

TALLER TOTAL

Subárea Diseño

Campo de Conocimiento: Metodología

Arqs. Fernando Gómez

N. Ramacciotti de Silvestre

Ricardo Veteri

PROCESO - METODO

Documento Complementario

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

1972

F2629
4

PROCESO - METODO

GRUPO APOYO : CAMPO CONOCIMIENTO : METODOLOGIA

PROCESO -

METODO

1. Proceso
2. Método
3. Proceso Programación

1. PROCESO

El mundo no puede concebirse como un conjunto de objetos determinados sino como un conjunto de procesos, en que tanto las cosas al igual que los conceptos pasan por una serie ininterrumpida de cambios: proceso de génesis y caducidad, en una trayectoria progresiva.

La dialéctica no considera los objetos fijos sino en "movimiento". Nada está "acabado", es siempre el fin de un proceso y el comienzo de otro, en vías de transformación y desarrollo.

Lo comprobable es la existencia en todas las cosas de un encadenamiento de procesos que se producen por la fuerza interna de ellas mismas: autodinamismo.

Tanto en la Naturaleza como en la sociedad y la ciencia, hay un encadenamiento de procesos en que el motor que los impulsa es su autodinamismo.

Pero planteado así no se tratará de un proceso sino de un círculo del retorno permanente que siempre volveríamos al punto de partida. Es decir no volveríamos al punto de partida sino en otro plano, no tendríamos un círculo sino un desarrollo, un desarrollo en espiral como parte hoy de un desarrollo histórico.

Entonces podemos decir que las cosas evolucionan según un proceso circular pero no vuelven al punto de partida sino en otro plano, en otro nivel en un desarrollo histórico (espiral) que lo mueve: el autodinamismo.

2. METODO

"Los métodos de la ciencia son los procedimientos rigurosos que se formulan lógicamente para lograr la adquisición de conocimientos, tanto en su aspecto teórico como en su fase experimental".

Por lo tanto, los métodos científicos son los procedimientos planeados que se utilizan para descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos, distinguiendo las fases de su desarrollo, desentrañando sus enlaces internos y sus conexiones con otros procesos, esclareciendo las acciones recíprocas entre los procesos, generalizando y profundizando los co-

nocimientos así adquiridos, demostrándolos con rigor racional, obteniendo su comprobación en el experimento o en la observación y encontrando las condiciones y los medios necesarios para permitir la intervención humana en el curso de los mismos procesos, ya sea acelerándolos, retardándolos, perturbándolos de otras maneras o induciendo su transformación.

Ahora bien, el método es también un conocimiento adquirido como resultado de las experiencias acumuladas, racionalizadas y probadas en el curso histórico del desarrollo de la actualidad científica.

Tal como ocurre con todo conocimiento científico, los métodos se encuentran en continuo desenvolvimiento histórico y sistemático, el cual se produce en el seno de la actividad científica a la que sirven de plan e instrumento.

Tanto los sujetos aislados como el universo en su conjunto existen fuera de la conciencia e independientemente de que sean o no conocidos. Su existencia no ha menester ni presupone su conocimiento. Por el contrario el conocimiento exige imprescindiblemente la existencia tanto del objeto como del sujeto de conocimiento.

Anteriormente hemos partido para el análisis del proceso de conocimiento de la relación SUJETO ----- OBJETO, lo cual implica la relación METODO ----- PROCESO que visualizada desde nuestra especificidad adquiere la particularidad del todo sin perder la naturaleza esencial y estructurante de la totalidad del proceso en el cual está inserto.

Refiriéndonos ahora con el encuadre de nuestro análisis anterior, al proceso de producción del diseño, estaremos en condiciones de aclararlo y caracterizarlo más profundamente.

En ese sentido, entendiendo que el proceso de producción del Diseño está inserto en el proceso de construcción histórico del habitat, que tiene una naturaleza específica con contenidos y métodos específicos que determinan una práctica específica, esa práctica no es de ninguna manera aislada ni resuelta en si misma, sino que es una práctica relacionada históricamente con otras que articuladas construyen la estrategia de política general.

Dentro del proceso de producción del Diseño se reconocen: el objeto de trabajo, medios, agente y producto con dos instancias: el proyecto y la materialización que corresponden desde el punto de vista técnico, a un agente directo: el Diseñador en la primera instancia y a un agente indirecto en la segunda.

En el proceso de aprendizaje inmediatamente previsto, se cumple la primera instancia del producto: proyecto, sin que se entienda la exclusión de la materialización sino como otra instancia de posterior realización del mismo modo que las dos instancias son una condición y un objetivo básico de los contenidos y práctica del proceso de producción del Diseño completo.

