

PROGRAMA

Propuesta de cátedra

La Heurística como disciplina autónoma -dentro de una teoría del conocimiento- ha arribado a su mayoría de edad. En este momento quedan deslindados tres vectores operativos que encolumnan a los investigadores: el psicológico, el lógico-matemático y el técnico-metodológico apuntando al diseño.

La bibliografía normal cuenta con unos trescientos títulos ; pero anualmente los estudios puntuales y experimentales son multitudinarios..

En este momento la Heurística como teoría del pensar innovativo, entronca con una teoría psicológico-filosófica de la invención.

El término creatividad y creación lo rechazamos básicamente por su ambigüedad

Técnicamente este término designa procesos circunscriptos al área o momento de la construcción - invención estética, no se habla de creación en el campo de lo cotidiano, de la técnica ni de lo científico.

En lo que sigue daremos al término creatividad un sentido totalmente corriente, basado en meras intuiciones que pretenderían encontrar en situaciones de creatividad módicas sumas de innovación, imaginación transgresión, etc.

Se subraya el carácter polifacético, ambigüo, atado al sentido común, a la ligera visión "artística" subyacente o actuante; se subraya una situación básicamente compleja pero también a veces frívola (novedad por la novedad misma), relativamente inasible, abierta, sin clausura, multivectorial.

Se debe también subrayar la falsa dicotomía que pretende trazar una línea cortante entre un pensar icástico-retórico de un pensar científico. Nuevamente aquí aflora la dificultad y oscuridad en la determinación de cuotas de novedad científica o artística.

Se insiste en la analogía del proceso creativo con respecto al tema de plantear y resolver problemas.

Al respecto cabe recordar aquello de resolver problemas y/o plantear problemas, con instancias heurísticas y psicológicas muy distintas.

Se debe señalar también y subrayar aquellas distinciones fundamentales entre tipos o modos del pensar, el tema de los modelos respectivos y la noción de "Mapas de la Mente"

Tal como lo hiciera Freud se destaca la presencia del inconsciente en todo el proceso de creación: desplazamiento de la libido y función de sublimación. La creación se inicia en caja negra.

Entre los muchos modelos con los cuales la teoría de la invención trabaja, merece señalarse el de Piaget, notoriamente interesante para el artista; el modelo de la adaptación (acomodación y asimilación). Un segundo aspecto es puntuar los datos que caracterizan al acto inventor - creador.

La creación como la captación e integración de datos heterogéneos, aspectos paradójicos y contradictorios para armar estructuras con el sentido de universos del discurso.

La posibilidad del intelecto y la imaginación para encontrar relaciones entre factores distantes, obtener entidades nuevas, en conjuntos solidarios.

La capacidad de buscar y encontrar lo nuevo, lo distinto, un mundo abierto, con novísimos paisajes, y sentidos.

La necesidad de probar, saber, conocer, poder cambiar, explorar, dominar, jugar y hacer sin rédito, hacer por hacer, arriesgarse, formular preguntas, relacionar contrarios, construir sistemas, redefinir, dar nombre, clasificar, elegir caminos propios, buscar el equilibrio entre el orden y el desorden, lo previsible y el azar, destacar el carácter de "encuentro" el "yo no busco, encuentro"

La creatividad implica inconformismo, curiosidad, rebeldía, aventura, apertura al entorno, a lo desconocido, búsqueda de la libertad, comprender imaginativamente, eludir la rutina.

Objetivos

Presentar la Heurística como una disciplina que aborda el enfoque intelectual y comprensivo de la problemática del diseño.

Plantear los aspectos generalizables en el diseño y la especificidad del campo de estudio en las seis carreras.

Comprender los modos de estructurar un problema a partir de datos, atendiendo al:

posicionamiento del sujeto

contexto de significación

Comprender los límites y posibilidades que, presenta un "modelo" para el análisis de situaciones y de objetos.

Comprender el sentido y la operatoria entre el problema lingüístico, el problema técnico - profesional y el problema lógico - matemático con respecto al objeto de estudio

Contenidos

1.- Heurística, nociones fundantes:

breve repaso histórico, nociones de novedad, invención, creación, constancia y cambio, transformación, imaginación, copia, etc; concepto de Teoría, ideología, hipótesis, paradigma, sistema, modelo, terminología.

2.- El problema del problema:

tipos de problemas y teorías sobre la heurística.

3.- Pares dialécticos:

necesidad - posibilidad; constancia - novedad; orden - desorden; forma - función; contenido - continente; materia - forma; figura - fondo; conciente - inconciente.

4.- Noémas y noésis:

acepción histórica, nuestro modelo.

5.- Análisis motivacional:

de dónde se parte en un diseño, recorridos y etapas.

6.- Qué se diseña:

repaso de modelo lineal, poligonal, arbóreos, etc., historia, heurística y metodología.

