

TALLER TOTAL

Subárea Diseño

Campo de Conocimiento: Metodología

Arqs. Fernando Gomez

N. Ramacciotti de Silvestre

Ricardo Veterini

FUNDAMENTACION TEORICA DE

LA PROGRAMACION DEL TALLER TOTAL

AÑO 1971

DOCUMENTO DE TRABAJO Nº1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
1972

F 2638

11

DOCUMENTO DE TRABAJO N° 1

CONTENIDOS

1. Objetivos generales para el Area de Síntesis.
2. Objetivos por nivel para el Area de Síntesis.
3. Proceso de producción del Diseño.
4. Estrategia de intervención.

1. OBJETIVOS GENERALES PARA EL AREA DE SINTESIS

1.1 Desarrollar en el alumno la capacidad crítica de interpretar la realidad de tal modo que al hacerlo lo habilite a elaborar propuestas para su reformulación, en un proceso de síntesis, como estructura de relaciones entre los diferentes campos de conocimiento (social, urbano, tecnológico). Verificar en la realidad la propuesta de síntesis elaborada. Avanzar hacia un mayor rigor en la aplicación del método científico que permite interpretarla.

Rescatar en una interpretación lo específico y lo concreto del diseñador.

Avanzar en el diseño del producto en una profundidad tal, que permita verificar la resolución de todos los elementos técnicos presentes en el producto; los presupuestos teóricos iniciales, para que desde tal verificación y desde lo concreto, puedan replantearse los mismos.

Adiestramiento en el uso de herramientas metodológicas que permitan el conocimiento de la naturaleza del proceso de síntesis arquitectónico, y que lo habiliten a tomar sistemáticamente el conjunto de decisiones, a través de las cuales se resuelve el producto final. Adiestrarse en el uso de las técnicas operativas y sus formas de concreción como apoyatura coherente con la herramienta metodológica utilizada.

Desarrollar en el alumno la capacidad de investigación.

Desarrollar en el alumno la capacidad de insertarse en grupos de interdisciplinas e internivel.

## 2. OBJETIVOS POR NIVEL PARA EL AREA DE SINTESIS

### 2.1 Definición de objetivos.

#### NIVEL VI

- 1) Síntesis y evaluación del proceso de aprendizaje a través de una propuesta. Resolución del objeto de diseño en forma completa, con instrumentación específica organizada con cierto grado de autonomía.

#### NIVEL V

- 1) Concluir el proceso de aprendizaje e instrumentación específica.
- 2) Desarrollar la capacidad de investigación aplicada a la problemática arquitectónica y urbanística en función de los emergentes anteriores.
- 3) Desarrollar la capacidad para insertarse en grupos multidisciplinarios.

#### NIVEL IV

- 1) Profundizar en aspectos intervinientes en la configuración de un organismo arquitectónico.
- 2) Completar el nivel de información y desarrollo específico de los distintos campos de conocimiento de las áreas.
- 3) Avanzar en la adquisición de habilidades necesarias para resolver el producto final de tal manera que a través de un lenguaje expresivo propio, pueda generalizarla a la resolución de distintas alternativas.

#### NIVEL III

- 1) Adquirir capacidad resolutive en aspectos formales.
- 2) Capacidad crítica para tomar decisiones que lo habiliten a participar: en propuestas de modificación de la realidad; en programación del producto final; en resolución de técnicas del mismo (lo que implica desarrollar habilidades para profundizar la resolución de los elementos intervinientes en el organismo o la organización arquitectónica).
- 3) Desarrollar el conocimiento y la práctica metodológica que lo habilite a participar sistemáticamente en la toma de decisiones.
- 4) Dada la situación particular del Nivel III, al curso 72 se le desea sumar los objetivos del Nivel II, con particular énfasis en el desarrollo de la capacidad de expresión gráfica.

