

(FR)

p.11

Exportation de l'historique de conversation

Nous continuons de mettre en page les conversations entre l'architecte normand Pierre Chauveney (PC) et l'écrivaine galicienne Sela Salgado Salgado (S.SS), et cela prend un peu de temps. Par cet interlude, nous vous partageons les plans générés automatiquement par IA sur la base de l'image générée par le "Prompt 3" et publiée dans cette Brève II.

INTERLUDE: de beaux plans irréalisables

Spoiler alert: c'est plein d'erreurs... et des belles.

disponible en français

(ES)

p.14

Exportación del historial de conversación

Seguimos pasando a limpio las conversaciones que tuvieron el arquitecto normando Pierre Chauveney (PC) y la escritora gallega Sela Salgado Salgado (S.SS) y nos lleva algo de tiempo. Con este interludio compartimos planos generados automaticamente con IA en base a la imagen creada con el "Prompt 3" y publicada en esta misma Brève II.

INTERLUDIO: planos bonitos imposibles de realizar

Alerta de spoiler: están llenos de fallos... gordos.

disponible en español

(EN)

coming soon

Chat exported data

We keep transcribing the conversations between Norman architect Pierre Chauveney (PC) and Galician writer Sela Salgado Salgado (S.SS) and it's taking us some time. With this small break, we share with you some plans AI generated and based on the picture we generates with our "Prompt 3", published in this Brève II.

INTERLUDE: nice unbuildable plans

Spoiler alert: they are full of mistakes... and big ones.

only available in French and Spanish for now

(FR)

INTERLUDE: de beaux plans irréalisables

RAPPEL SUR LE CONTEXTE DE L'EXPÉRIENCE ET COMMENTAIRES SUR LES PLANS PRODUITS PAR IA GÉNÉRATIVE À PARTIR DE L'IMAGE PUBLIÉE DANS LA BRÈVE II

Accélérateur de conception

Si vous avez lu la [Brève II](#) avant de télécharger ce fichier, vous avez en tête la brièveté du prompt utilisé pour générer l'image de la publication: "Produis-moi une image de bâtiment qui ait l'air d'avoir ses propres idées."

Imaginez maintenant que les plans produits ensuite ne viennent que de l'ajout de: "Propose-moi des plans pour ce bâtiment". Ce qui, par le passé, aurait pris un certain temps à être pensé, seul ou à plusieurs, puis des jours à être mis en page de la sorte nous a pris à peine quelques minutes. Et ce n'est pas parce que l'équipe est pluridisciplinaire (architecte + écrivaine), c'est parce qu'on a utilisé l'IA, tout simplement.

Cette capacité générative, juste ou moins juste, est une force et un atout considérable qu'on n'avait pas avant.

Cependant, comme tout outil, l'IA a des limites, imputables à l'usager ou au modèle.

Rappel du postulat de l'expérience

"Quelle architecture produit un non-architecte avec le même outil d'intelligence artificielle qu'un architecte aurait à sa disposition?"

Bien que les IA soient utilisées depuis longtemps déjà, leur mise à disposition récente au grand public doit être prise avec précaution dans les applications professionnelles, dans les tâches complexes impliquant des responsabilités multiples et, par exemple, en architecture.

Le débat revient souvent entre concepteurs sur la valeur d'une image de projet, car elle peut être aussi bien vendeuse que mensongère. Et l'IA, par son réalisme apparent et presque immédiat, peut tromper l'observateur, ou le client en ce qui nous concerne.

C'est là qu'intervient notre expérience: Sela Salgado Salgado n'est pas architecte mais écrivaine, et comme beaucoup, elle a accès à une IA générative. Alors on a voulu tester, de manière rapide et spontanée, ce que "son" IA pourrait générer si elle se posait des questions sur l'architecture. Cette première série de 4 prompts est le résultat de tests visant à concevoir des "choses impossibles".

Notre imagination est sans fin, flexible et maléable, et il peut être compliqué de figer ses idées pour ensuite les représenter.

Alors nous nous sommes dit: que propose l'IA en quelques instants? Peut-elle résoudre un prompt considéré comme absurde ou incohérent?

