



CENTRO DE HEURÍSTICA  
SICYT FADU UBA

## 1° Jornadas de Heurística

24 de noviembre de  
2006, Facultad de  
Arquitectura, Diseño y  
Urbanismo

### PRESENTACIÓN

Moderador: arq. Homero Pellicer

**Apertura** ■ arq. Jorge Ramos ..... 2

#### Por qué nos convoca la Heurística

- I ■ dr. arq. Gastón Breyer ..... 4
- II ■ arq. Dora Giordano ..... 7
- III ■ dra. Denise Najmanovich ..... 12
- IV ■ dr. arq. Jorge Sarquis ..... 17

### INVESTIGACIÓN

Moderadora: arq. Mariana Figueroa

#### Un planteo heurístico sobre modelos alternativos

- V ■ arq. Dora Giordano (UBACYT) ..... 27

#### Cartografía de Gastón Breyer

- VI ■ arq. Horacio Wainhaus (UBACYT) ..... 31

#### Interacción de la mirada con el objeto de pensamiento

- VII ■ arq. Mariana Figueroa (SI) ..... 35

#### Espacio urbano e Identidad, «los lugares de la integración»

- VIII ■ arq. Homero Pellicer (SI) ..... 40

#### La imagen, el espacio y la palabra

- IX ■ prof. Maria Rosa Pfeiffer (CHEU) ..... 44

### ENSEÑANZA

Moderadora: arq. M.Carmen Frigerio

#### Mesa de Cátedra

- X ■ Panel: docentes de la cátedra de Heurística ..... 49

Jorge Ramos

Jorge Ramos es Arquitecto (UBA) y Secretario de Investigaciones de la FADU-UBA.

## Apertura

La Secretaría de Investigaciones tiene a su cargo la orientación de las políticas de investigación en base a los objetivos de la presente gestión de la Facultad, teniendo en cuenta la diversidad de los objetos de estudio de nuestro particular campo de conocimiento, orientado claramente al hábitat humano.

La Investigación Proyectual y Diseñística posee características específicas para la producción de conocimientos. Al situarse básicamente en las cuestiones de la creación, adaptación y transformación de nuestros ámbitos, objetos e imágenes, resulta que el conocimiento emerge a través de la elaboración de una compleja práctica que contiene y asocia de manera indisoluble aspectos teóricos y operativos. Dicho de otra manera, en la Investigación Proyectual y Diseñística, saber y hacer no son términos antagónicos ni tampoco instancias sucesivas, sino fases o dimensiones de una misma lógica investigativa. De ahí que una de las premisas fundamentales sea la conciencia crítica del hacer para la transformación y dignificación del hábitat humano.

En tanto esta crítica opere sobre la experiencia histórica, se podrá construir una teoría argumental que sustente productiva y creativamente las prácticas sobre los campos objetual, comunicacional y espacial.

En otras palabras, toda práctica está cargada de teoría y toda teoría está cargada de crítica de lo históricamente producido.

La investigación da cuenta de ese proceso y el diseñador del hábitat debe hacerse cargo del mismo, apelando a diversas e inéditas estrategias, propias de las artes y ciencias del descubrimiento y de la invención, arriesgando hipótesis,

explorando cambios gnoseológicos, proponiendo epistemologías alternativas y perdiendo el «miedo a la libertad», como nos lo planteaba Erich Fromm.

Esta actitud conlleva tirar por la borda los catálogos y recopilaciones de «problemas resueltos» en el campo de los diseños, o al menos, trabajar sobre la «tensión esencial» entre la tradición y la innovación, de la que habla Kuhn.

Desde esta postura de poner en cuestión la lógica del «chispazo» o «idea feliz» surgida como por arte de magia del caos, así como cuestionar también las reglamentaciones purocientificistas, parece ser que la Heurística garantiza la fertilidad de la búsqueda, con validez en la teoría del diseño y del habitar, tan alejada de la computadora como del hachís.

Esta Jornada constituye una suerte de taller epistemológico, para dar cuenta de lo producido y abonar el campo de nuevas indagaciones.

En fin, después de la teoría del «Objeto Escénico», ya concretada en *El Puente*, de Gorostiza, en 1949, después de los memorables cursos de *Visión*, en la calle Perú, en los años sesenta, después de los manifiestos de *El Elefante*, con su carga libertaria, después del «Objeto Épsilon», desde 1972, podríamos decir que ahora, con la *Heurística*, Breyer ataca de nuevo.

## I

Gastón Breyer es Arquitecto (UBA), Profesor egresado de la Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova, Profesor Emérito y Doctor Honoris Causa UBA, Director del Gabinete de Heurística de la FADU/UBA, Profesor Titular FADU/UBA, fundador y presidente honorario de la Sociedad de Estudios Morfológicos de la Argentina (SEMA).