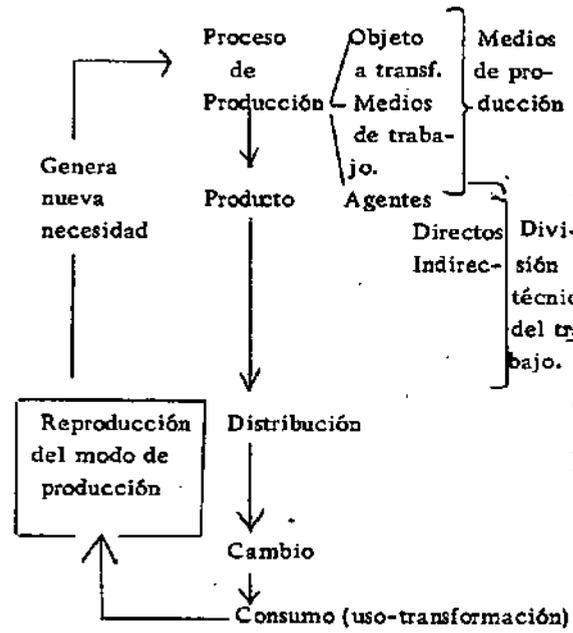
#### NIVEL II: Centrar los objetivos por nivel en función de las capacidades de los alumnos.

- 1) Capacidad de conceptualizar la globalidad de la problemática general, conocimiento global del comportamiento de los elementos del objeto final (producto).

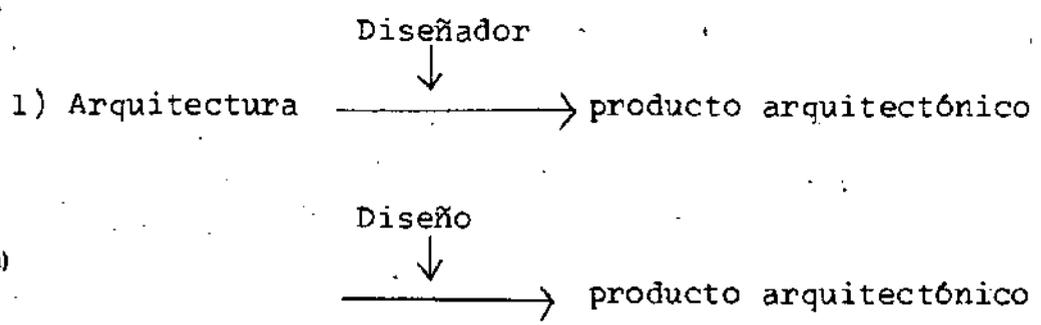
- 2) Conceptualización (conocimiento) global del proceso de diseño.
- 3) Conocimiento e interpretación de la realidad. Comprensión de la misma. Desarrollo de las posibilidades de participación en la modificación de dicha realidad.
- 4) Desarrollo de la capacidad de particularización en aspectos que hacen a la resolución final teórica de diseño (lo que no significa necesariamente profundización).

### 3. PROCESO DE PRODUCCION DEL DISEÑO

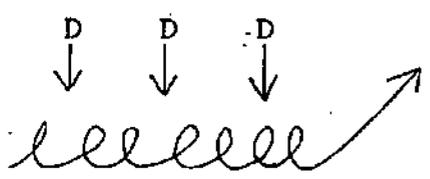
Proceso de producción - continuo y - discontinuo



- 1) Proceso de producción arquitectónico urbanístico es discontinuo
- 2) Continuo: ej.: proceso de producción de la industria automotriz porque no hay una reiteración de puesta en marcha del proceso de producción.

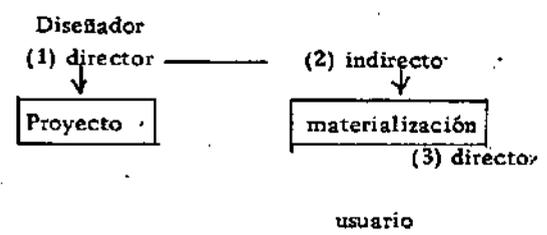


2) Automotriz



#### El diseñador como agente

El diseñador no manipula los medios de trabajo en sentido estricto y su intervención reconoce dos instancias: la primera es una elaboración intelectual que es el proyecto y la segunda como agente indirecto, como control de la producción física del bien material; y queda separada una tercera instancia reservada al usuario que es la transformación del producto dentro de los márgenes que el diseñador le ha dejado y es sin la participación del diseñador.



#### OBJETIVO

Donde se ubica en el proceso de producción del habitat, el campo particular del proceso de producción intelectual (diseño).



Diferenciar trabajo de fuerza de trabajo  
 ↓ ↓  
 Rendimiento de la fuerza de trabajo      Energía Humana

#### PROCESO DE PRODUCCION

Es el proceso de trabajo que se da bajo determinadas relaciones de producción  
 Para Marx: La producción está siempre históricamente determinada.  
 Lo fundamental del proceso de producción es la reproducción de las condiciones de producción

Relaciones de Producción: Forma y carácter que toma el proceso de transformación.

