

03. Reflexión:

Sobre las bases de la arquitectura, continuando con las reflexiones de la semana anterior y apoyandome en las actuales.

1) Antes del ser humano, la Tierra: concepciones estructuralistas

Rescato diferentes reflexiones de la semana pasada de punto de partida como axiomas generales a la hora de definir mi urbanismo.

Me parece demasiado frívolo echar el muerto a nuestros antepasados en cuanto a la formación de las ciudades. No creo en el hecho de la ciudad artificial u orgánica ya que el hecho de la construcción tal cual lo entendemos hasta nuestros días conlleva una artificialidad en el paisaje más allá de la jerarquía de este rango que puede incluso engañar a nuestro ojo lleno de prejuicios.

2) El hecho constructivo es artificial, conlleva una modificación de Dios

Ahora que el tema de la inteligencia artificial está bastante candente y presente en nuestra sociedad me gustaría destacar que las ciudades ocupan este terreno desde el inicio, siendo una modificación artificial de Dios para un desarrollo óptimo.

Cómo todo sistema informático presenta un código y una "arquitectura" (lenguaje informático) ligada a la estructura del mismo. En este punto desarrollaré la idea de algoritmo con la estructura de ciudad para explicar mi pensamiento sobre la estructura árbol o semirretícula.

“
Algoritmo: conjunto de instrucciones o reglas definidas y no-ambiguas, ordenadas y finitas que permite, típicamente, solucionar un problema, realizar un cómputo, procesar datos y llevar a cabo otras tareas o actividades.² Dados un estado inicial y una entrada, siguiendo los pasos sucesivos se llega a un estado final y se obtiene una solución. Los algoritmos son el objeto de estudio de la algoritmia.¹

En la vida cotidiana, se emplean algoritmos frecuentemente para resolver problemas. Algunos ejemplos son los manuales de usuario, que muestran algoritmos para usar un aparato, o las instrucciones que recibe un trabajador de su patrón. Algunos ejemplos en matemática son el algoritmo de multiplicación, para calcular el producto, el algoritmo de la división para calcular el cociente de dos números, el algoritmo de Euclides para obtener el máximo común divisor de dos enteros positivos, o el método de Gauss para resolver un sistema de ecuaciones lineales.

En términos de programación, un algoritmo es una secuencia de pasos lógicos que permiten solucionar un problema. Los derechos de autor otorgan al propietario el derecho exclusivo sobre el uso de la obra, con algunas excepciones. **Cuando alguien crea una**

obra original fija en un medio tangible, automáticamente se convierte en el propietario de los derechos de autor de dicha obra. “ Fuente: Wikipedia.

No opinare de lo resaltado en negrita debido a que daría para otra semana, me parece un tema interesante el derecho del autor en la obra arquitectónica.

Con lo respectivo a la definición de algoritmo y si sabemos algo mínimo de informática es más que lógico que los algoritmos serían aplicables a la estructura de la ciudad para ayudar al arquitecto en su labor y el correcto uso de esta máquina ya que hasta hoy su estructura se ha hallado de una forma más experimental que carece de adaptabilidad.

Queda bastante claro que si abstraemos la ciudad y extraemos su esqueleto no tiene sentido una diferenciación en cuanto a árbol o semirretícula debido a que son concepciones completamente desfasadas.

Para ayudar nombrare los tipos de algoritmos según su función, y ya cada uno que saque sus conclusiones en cuanto a aplicación a la ciudad.

- Algoritmo de marcaje
- Algoritmo probabilístico
- Programación dinámica (Muy aplicable a la ciudad)
- Algoritmos heurísticos
- Algoritmos de vuelta atrás
- Algoritmo voraz

Todos estos en su justa medida y pueden hacer de la ciudad una máquina más perfecta. *Dejo caer el concepto de aplicación de la inteligencia artificial a la ciudad.*

3) Grandes problemas de la arquitectura:

Será un punto que iré desarrollando si me dan pie los textos, pero que vale la pena nombrar dada la ocasión.

La arquitectura como área multidisciplinar está olvidando su esencia, se está acercando peligrosamente a la ingeniería y al arte pero está olvidando su base matemática como camino estructural de la arquitectura y no tanto por el de la geometría aplicada aunque es necesaria. Sin embargo, sin lugar a dudas el gran fallo del arquitectura ha sido no acercarse al mundo biosanitario y hacer de los edificios personas en vez de máquinas. A

pesar de todo no pierdo la esperanza en una nueva generación que ya está dando indicios de este problema con la conexión de la arquitectura a la biología. *Y reitero se debe a un problema de olvido, recordemos la contemplación de la arquitectura de los griegos.*