

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 réditos, 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.

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 inconciente 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.

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.

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Ejercicio No. 1

Objetivo: Comprender el sentido de un relato desde el posicionamiento del sujeto

Pautas: 1) Describir una vivencia personal

Caso específico: autoreflexión acerca del transcurso del estudiante en su carrera

2) Interpretación y deslinde entre subjetividad y objetividad

Implementación: trabajo individual: relato, interpretación propia, interpretación del otro (intercambio)

trabajo grupal: discusión general sobre: rasgos objetivos, rasgos subjetivos, grado de compromiso

Ejercicio No. 2

Objetivo: Comprender el sentido de las palabras en su contexto de significación

Pautas: 1) Proponer treinta palabras habituales en el idelecto del estudio curricular

2) Reducir el listado obtenido por sumatoria de propuestas individuales

3) Proponer criterios para la clasificación de las palabras, previa definición exhaustiva

4) Elegir, aleatoriamente, una palabra de cada clase, previa clasificación acordada.

Formular frases con sentido

5) Comparar frases, acotando el contexto de significación

Implementación: Según las pautas: 1) trabajo individual; 2) trabajo grupal; 3) trabajo grupal (subgrupos);

4) trabajo individual; 5) trabajo grupal

Ejercicio No. 3

Objetivo: Comprender el concepto implícito en la noción de modelo

Pautas: 1) Analizar una situación o una organización dadas y sintetizar en un "grafema"
(gráfico simple, explicativo del campo de estudio específico)

2) Proponer grafemas alternativos para la misma situación u organización

Verificar en todos los casos la concordancia del grafema con los supuestos del enfoque

3) A través de un modelo dado (modos del pensar), analizar 3 objetos del mismo tipo en diferentes contextos temporales.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE ARQUITECTURA

Asignatura: HEURÍSTICA
Cátedra: Arq. Gastón BREYER

Año Académico:
Curso: cuatrimestral (2do)

Descubrir analogías y diferencias según la estructura del modelo
Descubrir las características de un contexto cultural implícitas en un objeto

Ejercicio No. 4

- 1) Discusión grupal acerca de las clases teóricas
Temas abordados, relación entre ellos
Preguntas en base a dudas o temas emergentes
- 2) Trabajo individual, monografía de una página
Desarrollo de un tema específico, a partir de los temas planteados en las clases teóricas
Comprensión de lo expuesto sobre ese tema (síntesis comprensiva de la clase)
Preguntas emergentes

Ejercicio No. 5

Objetivo: A partir del diagrama de Bense, poner en evidencia las instancias de una operatoria

- Pautas:
- 1) Partir de un estado "caótico" inicial, dado por el material en bruto o por una cantidad determinada de elementos, aleatoriamente dispuestos
 - 2) Detectar instancias de:
Regularidad, irregularidad (gestáltica), legalidad lógico matemática, comunicación textual
 - 3) Describir y evaluar el metaproceso acerca de la experiencia

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE ARQUITECTURA

Asignatura: HEURÍSTICA
Cátedra: Arq. Gastón BREYER

Año Académico.
Curso: cuatrimestral (2do)

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 (con grupo a cargo)
Pereyra César	profesor adjunto (con grupo a cargo)
Wainhaus Horacio	profesor adjunto (con grupo a cargo)
Amuchástegui Rodrigo	profesor adjunto (con grupo a cargo)
Figueroa Mariana	jefe de trabajos prácticos (con grupo a cargo)
Pellicer Homero	jefe de trabajos prácticos (con grupo a cargo)

Nota: Los cargos referidos corresponden a la categoría académica

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE ARQUITECTURA

Asignatura: HEURÍSTICA
Cátedra: Arq. Gastón BREYER

Año Académico:
Curso: cuatrimestral (2do)

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
- Boirel, 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
- Guénon, 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.: (compil.) 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. Vallechi 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