La práctica específica diferenciada del proceso de producción del proyecto, como producto de un trabajo intelectual nos exige explicitar, comprender y externalizar el proceso y en tal sentido decimos:

El trabajo intelectual de elaboración del proyecto plantea previamente la existencia ideal del producto en la mente del Diseñador, las connotaciones que la posición de clase del Diseñador imprimen y la determinación que dan las condiciones históricas de la Estructura Económica y de la Superestructura en la cual están insertas.

"El diseñador no se limita a transformar la materia, objeto de trabajo, sino que en ello realiza su fin, fin que él sabe que rige como una ley de las modalidades de su actuación y al que tiene que supeditar su voluntad y esta supeditación no constituye un acto aislado".

Dentro de la unidad de los métodos empleados en la actividad científica se pueden distinguir tres modalidades principales, que corresponden a otras tantas fases del proceso de conocer y por ende también al proceso de producción del Diseño.

Aunque dichas fases son inseparables intrínsecamente ya que se encuentran conectadas recíprocamente de muchas maneras y constituyen un proceso único, no obstante es posible distinguir las relativamente.

Una fase propiamente de investigación:

- a) descubrimiento de nuevos procesos existentes.
- b) de aspectos nuevos en los procesos ya conocidos.
- c) o de relaciones determinadas entre los procesos, a la vez que se realiza su comprobación experimental.

Fase de sistematización:

- a) se establece conexión racional de los resultados obtenidos.
- b) se formula demostración y se elabora su interpretación ya sea conforme a las leyes conocidas o con arreglo a nuevas hipótesis que entonces se formularen.

Fase expositiva:

- a) en la cual se ajustan y ordenan consecuentemente los resultados, presentándose de manera clara y conciente en el discurso científico, que sirve de medio para comunicar a los demás investigadores el conocimiento adquirido y también se utiliza como base para emprender nuevas investigaciones.

Los procedimientos que se siguen en la investigación son eminentemente dialécticos, aunque incluyen operaciones inductivas y deductivas, que muchas veces son necesarias, pero siempre son insuficientes.

Por otra parte, con los procedimientos de sistematización se enlazan los nuevos conocimientos con el conjunto de los conocimientos anteriores, incorporándolos a la estructura cien-

tífica y consiguiendo así una explicación racional mutua entre todos y cada uno de esos conocimientos.

En la medida que el proceso de producción del Diseño, es un proceso de conocimiento, las fases anteriormente citadas del discurso científico se encuentran implícitas aunque caracterizadas y determinadas por la especificidad que las definen.

En la medida que interpretemos el proceso de Diseño como proceso científico, es que entendemos al mismo como proceso conciente y racional, necesariamente transmisible entre diseñadores y usuarios, diseñadores entre sí, diseñadores y aprendices; sujetos del proceso insertos en la sociedad y, por ende, en la lucha de clases, dando respuestas específicas que son parte de la respuesta total.

El problema de los métodos: consiste en desarrollar medios que trasciendan el pensamiento individual y permitan el control sobre el proceso de elaboración y concreción del Diseño. Es decir, lo que se pretende es tornar público lo que hasta ahora era pensamiento privado de los diseñadores, externalizar el proceso de Diseño y lograr traer a luz el acto del Diseño para poder ver su funcionamiento agregarle información y elementos ajenos al conocimiento y experiencia del Diseñador, logrando de este modo que se someta el pensamiento a crítica y prueba antes que se cometan costosos errores y posterior materialización en una obra.

Diferentes investigadores sobre el proceso de Diseño han concluido que se dan directamente tres formas de conducirse durante el proceso:

a) Improvisación: reunión arbitraria de partes que constituirían las variables y los criterios. La información viene de cualquier nivel erráticamente y a un nivel mínimo de conciencia. No se tiene conciencia de lo que se hace ni de como se lo hace.

La b) podría llamarse Diseño Prueba y Error busca la información necesaria para constituir variables y criterios pero la información es buscada en distintas direcciones y niveles sin ningún orden siendo luego utilizadas mediante procesos predominantemente intuitivos o bien como corrientemente se le llama de prueba y error. El resultado es conciencia de los fines ya que se busca la información pero no los medios porque no puede aprovecharse lo suficientemente.

La 3ra. forma es la que podría llamarse Diseño Metódico o Sistemático. Aquí la información es buscada en diferentes direcciones y niveles de acuerdo con un método conciente que selecciona sistemáticamente lo que necesita para luego organizarlo, procesarlo y sintetizarlo mediante métodos que pueden ser racionales o intuitivos según las características de la información. Resultado es la conciencia de los fines y los medios.

El Diseñador responde integralmente con todos los elementos que son su vivencia, con su "posición de clase", con su cultura y con su ideología, siendo imposible que se separe de su experiencia o de su "posición de clase" y que como dice Mao "cada clase tiene su criterio

político y estético que cada clase hace jugar frente a la práctica específica".

