

RAULE ESCUDERO

E N T R E V I S T A

A close-up portrait of Raúl Escudero, a middle-aged man with a beard and mustache, wearing a white shirt. He is smiling and looking directly at the camera.

**Del plano a la experiencia:
arquitectura, workplace e IA**

***“Diseñar ya no es dibujar:
es generar para experimentar”***

Raul Escudero

ARQUITECTO Y PROFESOR DE CATEDRA INTERNACIONAL

“La mayor amenaza no es la IA, es la complacencia”



Raúl Escudero lleva más de dos décadas diseñando espacios y explorando nuevas formas de entender la arquitectura. En esta entrevista repasa su evolución desde la arquitectura tradicional hasta el workplace estratégico, y cómo la inteligencia artificial y la realidad virtual están cambiando la manera de proyectar, representar y vivir los espacios. Una conversación sobre innovación, sostenibilidad y el futuro de una profesión cada vez más humana y tecnológica.

Raúl, tu trayectoria abarca más de dos décadas en la arquitectura y el diseño de espacios. ¿Cómo describirías la evolución de tu carrera desde aquellos primeros años hasta hoy?

Mi carrera ha sido una especie de viaje en espiral: empecé en la arquitectura más tradicional, pasé por el diseño corporativo para grandes compañías y, en ese plano del workplace estratégico, he añadido la inteligencia artificial, aplicándola al diseño y a todo el proceso.

La constante ha sido la curiosidad: cada etapa me ha obligado a aprender algo distinto del oficio. La arquitectura física me dejó construcciones reales; el workplace, visión de negocio; y la IA, una nueva dimensión global para pensar y representar los espacios.

En tus primeros años trabajaste en estudios muy centrados en la arquitectura tradicional. ¿Qué enseñanzas de esa etapa sigues aplicando hoy en día?

De aquellos años sigo aplicando tres principios muy básicos, y muy olvidados:

Dibujar para pensar: la mano entiende cosas que el software aún no capta.

- Escuchar al cliente: co-diseñar con él, atender a los usuarios finales y no solo al ego que tenemos los arquitectos
- Resolver desde la técnica: la tecnología cambia, pero la lógica constructiva no.

A veces, cuanto más tecnológico es mi trabajo, más agradezco tener esa base. Es como tener los pies en la tierra mientras la cabeza explora nuevos mundos. Estos elementos siguen siendo imprescindibles en proyectos que integran IA o realidad virtual,

porque permiten validar técnicamente lo que la tecnología propone.

Aprendizajes trabajando para Microsoft, L'Oréal, Heineken, KPMG...

Trabajar con compañías globales te obliga a entender que aunque el espacio es universal, las necesidades de cada compañía no. Todos son grandes corporaciones que te exigen precisión, sensibilidad, aplicar el Brand,...pero con todas hicimos ejercicios de conocimiento interno de cómo era la cultura y el propósito de cada organización a través de los hábitos de sus empleados y necesidades de sus clientes.

Es decir, que cada cultura corporativa transforma el espacio a su manera. No existe un workplace “mejor”: existe el que da sentido a cómo una organización trabaja y se relaciona. Al final, el diseño es profundamente humano, descubres cómo las personas, en cada país, se relacionan con el espacio de una forma diferente y eso afecta a la privacidad, modos de colaboración y percepción del confort

En los últimos años has dado un salto hacia la realidad virtual, la inteligencia artificial y el metaverso. ¿Qué te llevó a explorar ese territorio?

Sentí que el sector se estaba quedando corto, que el resto de los ámbitos de la sociedad estaba siendo reformulado con la IA y los arquitectos permanecíamos impasibles.

Cuando vi que mis alumnos me traían imágenes de espacios inimaginables creados en muy poco tiempo, me di cuenta de que algo estaba cambiando casi sin darnos cuenta.

Vi que los planos ya no eran suficientes para transmitir lo que realmente importa: cómo se vive un espacio.

“La realidad virtual me abrió una puerta y la IA me ofreció un universo de soluciones. No era una huida de la arquitectura, sino una expansión natural de la misma.”