Gastón Breyer

## Por qué nos convoca la Heurística

Bajo este enunciado se inician las Primeras Jornadas de Heurística –el 24 de noviembre de 2006– en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA, Secretaría de Investigaciones.

Se trata de explicitar, breve y sólidamente, el sentido de esa reflexión –la Heurística– dentro del ámbito y área del Diseño. Nos concierne a todos los diseñadores de objetos, de la cultura contemporánea.

Se abre la temática con el repaso suscito de una etimología del término «Heurística», en griego:

«eurisco» ..... encontrar

«eures» ..... el invento y/o descubrimiento

«eureka» ..... yo encontré

Se completa esa traducción con alguna definición más o menos terminante, por ejemplo:

«La Heurística como el Arte de Pensar»

«La Heurística como una metodología-teoría de los Modos del Pensar»

Quien primero –dentro de la modernidad– plantea la cuestión es el lógico-matemático Polya. En su texto esencial, «How to solve it» («Cómo encontrar o resolver»), Polya define la materia en cuatro pasos básicos, a saber:

- comprender el problema, de qué se trata
- redactar un plan tentativo de resolución

- cumplir el plan con metodología rigurosa.
- hacer la retrospectiva.

Polya delimitará el contenido de la materia como:

- modos y derroteros de la invención y el descubrimiento, la novedad y el problema del problema.

Una escalada retrospectiva nos presentaría los nombres de los legítimos precursores: los pensadores del Zen, Lao Tsé, Sócrates, Euclides, Pappus, Arquímedes, los Estoicos y, después, los Renacentistas como Nicolás de Cusa y Leonardo, Leibniz y su «Ars Inveniendi», los filósofos de la Ilustración como Holbach y La Mettrie, los Positivistas como Comte precedidos por Rousseau y luego los modernos contemporáneos del siglo XX como los Gestaltistas, Artaud, Mallarmé, los metodólogos del Diseño como Broadbent, Jones, Margarit y Buxade, etc.

En especial pondríamos los nombres de Polya, Abraham Moles, Lévinas, Bachelard, Lacan, Lefebvre y recordáramos muy señaladamente a Wittgenstein.

Un acotado programa incluiría: desmitificar la noción; orientar la Heurística hacia una didáctica del Diseño; enumerar los temarios y las formas operativas resultantes.

Dentro de este orden de ideas podríamos delinear la Heurística, con mayor precisión y detalle como:

1) Una **metamateria**, dentro de las disciplinas Formales, no de Contenido, a la par que la Semiótica, la Geometría, la Lógica, las Metodologías del Diseño. Como un pensamiento abierto, la Heurística no está cerrada, se hace todos los días, sobre la marcha y se acerca al pensamiento a «media luz» de Vattimo. Al pensamiento «impreciso y tentativo» del que nos habla Abraham Moles. También es paralelo a la Filosofía del Conocimiento y a la Filosofía para los Niños, y a la Doxología, como pensamiento opinable. Aprender a pensar; no se nace sabiendo pensar. Paralelo también a las discusiones de la Escuela de Frankfurt.

2) Como **enseñanza**: la Heurística desarrolló una metodología del pensar por «resonancia» y no por «acopio».

3) Como **dialéctica del sujeto-objeto**, acentuando su interés en el primero, la problemática de la subjetividad, la estructura del inconsciente.

4) Como **teoría de los modelos**: siguiendo un pensamiento paralelo al de Gardner, distinguimos ocho «modos del pensar» y el pensamiento heurístico ubicado entre una epistemología del pensar racional, científico y el pensar alógico, icástico-redundante. En nuestro caso operamos con una veintena de modelos, desde los académicos a los modernos y los posmodernos... Freud, Lacan, Hegel, Morris, Peirce, Souriau, Marx, Jung, modelos sectoriales y proto-modelos cosmogónicos.

5) Como **teoría de las operatorias**: la dialéctica de la noesis-noema, el modelo clásico de la Forma, la Función y el Signo y la Inteligencia Artificial.

6) Como **teoría de los sistemas**, a partir de la «Architectonica» de Lambert en el siglo XVIII.

7) Como una introducción a la **teoría de los juegos**: nosotros hemos propuesto cinco juegos heurísticos.

Para terminar este brevísimos repaso podemos transcribir una excelente aproximación al pensamiento heurístico debida al epistemólogo Mario Bunge –«La investigación científica», 1969; se suponen doce pasos metodológicos:

- |   |                             |
|---|-----------------------------|
| 1. formulación del problema             | 7. analizar el problema     |
| 2. identificar los datos constituyentes | 8. planificar               |
| 3. descubrir presupuestos               | 9. buscar casos análogos    |
| 4. localizar el problema                | 10. transformar el problema |
| 5. seleccionar y definir el método      | 11. exportar el problema    |
| 6. simplificar                          | 12. controlar la situación  |

Como apretada síntesis, lo expuesto puede dar una idea sobre los posibles cometidos y pertinencias de la Heurística en una escuela de Diseño, como es nuestra Facultad.