Rappel des prompts soumis à l'IA et publié sur notre site

PROMPT 01 (Brève 03)

"Une maison qui ne devrait pas être là. Qu'est-ce que je veux dire avec ça? Utilise ton imagination... ah, tu n'en as pas. Attends, peut-être que si. On essaie?"

PROMPT 02 (Brève 05)

"Un établissement. Une enseigne affiche "ouvert" mais tu ne peux pas y entrer. Sans davantage d'information... comment puis-je savoir que je ne peux pas entrer?"

PROMPT 03 (Brève 11)

"Produis-moi une image de bâtiment qui ait l'air d'avoir ses propres idées."

PROMPT 04 (Brève 15)

"Produis une image d'un musée qui flotte en l'air, suspendu au dessus d'une mer de miroirs."

Ces phrases écrites et concertées pour l'expérience ont toute en commun une certaine incohérence: se trouver là où on ne devrait pas, un bar ouvert et inaccessible en même, un immeuble qui "pense", un musée qui flotte dans les airs...

Combien de temps un architecte prendrait-il pour produire une ébauche telle que les images que nous avons obtenues? Elles ne sont pas parfaites, mais elles sont précises, et des choix ont été fait en un temps très court. À noter que pour les 4 publications réalisées, les images sont le premier jet obtenu, sans modification du prompt original ni de l'image.

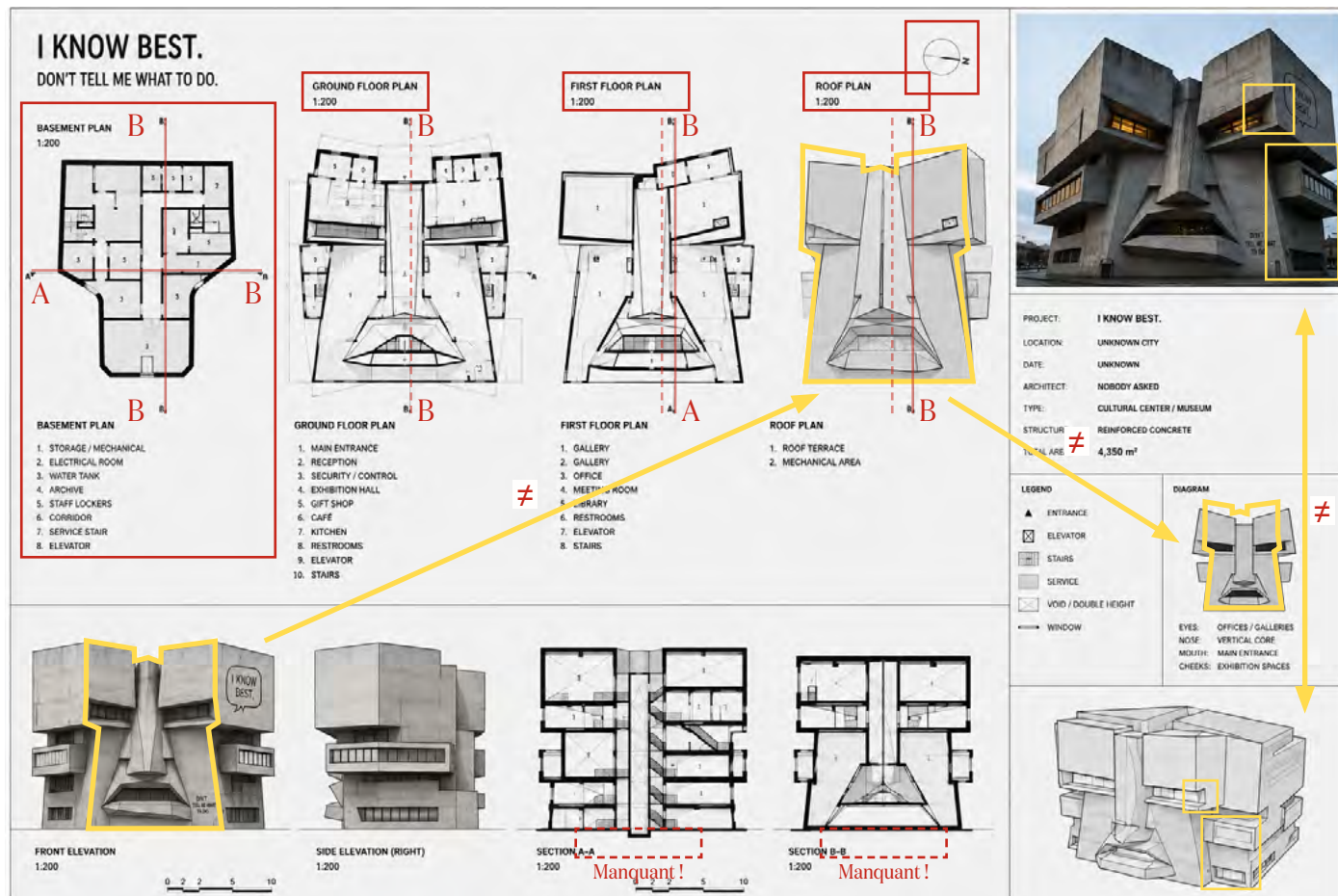
Les étapes antérieures sont l'objet de la retranscription de nos conversations partagée sur les Brèves 03, 05 et 15 et à venir. Certaines images nous ont fait rire, d'autres nous ont surpris, et d'autres ... n'ont pas été publiées du tout.