Debemos distinguir en una:

División de la producción social: sectores o esferas (ej. agrícola, industrial)

División Técnica del Trabajo: Tareas una parte del producto final.

División Social del trabajo: Determinada por las relaciones sociales (situación de individuos en la estructura social).

Recordando: Que llamamos Agente de la Producción a todos los individuos que participan en el proceso de producción de bienes materiales

Desde el punto de vista técnico	Agentes Directos de la producción: los que están en contacto con la materia prima, agentes no directos, función organizativa, control etc.
---------------------------------	--

#### RELACIONES TECNICAS DE PRODUCCION FORMAS DE CONTROL DE LOS AGENTES CON LOS MEDIOS DE TRABAJO.

Proceso de producción (¿cómo se genera?)

NECESIDAD Histórica con base económica

PRODUCCIÓN Que impone pautas de consumo

CONSUMO Que modifica el producto

NUEVA NECESIDAD Con pautas modificadas

Necesidades

Primero se reconoce que hay una necesidad (1). En el proceso histórico la producción determina pautas de consumo; el consumo al modificar el PRODUCTO por el uso genera una "nueva necesidad" de producción con pautas modificadas con relación al producto-inicial. Hoy la necesidad es el resultado de esa dinámica de la necesidad histórica con base económica; a diferencia de la necesidad antropológica, que sería la necesidad natural (antropología clásica). Esas necesidades tienen como respuesta el producto.

Desde el punto de vista social | No propietarios de medios de produc. | Si propietarios de medios de produc.

Cada agente queda así doblemente determinado.

(1) Cuyas características hay que definir como una necesidad histórica con base económica (contrapuesta a la perspectiva antropológica).

NECESIDAD Producto

PRODUCTO

El producto es un valor que como respuesta a la necesidad es un valor de uso. Acerca del producto se le reconoce una existencia ideal (previa) que está cargada ideológicamente. A partir de la división social del trabajo el PRODUCTOR está relegado a la utilización de su fuerza de trabajo y marginado de la elaboración intelectual del producto.

La conciencia de la necesidad surge del conocimiento de una carencia. Ese conocimiento engendra actividades concretas.

"Cada clase tiene un criterio político y estético que cada clase hace jugar frente a la práctica específica" MAO. ver El Capital (C. Marx) Cap. V.

De este modo queda determinada una instancia previa, en la cual no participa ni el usuario ni el productor de la fuerza de trabajo; que es la instancia de proyectación, en la cual el agente directo de la producción intelectual, el diseñador, transforma el dato histórico (objeto de trabajo, materia de transformación) a través del medio que es el cerebro en un producto intelectual (proyecto).

Esta producción intelectual es una producción como materia real intangible.



MODO DE PRODUCCION

El concepto teórico que engloba al conjunto del proceso de producción es el MODO DE PRODUCCION, como interrelación de los dos tipos de relaciones diferentes planteadas y que se dan en instancias diferentes.

El Modo de Producción dominante es lo que caracteriza a una determinada instancia histórica del desarrollo de la sociedad.

DISTRIBUCION

En el caso del Habitat hay tres tipos:

tipo I: Distribución del producto en sector 1 o sector 2. En el caso del sector 1 se distribuyen los productos que hacen al consumo productivo, es decir aquellos productos que intervienen como medios de trabajo en el proceso de producción (fábrica, etc.); sector 2: aquellos productos que están destinados al consumo individual.

tipo II: Distribución Social del Producto: es lo que corresponde de la producción anual a cada clase.

tipo III: Distribución Física del Producto: en la medida que el producto arquitectónico no es un bien portable y en tanto que el suelo sobre el que se asienta es también parte del Objeto de Trabajo, se sitúa en el proceso de producción en sus dos instancias: elaboración intelectual y concreción física:

La distribución, el cambio y el consumo constituyen articulaciones de una totalidad. Diferenciaciones dentro de la unidad.

CAMBIO

El cambio es un momento mediador entre la producción y distribución que ella determina por un lado, y el consumo por otro.

Una producción determinada determina un consumo, una distribución, un intercambio determinados y relaciones recíprocas de estos diferentes momentos.

