colectivo híbrido, capaz de mostrar las costuras de su ensamblaje y de convertir esas uniones forzadas en potencia arquitectónica.

A lo largo de la fase colectiva, los grupos tendrán que **elegir la colección de medios que mejor defina y represente su propuesta.**

Durante esta fase se producirá de nuevo una segunda ronda de negociaciones: la **Mediums-Agents Auction Session** junto con el **Banquete de Comunes**. En una sesión en clase mediada por comida, los grupos deberán incorporar a su proyecto colectivo una nueva capa de relaciones entre elementos: deberán negociar en una especie de lonja la incorporación de un retazo de otro proyecto, o bien otro *medio* que no forme parte de su selección en ese momento. El grupo también tendrá la oportunidad de reflexionar y modificar (si así se desea) la composición de los miembros del grupo, antes de la pre entrega, tras una sesión previa de *In-Treatment*. Antes de la entrega final de la Fase 2, se realizará una Pre Entrega que será obligatoria pero que carecerá de calificación numérica. Será condición indispensable que todos los grupos la realicen para poder superar el curso.

La **entrega final** del curso **Re-collecting Mediums** se compondrá de los siguientes medios:

Medios obligatorios y comunes a todos los grupos (3 medios):

- Planta A0.
- *Film* (*Trailer* de 2' 30": pieza audiovisual realizada después del montaje, explicando el desarrollo del proyecto).
- *Blockchain* individual.

Medios a escoger por cada grupo (3 medios):

- #01 medium (trozo, fragmento y/o elemento de la (re)-colección de documentos y retazos de información, escogido por el grupo de forma libre)
- #02 medium (trozo, fragmento y/o elemento de la (re)-colección de documentos y retazos de información, escogido por el grupo de forma libre)
- #03 medium (trozo, fragmento y/o elemento de la (re)-colección de documentos y retazos de información, escogido por el grupo de forma libre)

El proyecto final colectivo será precisamente esta colección de *medios* —planta · alzado · sección · axonométrica · cónica · traza · modelo · 3D · gemelo digital (BIM) · prototipo · *mock-up* · maqueta · detalle constructivo · modelo estructural · spolia · croquis · diagrama · referencias · obsesiones · bibliografía · lecturas · memoria · certificación · imagen · *collage* · render · contrato · catálogo comercial · patente · correo electrónico · presupuesto · inteligencia artificial (IA) · *storyboard* · *teaser* · *trailer* · *film* · *brief* · *prompt* · narrativa · video · bricoensamblaje · cuaderno de bitácora · *look&feel* · *moodboard* · *concept note* · trazabilidad · *blockchain* · chat de WhatsApp— capaz de articular el relato del proyecto colectivo y mostrar la complejidad de las relaciones que lo sostienen.

El desglose de las calificaciones es el siguiente (ítems en azul en el cronograma de curso):

- ENTREGA FASE 1 (30% calificación final): *Mediums*: Planta + Modelo + *Film* (*Teaser* de 30": pieza audiovisual realizada antes del montaje, apuntando a las posibilidades futuras del proyecto) + *Blockchain* individual.
- ENTREGA DEL CONTRATO COLECTIVO (5% calificación final). Registro en el *Blockchain* individual.
- ENTREGA DE LA REVISIÓN DEL CONTRATO COLECTIVO (5% calificación final). Registro en el *Blockchain* individual.
- PRE-ENTREGA FASE 2 (Obligatoria, sin calificación). Entrega Planta A0 + *Film* (Inicio del *Trailer*. 2' 30") + #01 *medium* + #02 *medium* + *Blockchain* individual.
- ENTREGA FASE 2 / FINAL (80% calificación final): *Re-collecting Mediums*: Planta A0 + *Film* (*Trailer* de 2' 30": pieza audiovisual realizada después del montaje, explicando el desarrollo del proyecto) + #01 *medium* (trozo, fragmento y/o elemento de la (re)-colección de documentos y retazos de información, escogido por el grupo de forma libre + #02 *medium* + #03 *medium* + *Blockchain* individual.

CRONOGRAMA DE CURSO

UNIDAD SORIANO. PROYECTOS 5, 6, 7 Y 8. CUATRIMESTRE DE OTOÑO. CURSO 2025-2026. GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA
Re-collecting Mediums.Reimagining 1970s Guangdong (广东)

		L	M	X	
SEPTIEMBRE	0	1	2	3	FASE 1 (Individual)
	1	8	9	10	
	2	15	16	17	
	3	22	23	24	
	4	29	30	1	
OCTUBRE	5	6	7	8	FASE 2 (colectiva)
	6	13	14	15	
	7	20	21	22	
	8	27	28	29	
	9	3	4	5	
NOVIEMBRE	10	10	11	12	FASE 2 (colectiva)
	11	17	18	19	
	12	24	25	26	
	13	1	2	3	
	14	8	9	10	
DICIEMBRE	15	15	16	17	FASE 2 (colectiva)

BIBLIOGRAFÍA

- Koolhaas, Rem & AMO – *Diagrams: a project by AMO/OMA* (2025).
- Koolhaas, Rem & AMO – *Elements of Architecture* (2018).
- Koolhaas, Rem & AMO – *Content* (2004).
- De Landa, Manuel – *Assembly Theory* (2016).
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix – *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (1980).
- McLuhan, Marshall – *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964).
- Easterling, Keller – *Medium Design* (2021).
- Wang, Xiaowei – *Blockchain Chicken Farm and Other Stories of Tech in China's Countryside* (2020).
- Parikka, Jussi – *Operational Images: From the Visual to the Invisual* (2023).
- Voss, Georgina – *Systems Ultra: Making Sense Tech* (2022).
- Atelier Bow-Wow – *Made in Tokyo* (2001).
- Matias del Campo, *Diffusions in Architecture: Artificial Intelligence and Image Generators* (2024).
- Ajla Aksamija, *Research Methods for the Architectural Profession* (2021).
- Atli Magnus Seelow, *Models as a Medium in Architecture* (2017).
- May, John. *Signal. Image. Architecture* (2019).
- Crawford, Kate, *Atlas de la IA* (2021).
- Chaillou, Stanislas, *Artificial Intelligence and Architecture. From Research to Practice* (2022).
- Leach, Neil, *Architecture in the Age of Artificial Intelligence. An Introduction to AI for Architects* (2022).
- Sancho Pou, Eduard, *Arquitectura e intangibles (o de cómo lidiar con operadores y datos en la era de la inteligencia artificial)* (2022).
- Pataky, Tibor, *OMA's Kunsthal in Rotterdam. Rem Koolhaas and the New Europe* (2023).