(FR)

INTERLUDE: de beaux plans irréalisables

Concernant les plans publiés ci-après, nous reviendrons sur le début de ce compte rendu, en informant que cette efficacité apparente doit rester sous le contrôle des usagers de l'IA, cadrée en fonction du but visé. Car ces plans sont attractifs au premier coup d'œil, mais bourrés d'erreurs, et plutôt irréalisables.

Représentation du projet: ("Propose-moi des plans pour ce bâtiment")



Cette manière de représenter le projet s'apparente à une fiche descriptive simple, avec des informations basiques en matière d'usage, de forme et d'esthétique. Ce format peut aussi rappeler des présentations de projets dans des livres ou des revues d'architecture, voire éventuellement certains panneaux de concours d'idées, comme pour un musée ou une fondation.

L'IA ne perd pas le nord

Bien que nous n'ayons pas mentionné de contexte, notre IA propose une orientation en indiquant le nord pointant vers la droite lorsque l'on regarde le « bâtiment en colère » de face. Il est possible que l'outil ait pris la source de lumière de l'image au pied de la lettre pour indiquer le nord de manière totalement arbitraire. Ce sera la seule donnée contextuelle dont nous disposons dans ce rendu.

Jeu des 7 différences, et plus

Analysons maintenant les plans car des nombreuses erreurs apparaissent rapidement. Elles n'affectent pas une expérience artistique telle que celle que nous menons (voir le "rappel du postulat" en p.11), mais s'il s'agissait d'un bâtiment réellement en cours de conception, elles seraient dérangeantes :

1. En soi, proposer une liste de « plans » par niveau du sous-sol jusqu'au toit a du sens. Le problème étant que la première ligne de plans représentent des coupes verticales qui ne sont pas des « floor plans » (plans d'étage). Nous ne savons donc pas avec certitude ce qu'ils représentent.

(FR)

INTERLUDE: de beaux plans irréalisables

2. Le « basement plan » (plan de sous-sol) est assez anecdotique, car il ne suit pas la forme que l'on pourrait imaginer à la liaison entre ce sous-sol et le rez-de-chaussée (ground floor). Sans parler du fait qu'il semble plus petit que le rez-de-chaussée, en bas à droite, le niveau du sous-sol n'apparaît pas du tout dans les coupes (message rouge : **Manquant !**). Pourquoi ?

3. Sur les plans architecturaux, nous pouvons indiquer l'emplacement et le sens de lecture d'une coupe verticale de différentes manières, mais toujours avec deux références tel que suit : (A - A'), (B - B'), etc.

Si l'on prend l'exemple de la formulation (A-A'), on suppose que le concepteur se positionne face à ce qu'il doit dessiner, avec la lettre (A) à sa gauche et la lettre (A') à sa droite, assis derrière cette ligne imaginaire tracée entre (A) et (A').