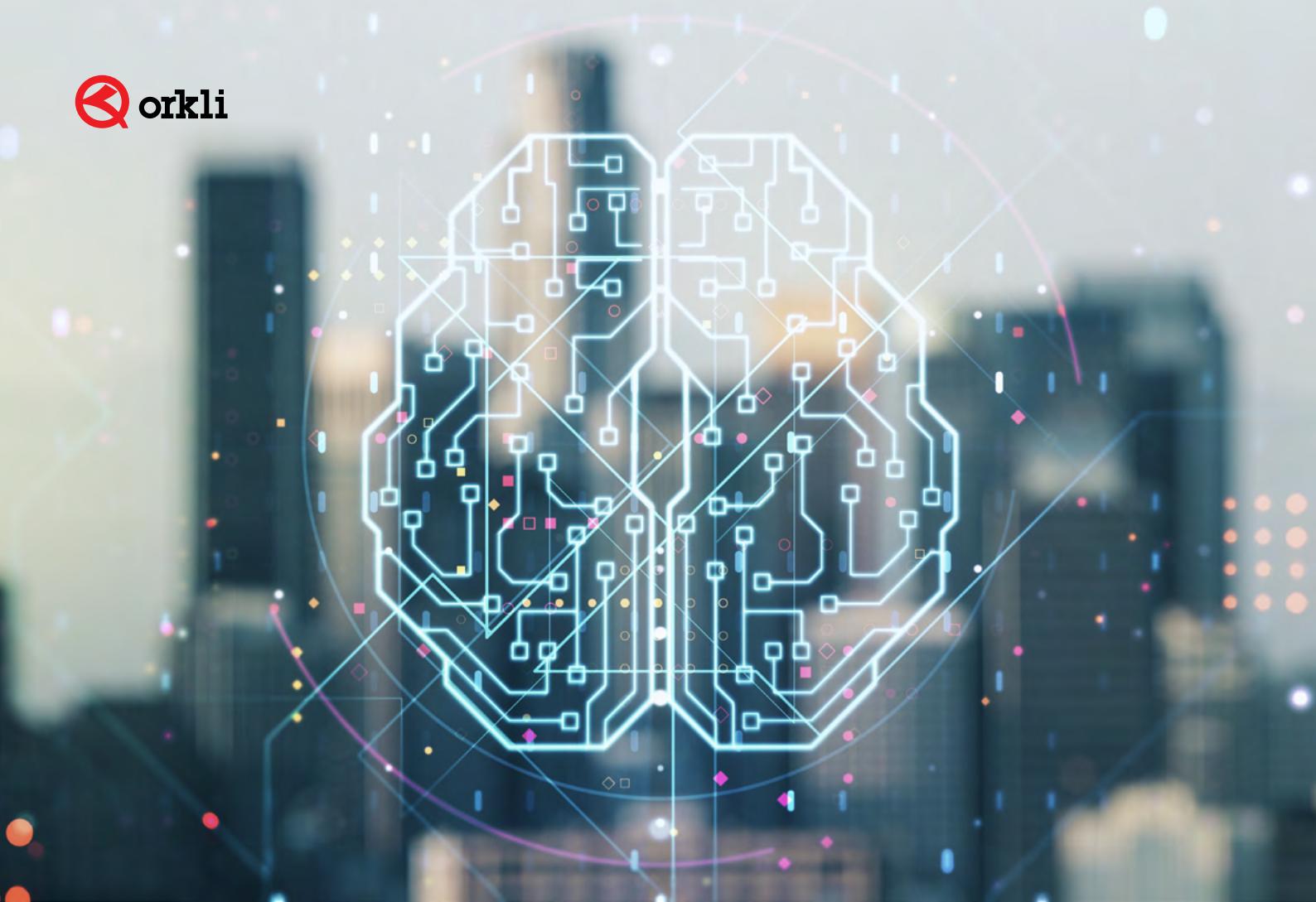


Fuiste de los primeros en España en trabajar con certificaciones LEED y WELL. ¿Qué papel crees que juegan hoy la sostenibilidad y la salud en los espacios que habitamos?

Hace 15 años parecía un capricho; hoy es innegociable. Las certificaciones LEED y WELL han logrado estandarizar necesidades, crear lenguajes comunes y objetivos en el diseño y la construcción, respetuosos con el entorno.

Pero creo que ahora llega una segunda fase: espacios que no solo sean eficientes, sino regenerativos y emocionalmente saludables.

Lo realmente transformador es diseñar pensando en el impacto emocional y físico que tendrá un espacio en la vida de alguien, y estos sellos sirven como guía para ello.



En los últimos años has dado un salto hacia la realidad virtual, la inteligencia artificial y el metaverso. ¿Qué te llevó a explorar ese territorio?

Sentí que el sector se estaba quedando corto, que el resto de los ámbitos de la sociedad estaba siendo reformulado con la IA y los arquitectos permanecíamos impasibles.