Se plantea el cambio de actividades y de capacidades que se opera en la producción, pertenece a la producción directamente

"El cambio solo aparece como independiente junto a la producción e indiferente con respecto a ella en el último estadio, en el cual el producto se cambia directamente para ser consumido.

- Pero, 1) No existe cambio sin división del trabajo, sea ésta natural o constituya un resultado histórico.
- 2) Cambio privado presupone la producción privada.
- 3) La intensidad del cambio, los mismo que su extensión y su índole, están determinados por el desarrollo y organización de la producción.

y es algo constitutivo de esta. Esto es válido respecto del cambio de los productos, en la medida que es un medio para suministrar el producto acabado, preparado para el consumo inmediato.

En 3er. lugar este, en razón misma de su organización está completamente determinado por la producción.

- a) Cambio en el proceso
- b) Cambio del producto para su consumo.
- c) Cambio como posibilidad de su organización determinado, históricamente.

CONSUMO

La acción de uso y goce que se concreta a través de la actividad humana transformadora a diferencia de otros bienes materiales el producto arquitectónico va siendo modificado y adaptado a la necesidad real y cambiante.

El proceso de producción del habitat tiene con los momentos de Producción, Distribución, Cambio y Consumo, un proceso continuo, donde los dos momentos extremos, de Producción y Consumo van atándose por la relación que se establece entre necesidad del producto que determina pautas de consumo y el consumo que modifica y establece "nuevas" pautas para la producción.

En el habitat el modo que caracteriza al "momento" del consumo reproduce al modo de producción dominante, como el resultado de una determinada combinación de las relaciones técnicas y sociales.

En nuestro habitat el "modo de consumo" (uso) reproduce el modo de producción dominante capitalismo dependiente, como resultado de la combinación entre las relaciones que se establecen entre los agentes y los medios, (relaciones técnicas) con las relaciones que se establecen entre los agentes a través de los medios (relaciones de apropiación - relaciones sociales).

En el habitat las relaciones que se establecen entre los agentes y los medios en el sentido amplio (el ámbito físico) son de dos tipos:

Cita: Marx  
Introducción general a la Crítica de la Economía Política.

- "El mismo acto de producción es al mismo tiempo acto de consumo."
- El consumo crea los objetos de la producción
- a) Bajo una forma todavía subjetiva
  - b) Sin necesidad no hay producción
  - c) Consumo reproduce la necesidad

La producción no produce solo el objeto de consumo. No el modo de consumo no solo de una manera objetiva, sino de una manera subjetiva.

Modo de Producción dominante del Habitat

Modo de Consumo reproduce modo de producción dominante.

- 1 - relaciones de asentamiento (estructura ecológica)
- 2 - relaciones de uso del producto arquitectónico-urbanístico (estructura funcional).

Fuerzas de transformación.-

En el proceso de producción histórico del habitat el nivel de desarrollo de las fuerzas de transformación del mismo, son el resultado, en términos de rendimiento transformador, del modo en que se combinan los agentes con los medios.

A través de la unidad objeto-herramienta y la unidad herramienta-agente - en relación al grado de desarrollo científico técnico.

#### 4. ESTRATEGIA DE INTERVENCION

##### ESTRATEGIA DE INTERVENCION

Vamos a entender como estrategia de intervención, al cuerpo de presupuestos teóricos hechos desde una cierta objetividad ideológica acotado en lugar y tiempo que permite accionar sobre el problema que se afronta en una particularidad del mismo, de tal modo que la reformulación que se enfrenta obedezca a los ejes fundamentales que la interpretación del problema ha detectado.

Sintéticamente debe contener: para quien diseñar, cuando diseñar, donde y el que conque y cómo diseñar, definidos global y doctrinariamente de la formulación del marco teórico general y específico.

En la caracterización que se haga de la estrategia posible a seguir hay una instancia de la misma que se refiere al aquí y ahora cuya definición consiste en determinar dentro del proceso histórico, las causas, condiciones de desarrollo y condiciones de resolución, cuáles son, para esta instancia los márgenes de acción.

Los márgenes de acción para hoy dentro de lo que es la práctica social del Diseño, pueden ser establecidas solo a partir de tener en claro que: 1) esa práctica específica tiene una historia, contenidos y métodos específicos, no es una práctica aislada ni resuelta en sí misma, sino que está conectada con otras, que "articuladas construyen la estrategia política y que a la vez la estrategia política determina los objetivos generales..."; 2) que esta práctica del Diseño (inserta en la "construcción" histórica del habitat) se constituye en la respuesta posible y necesaria a una demanda social diferenciada que nace de la lucha de clases.