Ensuite, on utilise ce code pour nommer la coupe en question, par exemple : *Coupe A - A' sur le hall d'entrée*. Or, ici, les références A et B des plans sortis sur la base de l'image générée par le [Prompt 3](#) sont mélangées, les sens de lecture sont erronés et l'emplacement du trait de coupe varie d'un plan à l'autre.

Si nous supposons que les dessins du « ground floor », du « first floor » et du « roof plan » sont en fait des coupes verticales, la coupe B-B n'est pas indiquée au même endroit du bâtiment, traversant parfois ce qu'on pense être une cage d'ascenseur, et parfois pas du tout.

Pour finir, la coupe A-B, si elle existe sur le serveur de l'IA, n'apparaît pas sur les plans proposés. Nous n'avons que les coupes A-A et B-B, qui sont mal positionnées, voire pas du tout indiquées.

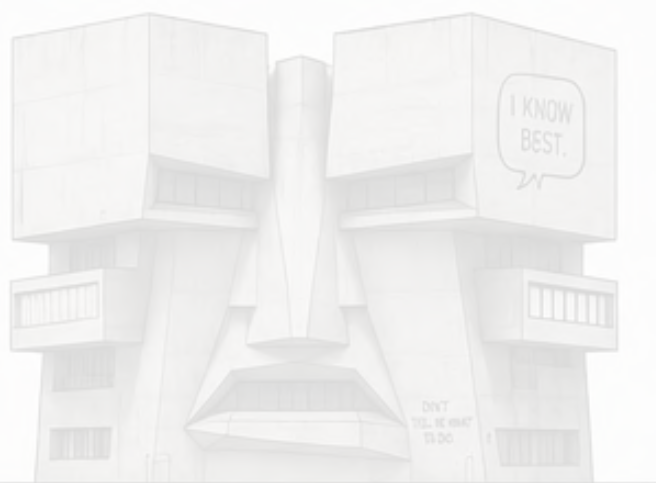
4. Dans les « espaces » ou « volumes » qui apparaissent sur les coupes A-A et B-B, on observe des croix, comme si chaque salle ou pièce était barrée. Ce mode de représentation N'EST PAS UTILISÉ dans les coupes. Il est utilisé dans les dessins vus en plan pour indiquer que, depuis le niveau dessiné, on identifie une ouverture (un vide) vers l'étage inférieur. L'exemple le plus courant que l'on puisse observer serait l'indication d'une cour intérieure sur les plans d'un immeuble résidentiel, d'une mezzanine dans un duplex, etc.

5. En prenant comme référence le contour de la façade principale, nous constatons que lorsque l'IA réutilise cette façade ailleurs dans la présentation, ses proportions ont changé. Pourquoi ?

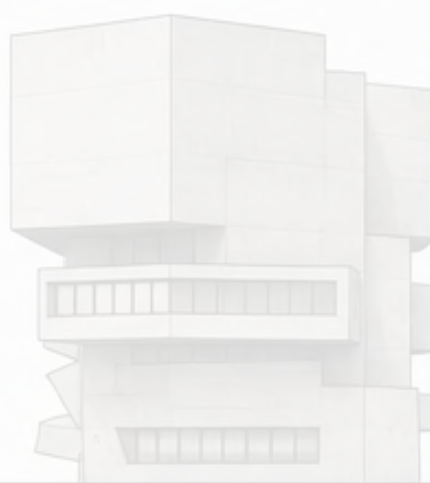
6. Il existe des **différences notables** dans la proportion, l'emplacement et la conception des fenêtres entre le modèle 3D visible en bas à droite de la présentation et la miniature du photomontage réaliste dans le coin droit supérieur.

... Trouveras-tu la **7e erreur** de taille ? Un indice : essaie de superposer mentalement les coupes verticales de la moitié supérieure de la présentation avec celles de la moitié inférieure...

Merci pour la lecture de cet interlude un peu plus technique, à bientôt !



FRONT ELEVATION
1:200



SIDE ELEVATION (RIGHT)
1:200



SECTION A-A
1:200

La retranscription des conversations est uniquement disponible en espagnol pour l'instant. Traduction en cours.