7.- Concepto de organización:
morfología, sintáxis, semántica, semiótica.

8.- Modos del pensar:
mapas de la mente, diversos modelos históricos, nuestro modelo octogonal.

9.- Tipos de conductas y operatorias:
operacionalismo y psicología enfocada hacia la Heurística.

10.- Teoría del Modelo y modelos epistemológicos:
repaso de veinte propuestas históricas: modelo helénico, medieval, renacentista, racionalista, positivismo, romántico, freudiano, gestáltico, estructuralismo y postestructuralismo, de Piaget, fenomenológico, semiótico de Peirce, teoría del campo, neopositivismo lógico, Wittgenstein, teoría de sistemas, inteligencia artificial, teoría de las catástrofes, Lacan, etc.

11.- Teoría del objeto, de la Técnica y del Arte:
noción y sistemática del objeto de diseño.

12.- Modernismo y postmodernismo:
Texto, objeto, entidad, discurso y figura.

Pautas de evaluación

Grado de participación en debates sobre cada tema.

Calidad conceptual de los trabajos prácticos

Reglamento de cátedra

Total de asistencia requerida: 75%

Porcentaje de trabajos prácticos: 100%

Listado de docentes:

Giordano Dora	profesora adjunta (coordinadora)
Frigerio M. Carmen	profesora adjunta
Pescio Silvia	profesora adjunta
Pereyra César	profesor adjunto
Wainhaus Horacio	profesor adjunto
Amuchástegui Rodrigo	profesor adjunto
Figueroa Mariana	jefe de trabajos prácticos
Lucrecia Piatele	ayudante auxiliar

Nota: Los cargos referidos corresponden a la categoría académica

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

EJERCICIO No. 1

Tema: Sujeto

Objetivo:

Comprender el sentido de un relato desde el posicionamiento del sujeto

Enunciado:

1. Describir una vivencia personal
Caso específico: autorreflexión acerca del transcurso del estudiante en su carrera
- 2.- Interpretación y deslinde entre subjetividad y objetividad.

Modalidad:

Trabajo individual: relato
interpretación propia
interpretación del otro (intercambio)

Trabajo grupal: discusión general sobre:
rasgos objetivos
rasgos subjetivos
grado de compromiso

EJERCICIO No. 2

Objetivos:

Comprender la noción de posicionamiento del sujeto frente a una problemática del Diseño

Comprender la noción de modelo como estructura analítica del pensamiento para conocer

Comprender la noción de condicionante en el planteo de una problemática del Diseño

Enunciado:

1. Presentar un número limitado de objetos diseñados
- 2.- Plantear un análisis comparativo en base a las variables del modelo

Especificación del modelo: Un cubo, estructurado en base a tres ejes

1. Eje de los *condicionantes funcionales*
- 2.- Eje de los *condicionantes tecnológicos*
- 3.- Eje de los *condicionantes comunicacionales*

Cada uno de los ejes es representativo del grado de condicionamiento, entre máx. y mín.

Los máximos convergen en un vértice del cubo y los mínimos en el vértice opuesto de la diagonal.

Según nuestra hipótesis, el volumen del cubo contiene una correspondencia con el universo de objetos diseñados, en todas sus variantes tipológicas.

Las caras limitantes del cubo se corresponden con clases de objetos en los que se detectan: una constante (máx. o mín.) y dos variables.

Las zonas cercanas a los vértices del cubo se corresponden con clases de objetos en los que se detecta afinidad de condicionamiento en c/u de los ejes.

1. Eje de los condicionantes funcionales:

Es una escala cuantitativa (%) del grado de condicionamiento previo por uso, necesidad o utilidad del objeto.

Refiere a la eficacia del objeto en su objetivo primario.

2.- Eje de los condicionantes tecnológicos:

Es una escala cuantitativa (%) del grado de condicionamiento previo por materiales, recursos, instrumentos o sistemas productivos para la realización del objeto.

Refiere a la denotación: indicar, describir.

Refiere a la eficiencia (hacer posible el uso). Economía / soporte

3.- Eje de los condicionantes comunicacionales:

Es una escala cuantitativa (%) del grado de condicionamiento previo por el ámbito de referencia en que se ubica al objeto.

Refiere a los códigos culturales. Retórica

En los casos de predominancia de un factor condicionante se subordinan otros, en mayor o menor medida.

El ámbito de referencia define el condicionamiento comunicacional y su relación con los otros factores. El sentido de la comparación de objetos en el modelo es poner en evidencia similitudes y diferencias en los modos de interpretar los condicionantes. Esto implica, siempre, la relación con el ámbito de referencia (eje: cond. comunicacional)

Modalidad:

Se trabajará en grupos de 8 alumnos por mesa.

Los grupos integrarán alumnos de diferentes carreras.