Donde en la práctica transformadora del habitat no hay diseño por encima de las clases, y donde la diferencia no se expresa en los elementos que intervienen en la obra sino en la utilización que se hace de ellos. Es en tal sentido que toda obra tiene un "sello de clase".

Inscribir la práctica social del diseñador en la lucha de clases, es entonces la cuestión fundamental a resolver, y no el mero "compromiso" subjetivo; la práctica social y su efecto serán entonces los diferenciadores. Resolver esta cuestión requiere definir entonces que es la posición de clase. Conviene distinguir lo que es ORIGEN DE CLASE de lo que es POSICION DE CLASE (que no es tampoco un lugar en la estructura productiva), es decir origen de clase condicionante, práctica social determinante, de la posición de clase.

Desde la posición de clase es posible resolver la segunda cuestión fundamental: para quien diseñar. Objeto y sujeto de la práctica, el "usuario" (las clases o capas) es quien genera la demanda social (sus reivindicaciones, que surgen de las contradicciones de la construcción del habitat), y quien otorga la significación, modificando la obra.

Cita de Mao: "Es posible distinguir un público virtual: los obreros y los campesinos; un público real, creado por la coyuntura política y un público posible: el conjunto del pueblo".

Reconocimiento de las raíces históricas del proceso de producción.

La producción arquitectónica como respuesta posible y necesaria a una necesidad que es histórica y de base fundamentalmente económica pero igualmente afectada a una ideología de consumo y a condiciones jurídico-políticas que se corresponden con las condiciones de base material que dominan el mantenimiento de un orden social establecido, no puede resolverse con independencia absoluta de las condiciones dominantes.

De tal modo el producto arquitectónico que tiene una existencia ideal previa, lo cual se resuelve en la instancia de la producción intelectual no puede abstraerse por un lado de las condiciones dominantes ni por otro lado de la existencia también ideal previa que está en el usuario al cual está destinado.

Esta cuestión sólo es posible de ser resuelta mediante una práctica social desde la posición de clase, en la perspectiva de que la concreción intelectual del diseño sea coherente a tal posición. Sin que esto signifique absorber acríticamente las necesidades y la imagen del producto necesario como están en el usuario, sino mediante un trabajo de crítica, auto-crítica hacia la elevación-popularización en el seno del pueblo.

En esta tarea irá surgiendo con claridad una teoría del producto arquitectónico, posible y necesario.

En tal sentido podemos rescatar críticamente elaboraciones existentes que nos permitan aproximarnos a una teoría del producto a diseñar. (Esta base es de algún modo el fundamento que nos permite elaborar el proceso (programa de acción) para llegar a resolver el diseño).

Proceso de producción histórica como devenir en el tiempo de los momentos de distribución cambio y consumo dominados por el incremento de la producción y donde cada acto aparentemente aislado pierde su apariencia de tal en el proceso continuo de la reproducción.

Desde aquí es posible interpretar la necesidad de un producto arquitectónico como bien de uso en términos de necesidad histórica y donde el producto aparentemente aislado adquiere la categoría de producto histórico, cuyo consumo renueva modificándola a la necesidad. Este perder la apariencia de acto aislado del proceso de producción del bien de uso a elaborar nos requiere establecer el reconocimiento de sus raíces históricas para de este modo poder proponer una alternativa superadora que ya no será un acto aislado idealista sino el real posible, necesario.



En definitiva el que diseñar, será la estructura del objeto total como estructura de ser vicio que resulte de las relaciones que se establecen entre los elementos y las relaciones internas a los elementos mismos. Todo esto partiendo de la concepción del habitat como proceso de producción histórica, lo que significa en cuanto al objeto a transformar que este tiene elementos que pueden ser reconocidos y que no se comportan por yuxtaposición sino como estructura, es decir por las relaciones que entre ellos se esta-

En la definición del que diseñar, en cuales son los elementos y cual es la estructura del mismo y en la medida que lo consideramos inserto en el proceso de producción histórico del habitat, nos obliga a revisar algunas de las propuestas acerca de cuales son los elementos y cual es la estructura del objeto de estudio que ha tenido más repercusión en las escuelas de arquitectura de este siglo.