(ES)

INTERLUDIO: planos bonitos imposibles de realizar

RECORDATORIO SOBRE EL CONTEXTO DEL EXPERIMENTO Y COMENTARIOS SOBRE LOS PLANOS PRODUCIDOS CON IA GENERATIVA A PARTIR DE LA IMAGEN PUBLICADA EN LA BREVE II

Acelerador de diseño

Si has leído la Breve II antes de descargar este archivo, tendrás en mente la brevedad del prompt utilizado para generar la imagen de la publicación: “Haz una imagen de un edificio que parezca tener opiniones propias.”.

Imagina ahora que los planos producidos después solo vienen de añadir: “Propón planos para este edificio”.

Lo que en el pasado habría llevado cierto tiempo pensar, ya fuera solo o en grupo, y luego días en maquetar de esta forma, nos tomó apenas unos minutos. Y no es porque el equipo sea multidisciplinar (arquitecto + escritora), es simplemente porque usamos la IA.

Esta capacidad generativa, acertada o no, es una fuerza y una ventaja considerable que no teníamos antes.

Sin embargo, como toda herramienta, la IA tiene límites, imputables al usuario o al modelo.

Recordatorio del postulado del experimento

¿Qué arquitectura produce un no-arquitecto con la misma herramienta de inteligencia artificial que puede usar un arquitecto?

Aunque las IA se utilizan desde hace mucho tiempo, su reciente disponibilidad para el gran público debe tomarse con precaución en las aplicaciones profesionales, en tareas complejas que implican responsabilidades múltiples y, por ejemplo, en arquitectura.

El debate surge a menudo entre los proyectistas sobre el valor de la imagen de un proyecto, ya que puede ser tanto atractiva como engañosa. Y la IA, por su realismo aparente y casi inmediato, puede engañar al observador o, en lo que a nosotros respecta, al cliente.

Aquí es donde entra nuestra experiencia: Sela Salgado Salgado no es arquitecta, sino escritora, y como muchos, tiene acceso a una IA generativa. Así que quisimos probar, de manera rápida y espontánea, lo que “su” IA podría generar si se planteara preguntas sobre arquitectura. Esta primera serie de 4 prompts es el resultado de pruebas orientadas a diseñar “cosas imposibles”.

Nuestra imaginación es infinita, flexible y maleable, y puede ser complicado fijar nuestras ideas para luego representarlas. Por eso nos preguntamos: ¿qué propone la IA en unos instantes? ¿Puede resolver un prompt considerado absurdo o incoherente?

Recordatorio de los prompts enviados a la IA y publicados en nuestra página web

PROMPT 01 (Brève 03)

“Una casa que está donde no debería estar. ¿Qué quiero decir con eso? Usa tu imaginación... ah, que no tienes. Espera, tal vez sí. ¿Probamos?”

PROMPT 02 (Brève 05)

“Un establecimiento. El cartel pone “abierto” pero no puedes entrar. Sin un cartel adicional que indique nada... ¿cómo sé yo que no puedo entrar?”

PROMPT 03 (Brève 11)

“Haz una imagen de un edificio que parezca tener opiniones propias.”

PROMPT 04 (Brève 15)

“Haz una imagen de un museo que flote en el aire, suspendido en un lago de espejos”

Estas frases escritas y concertadas para el experimento tienen todas en común una cierta incoherencia: encontrarse donde no se debería, un bar abierto e inaccesible a la vez, un edificio que «piensa», un museo que flota en el aire...

¿Cuánto tiempo tardaría un arquitecto en producir un boceto como las imágenes que hemos obtenido?

No son perfectas, pero son precisas, y se han tomado decisiones en un tiempo muy breve. Cabe destacar que, para las 4 publicaciones realizadas, las imágenes son el primer borrador obtenido, sin modificación del prompt original ni de la imagen.

Las etapas anteriores son objeto de la transcripción de nuestras conversaciones compartida en los Breves 03, 05 y 15 y los próximos a venir.