Se propondrá un universo de seis objetos en cada grupo

Cada grupo presentará un esquema comparativo de los objetos considerados, fundamentando brevemente las similitudes y diferencias detectadas.

EJERCICIO No.3

Objetivos:

Comprender y experimentar la problemática de los condicionamientos en la acción de diseñar

Comprender y verificar los alcances de un condicionamiento en grado máximo, en relación con la subjetividad del diseñador.

Enunciado:

Realizar dos propuestas concretas; una en base al acta previa (condicionamiento máximo) y otra, libre de condicionamiento.

Especificaciones:

Ambas propuestas, se realizarán teniendo como envolvente virtual un cubo de: 40 x 40 x 40cm.

Objeto A: El acta previa, será formulada en base a la categorización dada por la cátedra

Los condicionantes funcionales serán de carácter genérico

Los condicionantes tecnológicos serán precisados en términos de materiales y técnica de realización

Los condicionantes comunicacionales serán planteados en términos de ámbito de referencia neutro

Objeto B: Se prescindirá del acta previa y se construirá el objeto desde la subjetividad

Se sugiere proponer estrategias de aproximación al problema. esto implica buscar un punto de partida, detonante de las operaciones posteriores.

Se verificarán los alcances de la experiencia en:

El margen de variabilidad (Objeto A)

La limitación que impone la lógica intrínseca de las operaciones (Objeto B)

En el 1er. caso se trata de descubrir el grado de subjetividad

En el 2do. caso se trata de descubrir el grado de condicionamiento implícito

Modalidad:

Trabajo individual

EJERCICIO No. 4

Objetivos:

Comprender la relevancia del idiolecto (código explícito) en el planteo de una problemática disciplinar

Conceptualizar una experiencia

Enunciado:

Proponer un listado de palabras relativas a la descripción del proceso (ejercicio No. 3).

Acordar, en cada grupo, la acepción de esas palabras y seleccionar aquellas que consideren claves.

Presentar un breve informe acerca de las diferencias, desde la subjetividad, entre ambas acciones de diseño.

Especificaciones:

Las palabras enunciadas se definirán teniendo en cuenta las afinidades u oposiciones entre ellas

El informe tenderá a conceptualizar la experiencia a través de las palabras precisas y como síntesis comprensiva desde el sujeto.

EJERCICIO No. 5

Objetivos:

Comprender y experimentar la mediación, a través de un modelo, en el problema del conocimiento. Comprender las diferencias entre modelos de conocimiento relativo al objeto y al sujeto (modos del pensar)

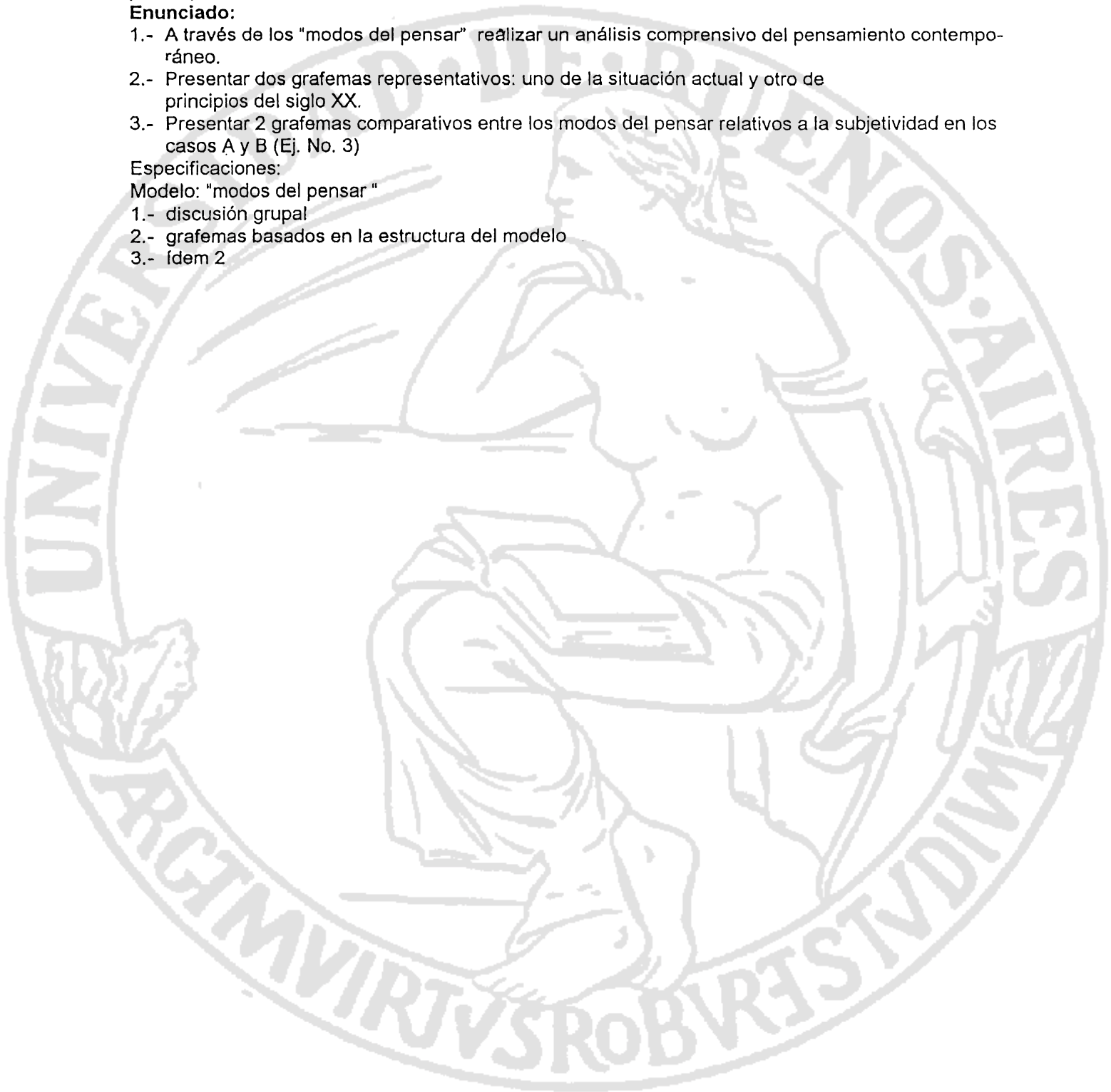
Enunciado:

