

## MÁS ALLÁ DE LA ILUSIÓN DE OBJETIVIDAD Y/O SUBJETIVIDAD EN LOS PROCESOS DE DISEÑO

PABLO C. HERRERA

*Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú*

Sobre la subjetividad, Abbagnano (2004, p. 993) sostiene que “el término se usa a menudo en forma polémica y su significado no tiene gran precisión”. Así, buscar una objetividad o subjetividad en los procesos de diseño, generará ciclos de debate, como el de la década de 1990, entre “analógico” y “digital”, o entre “computarizado” o “computacional” de hace una década. Diferencias, que en la práctica son complementos. Entonces ¿deberíamos también preguntarnos, si la arquitectura es un arte o una ciencia?

Sin contextualizar, generalizamos aún más el debate. En Latinoamérica, el uso de técnicas emergentes en procesos de diseño son parte de exploraciones académicas y no de una práctica profesional cotidiana, como sucede en los EE.UU. y Europa (Leach, 2010; Herrera, 2011), en donde los problemas de la industria son motivaciones para la academia, mientras que en la academia se investigan alternativas para anticipar problemas de una práctica futura. Pudo analizarse en detalle el efecto de objetividad/ subjetividad en las asignaturas de Rossel y Loyola sin necesidad de matizarlo con teorías propias del hemisferio norte del planeta, que no dejan de ser importantes, pero son parte de otro contexto.

Los argumentos de Loos, citados como cuestionables, fueron advertidos por Kolarevic (2006, pp.172-180) quien está de acuerdo con Gombrich (1979), cuando puntualiza que “el ornamento no necesita ser un delito”, porque es el resultado de una necesidad biológica necesaria para generar estructuras subyacentes en los ambientes y su entorno. Al generalizar históricamente el ornamento, hay que distinguir el tipo decorativo (Mies van der Rohe, Le Corbusier) del performativo (Foster, Grimshaw, Cook, Fournier). Por lo general,

lo decorativo se fortalece con la subjetividad, lo performativo con la objetividad, y ambos pueden convivir en un proyecto, sin necesidad de discutir la preferencia por uno u otro. Hoy, asociamos ornamento a patrón, porque estamos ante “una solución genérica a un problema compartido” (Woodbury, 2010, p.8), por tanto, no presagiamos un retorno, si por su naturaleza siempre estuvo.

Ante un texto, tan oportuno para abrir reflexiones, agrego que hoy, los ornamentos/ patrones decorativos y performativos son parte de la arquitectura no estándar con toda su complejidad o variabilidad y su objetividad/ subjetividad. Potenciando el proceso sobre el resultado. Frazer (2006), aclaró que “(...) el interés no son las geometrías complejas en sí. Ellas no son las interesantes, son los procesos subyacentes por los cuales generamos la geometría compleja, así como las estructuras de datos que las posibilitan. Y eso, es lo que realmente las hace significativas” (p. 210). Ahora, y por primera vez en la historia de la arquitectura las tecnologías digitales, permiten organizar grandes flujos de datos e información de un proceso, usando diagramas o líneas de código. Con ambas, regresamos a soluciones previas, tantas veces como cambios o punto de partida pensemos que nos ayude en diseños futuros.

Pero, estas tecnologías, reflejan una problemática mundial y común que supera la obsesión de subjetividad/objetividad de su origen. Burry (2011, p. 50), afirmó que “son muchos los creadores de código que se están clonando, amparados por la bandera de la legitimidad contemporánea”. Como presagió Lynn (1999), la arquitectura se juzgará, por las variables que usamos en su creación. Ello es más preocupante, porque cada vez son más los ejemplos genéricos que los autoprogramables, son más los procesos reutilizables que los nuevos problemas con nuevas soluciones. Es una tarea mucho más compleja a superar, por cuanto como lo afirma Rossel y Loyola, “las herramientas de simulación, cada vez más precisas, aparecen hoy como la

fuentes de validación científica, y por lo tanto incuestionable de la arquitectura". Así, sigue abierta la reflexión.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Abbagnano, N. (2004). *Diccionario de filosofía*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Burry, M. (2011). *Scripting cultures: architectural design and programming*. Sussex, John Wiley and Sons.
- Frazer, J. (2006). "The Generation of Virtual Prototypes for Performance Optimization". En K. Oosterhuis (Ed.), *Game set and match II. On computer games, advanced geometries, and digital technologies*. Rotterdam, Episode Publishers, pp. 208-212.
- Gombrich, E. (1979). *A sense of order. A study in the psychology of decorative art*. Oxford, Phaidon Press.
- Herrera, P. (2011). "Rhinoscripting y Grasshopper a través de sus instructores: un estudio de patrones y usos". En M. Tosello (Ed.), *Libro de Ponencias SIGraDi 2011*. Santa Fe, Universidad Nacional del Litoral, pp. 180-183.
- Kolarevic, B. (2006). "Surface Effects: Ornament in Contemporary Architecture". En K. Oosterhuis (Ed.), *Game set and match II. On computer games, advanced geometries, and digital technologies*. Rotterdam, Episode Publishers, pp. 172-180.
- Leach, N. (2010). *Definitions: parametric and algorithmic design*. Recuperado el 10 de marzo de 2010 de [<http://parasite.usc.edu/?p=443>].
- Lynn, G. (1999). *Animated form*. New York, Princeton Architectural Press.
- Woodbury, R. (2010). *Elements of parametric design*. New York, Routledge.