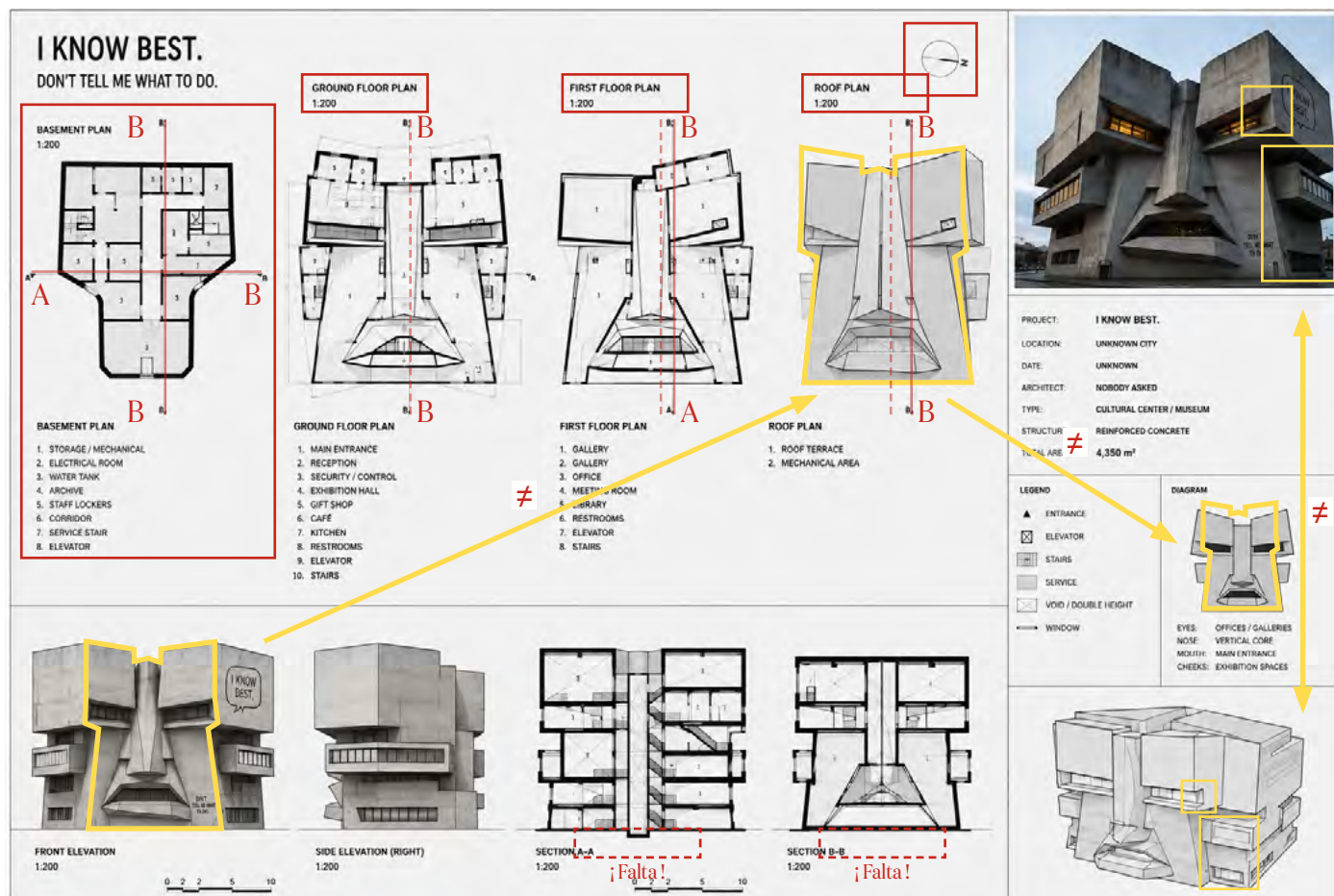
Algunas imágenes nos hicieron reír, otras nos sorprendieron, y otras... no fueron publicadas en absoluto.

(ES)

INTERLUDIO: planos bonitos imposibles de realizar

En cuanto a los planes publicados a continuación, volveremos al inicio de este informe para señalar que esta aparente eficacia debe permanecer bajo el control de los usuarios de la IA, encuadrada en función del objetivo perseguido. Pues estos planes son atractivos a primera vista, pero están plagados de errores y son bastante irrealizables.