- 1.- A través de los "modos del pensar" realizar un análisis comprensivo del pensamiento contemporáneo.
- 2.- Presentar dos grafemas representativos: uno de la situación actual y otro de principios del siglo XX.
- 3.- Presentar 2 grafemas comparativos entre los modos del pensar relativos a la subjetividad en los casos A y B (Ej. No. 3)

Especificaciones:

Modelo: "modos del pensar "

- 1.- discusión grupal
- 2.- grafemas basados en la estructura del modelo
- 3.- ídem 2



Bibliografía

- Bachelard, Gastón:** La intuición del instante. Ed. Siglo Veinte, 1973
- Bayley, Alice:** Del intelecto a la intuición. Edit. Kier, 1976
- Blanché, Robert:** Axiomatics. Dover Public. New York, 1962
- Boden, Margaret:** La mente creativa. Gedisa Edit., 1991
- Boisjoly, René:** Théorie generale de l'invention. P.U.F. 1961
- Bovio, G.:** El genio. Americalee, 1943
- Briggs y Peat:** Espejo y reflejo. Gedisa, 1989
- Brun, Jean:** Les conquêtes de l'homme. P.U.F. 1961
- Buzan, Tony:** El libro de los mapas mentales. Urano, 1993
- De Bono, Edward:** Lógica fluida. Paidós, 1996
- Dennet, Daniel:** La conciencia explicada. Paidós, 1995
- Gardner, H.:** Inteligencias múltiples. Paidós. 1995
- Guéron, René:** Le regne de la quantité. NRF, 1945
- Heard, Gerald:** Dolor, sexo y tiempo. Santiago Rueda, 1945
- Heidieck, Francois:** L'inspiration. P.U.F. 1961
- Humphrey, Nicholas:** Una historia de la mente. Gedisa, 1992
- Judea, Perl:** Heuristique. Cepadues Edit. 1990.
- Landau, Erika:** El vivir creativo. Edit. Herder, Barcelona, 1987
- Levecque, Raphaël:** Unité et diversité. P.U.F, 1963
- Merello, Agustín:** Prospectiva. Edit. Guadalupe, 1973
- Otto, Ernst:** Optimalisches Denken. Dva Stuttgart, 1971
- Polya, G.:** How to solve it. Doubleday Anch. Book, 1957
- Prigogine, Ilya:** ¿Tan solo una ilusión? Turquets Edit. 1983
- Pushkin, V.N.:** La heurística ciencia del pensamiento creador. Montev. 1973.
- Quéau, Philippe:** Lo virtual. Paidós, 1995
- Rabossi, E.:** (complil.)Filosofía de la mente y la ciencia cognitiva. Paidós, 1995
- Reinghold, Howard:** La realidad virtual. Gedisa, 1991
- Romo, Manuela:** Psicología de la creatividad. Paidós, 1997
- Santarcangeli, Paolo:** Il Libro dei laberinti. Vallecchi Edit. 1967
- Schachtel, Ernst:** Metamorfosis. F.C.E., 1959
- Springer y Deutsch:** Cerebro izquierdo y cerebro derecho. Gedisa Edit. 1981
- Wiener, Norbert:** Inventar. Metatemas, Turquets Edit. 1995