Cuando vi que mis alumnos me traían imágenes de espacios inimaginables creados en muy poco tiempo, me di cuenta de que algo estaba cambiando casi sin darnos cuenta.

Vi que los planos ya no eran suficientes para transmitir lo que realmente importa: cómo se vive un espacio. La realidad virtual me abrió una puerta y la IA me ofreció un universo de soluciones. No era una huida de la arquitectura, sino una expansión natural de la misma.

Programas Académicos pioneros

Tanto en IED Madrid como en la Universidad Europea o el TEC de Monterrey (MX) donde dirijo distintos programas y Master estamos enseñando y trabajando con estudiantes en proyectos inmersivos modelados en Realidad Virtual, IA generativa, proyectos BIM asistidos por LLMs, etc.

Esta nueva propuesta educativa tiene un impacto evidente:

- Los estudiantes diseñan viviendo dentro del espacio, no desde fuera.
- Las universidades proponen innovación en sus cursos y atraen nuevo talento.
- Los profesores adquieren herramientas para comunicar su conocimiento y experiencia.

- Los clientes entienden mucho antes si un proyecto funciona.
- La arquitectura real que se construye es más madura, colaborativa, para beneficiarse de decisiones grupales mucho más informadas.

¿Cómo crees que la IA y la realidad virtual están transformando la forma en que diseñamos y experimentamos los espacios?

La IA está acelerando procesos tediosos —memorias, normativas, mediciones, presupuestos— y la realidad virtual está cambiando la representación.

La gran revolución es que pasamos de “dibujar para representar” a “generar para experimentar”. Diseñar será cada vez más parecido a dirigir una película donde los actores serán las apps y herramientas de IA como Midjourney o Nanobanana: ajustar luz, materiales, puntos de vista y experiencia del usuario en tiempo real.

En esta rápida transformación tecnológica, ¿qué riesgos o límites ves para los arquitectos y diseñadores?

El mayor riesgo no es la IA: es la complacencia o la soberbia de pensar “a mí esto no me hace falta con lo imaginativo que soy yo”. La IA puede dibujar miles de opciones, pero ninguna entiende las consecuencias humanas de un espacio mal diseñado.

“ La IA debe ser un acelerador, no un sustituto de la responsabilidad del arquitecto.”

También hay riesgos éticos: autoría difusa, robo de diseños, imágenes con alucinaciones de la IA,.. La IA debe ser un acelerador, no un sustituto de la responsabilidad del arquitecto.

Mirando al futuro, ¿cómo imaginas el trabajo de un arquitecto dentro de 10 años?

Creo que coexistirán dos mundos: el plano seguirá vivo, porque es un instrumento jurídico y técnico, pero el diseño conceptual se hará directamente en entornos inmersivos, colaborativos y generativos.

Las habilidades clave serán:

- Pensamiento crítico y estratégico.
- Alfabetización en IA (no solo usar, sino interpretar).
- Dominio del espacio virtual.
- Capacidad para comunicar arquitectura de forma narrativa.

Los arquitectos necesitarán sensibilidad, criterio y capacidad de guiar la tecnología, no solo de obedecerla.



PREGUNTAS PERSONALES

Un proyecto que te ha marcado

La nueva sede de EDP en Madrid en 2023: fue un proyecto muy humano, en el que pudimos colaborar durante meses con el cliente y resultó un espacio co-diseñado por los usuarios. Además hicimos nuestras primeras pruebas en VR y comenzamos a aplicar todo lo que la arquitectura tiene de psicología y de experiencia guiada.

Tres elementos imprescindibles del “espacio de trabajo del futuro”

1. Flexibilidad radical: espacios que cambian con las personas.
2. Naturaleza integrada y luz honesta según ritmos circadianos.

3. Zonas de concentración profunda y otras de colaboración espontánea. Nada futurista: solo muy humano.

4. Y acercarse a la oficina a las 3 “c”: compartir, colaborar, crear.

Qué te sigue motivando a explorar y reinventarte

La sensación de que estamos viviendo un renacimiento del diseño. Cada día aparecen herramientas que te obligan a repensar tu oficio, y eso mantiene la curiosidad despierta.

La oportunidad de estar en un punto de inflexión del sector, donde el diseño, la tecnología y la pedagogía se cruzan y redefinen la profesión.

Y, sobre todo, enseñar: ver cómo tus estudiantes superan lo que tú mismo haces es la mayor prueba de que la profesión sigue viva.