Representación del proyecto: (“Propón planos para este edificio”)



Esta manera de representar el proyecto se aparenta a una ficha, con características básicas de uso, forma y estética. Este formato también puede recordarnos a publicaciones en libros o revistas de arquitectura, o hasta a algún panel de concurso de ideas, como un museo o una fundación.

No pierde el norte

A pesar de no haber mencionado contexto, nuestra IA propone una orientación indicando el norte apuntando hacia la derecha mientras se mira hacia el “edificio enfadado”. Puede que la herramienta haya tomado la fuente de luz de la imagen al pie de la letra para indicar el norte de manera totalmente arbitraria. Será el único dato de contexto del que dispondremos en esta entrega.

Juego de las 7+ diferencias

Ahora, analizando un poco los planos, aparecen errores muy rápidamente. Estos errores no afectan a un experimento artístico como el que estamos llevando (ver el “recordatorio del postulado” más arriba), pero si se tratase de un edificio realmente en proceso de diseño, son relevantes:

I. En si, proponer una lista de “planos” desde el sótano hasta la cubierta tiene sentido. El problema está en que los dibujos representan secciones verticales que no son “floor plans” (planos de planta). Entonces no sabemos con certeza lo que representan.

(ES)

INTERLUDIO: planos bonitos imposibles de realizar

2. El “basement plan” (plano de sótano) es bastante anecdótico, ya que no sigue la figura que podemos intuir que conectaría dicho sótano con la planta baja (ground floor). Sin hablar de que este sótano se ve bastante más pequeño que la planta baja en sí, abajo a la derecha, ya no aparece el nivel de sótano en las secciones (mensaje en rojo: ¡Falta!). ¿Por qué?

3. En planos arquitectónicos, podemos indicar la ubicación y el sentido de lectura de una sección vertical de distintas maneras, pero siempre con 2 referencias tal y como sigue: (A - A'), (B - B'), etc.

Si cogemos el ejemplo de usar la formulación (A-A'), se supone que el diseñador se posicionaría mirando lo que tiene que dibujar con la letra (A) a su izquierda y la letra (A') a su derecha, sentado detrás de esta línea imaginaria trazada entre (A) y (A').

Luego se aprovecha el código para nombrar la sección en cuestión, por ejemplo: *Sección A - A' sobre el hall de entrada*. Pues aquí, las referencias A y B de los planos generados en base a la imagen creada con el [Prompt 3](#) están mezcladas, los sentidos de lectura erróneos y la ubicación del plano de corte varía de un plano al otro.

Si asumimos que los dibujos de “ground floor”, “first floor” y “roof plan” son secciones verticales, la sección B-B no está ubicada siempre en el mismo sitio del edificio, a veces atravesando lo que sería el hueco de un ascensor, otras veces no.

Para acabar, la sección A-B, si existe en el servidor de la IA, no aparece en los planos generados para nosotros. Solo tenemos las secciones A-A y B-B mal ubicadas, o directamente sin indicar.

4. En los “espacios” o “volúmenes” que aparecen en las secciones A-A y B-B, se ven cruces, como si cada sala o habitación fuera tachada. Este elemento de representación NO SE USA en secciones. Se usa en plantas para indicar que, desde la planta dibujada, se identifica un hueco hacia la planta inferior. El ejemplo más común que uno puede observar sería para indicar un patio interior en los planos de planta de un edificio de viviendas, una doble altura en un duplex, etc.

5. Tomando como referencia el contorno de la fachada principal, vemos que cuando la IA usa de nuevo esta fachada en otros sitios de la presentación, su proporción ha cambiado. ¿Por qué?

6. Hay diferencias notables en la proporción, ubicación y diseño de las ventanas entre el modelo 3D que se ve abajo a la derecha de la presentación y la miniatura del fotomontaje realista en la esquina derecha superior.

... ¿Encontrarás el 7º error notable? Una pista : intenta superponer mentalmente las secciones verticales de la mitad superior de la presentación con las secciones de la mitad inferior...

Gracias por tu tiempo de lectura de este interludio un poco más técnico, y ¡hasta pronto!



Si ya has leído las Partes 01 y 02, puedes seguir leyendo pinchando aquí: [Parte 03](#)