En una rápida revisión que es objeto de mayor desarrollo por parte de un seminario general está la herencia del Ciam, con una línea higienista y reformista con respecto a lo existente, el planteo de la sicología que se refiere a modalidades impuestas de carácter estático,

transfiriendo al objeto total del habitat una estructuración y tipologías de carácter jerárquico que finalmente expresan toda una concepción acerca de la sociedad y de como esa sociedad se relaciona con los objetos arquitectónicos.

Con posterioridad al planteo del Diseño de los entornos de Tomás Maldonado, Alexander y Morea que han sido seguidos en esta Facultad y que aquí también hemos criticado.

La propuesta de entorno que formula Alexander está hecha sobre la base de considerar que el hombre no vive ni caótica ni desordenadamente en el espacio y en sus formas sino que participa de una gradación que las acota fundamentalmente y uno de los principios más relevantes de la propuesta de Alexander es lo que él llama controles humanos y técnicos lo que implica que el hombre vive en función de las relaciones y en función de los equipamientos que esas actividades humanas requieren.

La crítica más importante que puede hacersele a Alexander es que parte de las actividades humanas y no de las necesidades reales, sino de actividades que se plantean en función de necesidades generalizadas y abstractizadas y que no tiene en cuenta además las relaciones humanas y que son las que determinan: las relaciones de producción. En este sentido tampoco inserta en el desarrollo de las fuerzas productivas el objeto arquitectónico-urbanístico como un producto del proceso de producción histórico del habitat condicionado por el modo de producción dominante.

El problema del entorno lo toma también Morea dándole un tratamiento similar al de Alexander, aunque haciendo eje en los llamados "standards" de Equipamiento. Se entiende por standards la tipificación racional de elementos constructivos o funcionales que generalmente están hechos sobre los estudios de mercado, sobre la generalización de necesidades del hombre, lo cual indica una rigidización conceptual con marcado acento tecnicista.



**ESTRUCTURA DE SERVICIO:** Las estructuras de servicio, son los ámbitos y sus equipamientos a través de los cuales un individuo en comunidad canaliza sus actividades de transformación cultural. En este sentido estas estructuras de servicio son el medio, en sentido amplio, de esa producción y son a su vez objeto de transformación por el uso, objeto que es apropiado de un cierto modo y Producto cuya distribución, cambio y consumo pasan a la reproducción del proceso de producción histórico del habitat.

Superando el problema de "entornos" y sin diferenciarse sustancialmente de ellos, Segre plantea el problema de las Estructuras de Servicios, diciendo "las estructuras de servicios deben cubrir con eficiencia las necesidades reales colectivas posibilitando y enfatizando las relaciones comunitarias". En el caso de Corea, las estructuras de servicio se plantean desde el enfoque de estructuras nodales, que en una instancia posterior aclara que esas estructuras de servicio deben ser propuestas en términos de alternativas técnicas, morfológicas por el diseñador propuestas al usuario quién sería finalmente el constructor de esas estructuras, constructor en sentido general y como usuario colectivo. Esta propuesta puede ser absorbible y utilizable en este momento, tanto por las clases dominantes o como un planteo teórico para una sociedad en la que el usuario colectivo sea el propietario de los medios de producción y tenga además la posibilidad y el nivel de

conciencia para apropiarse del habitat en su vida cotidiana.

Lo que nos puede garantizar que esas propuestas no sean absorbidas por las clases dominantes es que el usuario colectivo tenga una participación decisiva en la formulación de los programas de esas estructuras de servicio y cuya construcción vaya al desarrollo de un modo de apropiación comunitaria de clase, garantizando la satisfacción de las necesidades fundamentales del usuario colectivo y con un margen de acción para la continuación y desarrollo del diseño. Centralmente la propuesta del que diseñar tiene el carácter de reivindicación para las clases explotadas y esto crea una conjunción de práctica específica y política de parte del diseñador.

-----

Grados de complejidad  
profundidad  
y particularidad

Desde esta doctrina acerca del producto posible a diseñar podemos reconocer diferenciaciones que nacen de los objetivos particulares para cada nivel; grados de complejidad, profundización y particularidad en las resoluciones del diseño, de tal modo que simultáneamente el estudiante en su nivel, resuelva un diseño integrado a una globalidad y de respuestas diferenciadas de acuerdo al objetivo de su nivel.

En cuanto a la complejidad: vamos a considerar a un problema o un objeto, más complejo que otro en la medida que a una misma distancia de aproximación, éste ofrezca a quien lo considera, analiza o resuelve, una mayor cantidad de variables y relaciones cualitativas.