El Diseñador no sólo actúa con su "posición de clase" cuando proyecta, sino que también lo hace, desde la misma posición, cuando asume el rol docente y prepara su inserción en el proceso de aprendizaje inserto en un contexto verticalista y autoritario.

3. PROCESO PROGRAMACION

Evidentemente el proceso de producción del proyecto exige un proceso de programación que dé la necesaria estructuración de objetivos, contenidos y formas operativas a desarrollar en el curso de todo el proceso que abarca desde el marco teórico general y el marco teórico específico, hasta la materialización del producto: proyecto-obra.

En la programación habría que ver dos ejes de trabajo:

- a) uno de la programación en sí y otro
- b) la programación inserta en un proceso de desarrollo histórico.

En la programación en sí y en cada etapa hay un reconocimiento del desarrollo histórico en lo específico.

No desconocemos lo pasado sino que al entrar en esta etapa que entendemos superadora del proceso de diseño tratamos de descubrir las limitaciones y desviaciones de los procesos que en anterioridad se plantearon y que muchas veces son necesarios por su inserción histórica pero que consideramos críticamente insuficientes y ya superados.

El descubrimiento de esas limitaciones nos permitirían profundizar en aquellos procesos con el fin de optimizarlos como instrumentos y a partir de una actitud crítica de esas posiciones, de su análisis y cuestionamiento, es válido y positivo como afirmación.

En este sentido el proceso de programación que planteamos responde a un esquema de espiral ascendente, abarcante de las diferentes fases del proceso de conocimiento, en la cual en la primera vuelta de la espiral el problema se aborda en un campo más amplio pero de menor profundidad en las vueltas sucesivas se van encadenando las fases con un mayor nivel de profundidad y desarrollo.

La fase de investigación, de sistematización y expositiva son las fases fundamentales al proceso de producción del diseño global ya que lo hacemos partir desde el marco teórico general para llegar a la concreción física llegando a un usuario como objeto de uso, usuario que en un proceso de transformación hacia un nuevo producto va a reproducir el proceso de producción.

La programación es un proceso en el que podemos reconocer las tres fases fundamentales del método dialéctico: a- del reconocimiento del objeto de estudio en la realidad -MTG/MTE-; b- de la racionalización o de la sistematización; Racionalidad, en donde se visualizan tres subfases: descomposición, en partes o elementos; análisis de las mismas y leyes de interrelación entre partes y de cada parte en sí y con el todo.

Esta fase o etapa es la de la abstracción, vale decir, la de la formación de los juicios, conceptos, leyes de relación. Aquí es donde vamos a descubrir lo esencial de lo secundario;

y c- de la recomposición o de la práctica transformadora, en el doble eje de la misma sobre el observador o estudioso y sobre el objeto o proceso. Pero la programación como proceso, con un objeto de estudio y un objetivo (para el aprendizaje), es un instrumento de acción.

El hecho de llegar a una nueva fase en el desarrollo del método científico nunca ha significado la destrucción de las etapas anteriores. Porque la superación dialéctica representada por cada nueva fase, siempre comprende en su seno a las etapas recorridas previamente en el desenvolvimiento del proceso, las cuales quedan incorporadas al proceso como cosa propia. Por lo tanto las etapas previas constituyen partes integrantes de esta nueva etapa recién alcanzada; aún cuando es conveniente aclarar que la fase reciente no se forma por la simple suma o agregación de los momentos anteriores del desarrollo sino que se trata de algo nuevo y diferente. En todo caso la conquista de una nueva etapa trae consigo el descubrimiento de los límites de la etapa inmediata anterior; pero sin que dicha etapa inmediata anterior pierda nada en cuanto a los alcances de su validez.

Así se observa como se integran las fases anteriores a las condiciones fundamentales de la nueva etapa. Se trata de la transformación interna de las etapas previas, la cual ha coadyuvado al surgimiento de la fase nueva, que solamente entonces es cuando se manifiesta abiertamente.

Las fases del proceso de producción del diseño se suceden unas a otras, se diferencian completamente entre sí y se superan recíprocamente. Esta superación se produce siempre en la forma de una transformación dialéctica. Como reflejo de los procesos objetivos del mismo y debido a las mismas características que le son inherentes, el avance del conocimiento se verifica por medio de contradicciones internas en una misma fase y de oposiciones entre sus diversas fases.

Se entiende el proceso de Diseño como proceso de producción y reproducción que va desde la teoría, pasa por la concreción práctica, hasta la reproducción crítica de la teoría por la práctica misma.

La teoría no se elabora a priori sino que es necesario partir de una serie de conceptos básicos como sociedad, diseño, ideología, tratando de encontrar las leyes propias del Diseño en su realización.

Entonces la acción se transformará en producto en el momento de la realización y cristalización de la teoría implícita que se reproduce en la acción misma.