En cuanto a profundidad, vamos a tomarlo en este sentido: un problema o un objeto pueden ser considerados analizado y resueltos más exhaustivamente en relación a la mayor aproximación al mismo.

En cuanto a la particularización: se la plantea solamente al objeto de poder hacer más accesible la consideración, análisis o resolución y está referido a los niveles bajos, o bien posibilitar la profundización, esto, referido a los niveles altos, y no significa otra cosa que tomar del TODO, un sector o parte del mismo, de tal modo que no se pierden las características del TODO a los fines antes apuntados.

Veamos ahora como evolucionan estos criterios a través de los diferentes niveles y de acuerdo a las primeras etapas de la programación (1 a 3) y como evolucionan en las últimas (4 a 6).

En las primeras etapas de la 1 a la 3: el grado de complejidad máximo que corresponde al nivel 6, se hace extensible a los demás niveles pero los criterios de profundidad y particularización harán que para los niveles bajos esa complejidad homogénea aparezca fundamentalmente como un contexto. Entonces, la complejidad quedaría con esta aclaración, homogénea, desde el nivel 2 al 6, manteniendo para el nivel 2 un alto grado de generalidad igual que para los niveles 3 y 4.

GRILLA I

1 a 3 Etapas del Proceso Producción del Diseño

	2	3	4	5	6
Complejidad	H o m o g e n e a				
Profundidad	m	I	I	M	M
Particular	M	m	I	I	M

Profundidad: mínima para el nivel 2, intermedia para los niveles 3 y 4 y máxima para los niveles 5 y 6.

Particularización: para el nivel 2 tiene un sentido fundamental de ejemplificación y dan la posibilidad de tener una aprehensión sensible del problema; el nivel 3 supera ese carácter de sensible y adquiere un carácter analítico con la acotación que la particularización es mínima para dicho nivel; para el nivel 4 se mantiene el carácter analítico pero tiene un rasgo intermedio; lo mismo para el nivel 5, con posibilidades de ser máxima para el nivel 6.

GRILLA II

4-5-6 Etapas del Proceso Producción del Diseño

	2	3	4	5	6
Complejidad	C r e c i e n t e				
Profundidad	m	I	M	I	M
Particularidad	M	I	M	m	M

En las etapas (4 - 5 y 6): ahora veremos como evolucionan estos criterios para las etapas que podríamos caracterizar más definitivamente como etapas de proyectación: la complejidad es creciente del nivel 2 al 6, no obstante mantiene una complejidad básica global como contexto y esa complejidad global de contexto de los niveles 2, 3, 4 y 5 es la que corresponde al nivel 6. Profundidad: a nivel 2 es mínima, a nivel 3 intermedia, a nivel 4 máxima, a nivel 5 nuevamente intermedia y para nivel 6 nuevamente máxima.

Creo que este problema de variación mínima-máxima de 2 a 4 y luego nuevamente a 6, está referida a los objetivos definidos apriorísticamente -con anterioridad-. Por ejemplo: a nivel 5 se plantea una ampliación de los problemas que enfrente, atendiendo fundamentalmente a la posibilidad de operar, y en cuanto a nivel 6 el hecho de puntualizar que debe tener un grado de profundidad máxima, es por cuanto se entiende la necesidad de cubrir el déficit en diseño que radica en la falta de una aguda práctica.

La particularización: para nivel 2, en estas etapas, tiene el carácter de una tarea referida casi exclusivamente a una particularidad, no obstante la necesidad que esa particularidad mantenga la necesaria relación con lo global; para nivel 3 y 4 la particularización se refiere a todos los elementos del objeto a diseñar, lo que en contacto con la proximidad significa que todas las partes del objeto de diseño deben ser resueltas con un grado de profundidad intermedia para 3 y máximo para 4; para el 5 y de acuerdo a la complejidad del objeto que afronta el diseño, la particularización será mínima y a nivel 6 máxima, en el sentido que las partes que se toman a los fines de profundizar contengan todos los elementos que la estructura global del objeto plantean.

Referencia:  
M: máxima  
m: mínima  
I: intermedia

ESTRUCTURA DE SERVICIO

Ahora bien, sacando a la luz de la ejemplificación los elementos teóricos a tener en cuenta: definición ya dada del habitat como proceso de producción histórica y por otro lado lo que se refiere a las estructuras de servicio (lo que hay que diseñar) entonces la ejempli-

ficación de estas consideraciones anteriores nos hace partir de la realidad a la cual el proceso de diseño le establecerá las críticas que correspondan pero que nos permiten visualizar que en el habitat hay dos estructuras de servicios claramente definidas: la primera es aquella que atiende a las necesidades de los grupos primarios -familia/vivienda- y la segunda que es la estructura urbana es decir la ciudad.

El trabajar sobre las estructuras de servicios va a implicar la necesidad de definir niveles intermedios de la misma, de tal modo que podamos tomar a la estructura urbana como expresar cierta complejidad de ella misma, que nos permita hacer la siguiente hipótesis de trabajo, en relación a los objetivos planteados, y con los criterios de complejidad, profundidad y particularidad:

La estructura de servicios que responde a las necesidades de los grupos primarios puede ser resolución del nivel 3. La estructura de servicios del sitio en relación a la estructura urbana y expresada en un sector de tal complejidad que contempla el conjunto de los aspectos estructurales de la ciudad, en la medida en que sea parte de la misma con claras relaciones a las estructuras totales puede ser resolución del nivel 6.

-----

Y de aquí podemos ejemplificar de acuerdo a los criterios complejidad, profundidad y particularización, los productos finales a los que arribarían los diferentes niveles y esto a los fines de posibilitar la programación de los contenidos del siguiente modo:

Estructura de servicio propia de la organización interna de los grupos primarios (vivienda): Nivel 3.

Estructura de servicios inmediata externa de los grupos primarios y que relaciona a estos con el sitio: Nivel 4.

Estructura de servicios propia del sitio: Nivel 5.

Estructura de servicios que articula en el sitio con la estructura urbana total: Nivel 6.

Estructura de una unidad técnico-ambiental cuya función estará determinada por los requerimientos y condicionantes del sitio y de la propuesta global: Nivel 2.

Consideración para el Nivel 2

El producto final que se le atribuye al Nivel 2 debe tener en cuenta: 1°) que ese nivel no se maneje con independencia en la tarea internivel a la que están abocados los 3,4,5,6 en función de la relación que guardan las estructuras de servicios de tales niveles; 2°) que de acuerdo a la complejidad, corresponde que el producto final que trabaja el nivel 2 se relacione directamente con el nivel 5 que estaría trabajando sobre la estructura de servicios propia del sitio y eventualmente con la Estructura de servicios ejemplificada para nivel 4.

Ese producto final de Nivel 2 debe caracterizarse a sí mismo como de una cierta indepen-

dencia de su inserción en el diseño de toda la estructura y que finalmente podemos caracterizar como producto interno de la unidad técnico-ambiental, lo que puede significar que el eje de las atribuciones del Nivel 2, se plantee inicialmente como respuesta a requerimientos de esa técnica ambiental: requerimientos ergonómicos, antropométricos, etc.

En cuanto a su inserción como estructura de servicios propia del sitio, cargados con las condicionantes sociales, ambientales y funcionales de la estructura de servicios propia del sitio. Este producto final, se podía plantear inicialmente como dando respuesta a una sola actividad, lo que caracterizaría una primera etapa resolutive del producto en función de lo ya señalados condicionantes ergonómicos, antropométricos, de equipamiento y de función y luego resolver una superposición de actividades y para la inserción de esas actividades superpuestas dentro de elementos puntuales, nodales o lineales de las estructuras de servicio que correspondan a niveles 4 y 5.

-----

Para evitar que la resolución de las Estructuras de Servicio de los diferentes niveles sean independientes, se debe tender a la resolución de un producto global único, que debe mantener en principio dos articulaciones claras: 1º) 1.1 Estructura de Servicios propia de los grupos primarios (Nivel 3); 1.2 relaciones de servicio que vinculan a los grupos primarios con el sitio (Nivel 4); 2º) la otra articulación es la que se establece con: 2.1 Estructura de Servicios propias del sitio (Nivel 5) con las Estructuras de Servicios que articulan el sitio con la estructura urbana total (Nivel 6).

Es obvio establecer que en las estructuras de servicio de nivel 4 y 5 hay una relación también directa.

Finalmente, lo resuelto como diseño global parece tener dos niveles: el de los elementos propios de las Estructuras de Servicios y el de la articulación de los elementos de las Estructuras de Servicios de relación.