*Arq. Gastón Breyer, Buenos Aires, noviembre de 2006.*

## II

Dora Giordano es Arquitecta, Profesora Consulta FADU/UBA, Investigadora y Co-directora del Centro de Heurística.

Dora Giordano

## Por qué nos convoca la Heurística

Hace diez años, algunos profesores fuimos convocados por Gastón Breyer para conformar el equipo docente de su cátedra de Heurística, una materia electiva propuesta para las seis carreras de la Facultad.

En realidad esa invitación implicaba algo más que el hecho de integrar un equipo de cátedra; implicaba participar en un proceso de construcción de la disciplina. Breyer se preguntaba y nos preguntaba con insistencia: ¿Qué es la Heurística? como si se tratara de definir un objeto de estudio.

No hubo entonces y tampoco hay ahora una respuesta definida para esa pregunta; sin embargo el interrogante permanece latente en nuestro ámbito; quizá para no olvidar que esta disciplina nos compromete en una construcción de conocimiento sobre un campo impreciso.

Hoy podemos decir que el desafío más interesante está en mantener ese equilibrio inestable, esa actitud alerta que provoca lo impreciso y esa constante sospecha frente a las definiciones o modelos establecidos.

Lo que nos ocupa es la organización del pensamiento cuando se aborda un objeto de estudio.

Planteada la disciplina en estos términos, en la Cátedra y en el Centro de investigación, nuestra producción no atiende al carácter objetivo de un campo disciplinar. Decimos que se trata de miradas posibles y de estrategias para operar sobre un campo de estudio; en nuestro caso: el Diseño.

Esto implica desarrollar una formación en términos de «actitud intelectual»,

es decir una disposición del pensamiento hacia la construcción de un saber, subjetivo y, a la vez, comprensivo de los significados del contexto.

Esa formación, para nuestra Facultad, refiere particularmente a los modos de plantear el conocimiento en los procesos de proyecto y de investigación.

En Heurística planteamos el problema del posicionamiento, es decir del lugar de la enunciación de los discursos, modelos o teorías; nos referimos al marco valorativo en el conocimiento. Abordamos planteos de situación, como ubicación de un problema en contexto y de sentido en la manera de componer el problema para ese contexto.

Desde la perspectiva contemporánea no se reconocen certezas, ni caminos delineados, ni modelos teóricos incuestionables para ser aplicados a la práctica. Tampoco se validan las metodologías basadas en la lógica y, sobre todo, desaparecen de nuestro horizonte las simplificaciones cartesianas que separan fondo y figura en la complejidad de lo real.

Hoy pensamos en la figura del laberinto como imagen del conocimiento.

La Heurística recorre el laberinto buscando salidas posibles. En realidad buscamos descubrir esas «fisuras transitables» que inexplicablemente, diría Castoriadis, nos muestran las salidas del laberinto.

Los caminos son diversos: partimos de la complejidad de lo real, seleccionamos factores significativos, descubrimos eventuales relaciones, construimos estructuras provisionales o interpretamos «realidades» posibles sobre lo real.

La Heurística nos convoca hoy en el contexto del pensamiento contemporáneo; esto implica entender el conocimiento en términos de procesos subjetivos y de interrelaciones que requieren de capacidades individuales para discernir, interpretar y relacionar.

Fieles a estas premisas buscamos y descubrimos caminos, a veces inéditos y también divergentes, conjeturando alternativas de interpretación.

Sin embargo las convergencias son instancias necesarias en el proceso; son cortes significativos o momentos de objetivación provisoria.



Esos cortes constituyen estructuras conceptuales en la organización del conocimiento o decisiones de diseño en la dimensión proyectual.

Esa instancia de configuración, en un proceso, depende de la circunstancia y del contexto que le confieren sentido.

La Heurística propone estrategias para comprender un tema en términos de problema mediante técnicas, o artificios del pensamiento.

En su libro «La creación científica» Abraham Moles menciona algunas actitudes intelectuales en el campo científico, tales como la dogmática o la clasificatoria, propias de una caracterización definida sobre el saber y sobre el modo de ver el mundo.

En cambio otras podrían considerarse técnicas genuinamente heurísticas: son aquellas que Moles llama «de emergencia» y la «estética».

Una como actitud de observación de fenómenos reales para descubrir en ellos conceptos, a modo de «emergentes» y volver a los mismos fenómenos con alguna hipótesis explicativa. Podríamos aventurar diciendo que es el caso de la visión filosófica contemporánea.

La otra técnica, la estética, consiste en relacionar con imágenes afines aquello que intuitivamente planteamos como una problematización. Algunas teorías cosmogónicas fueron originadas de este modo según la historia de la ciencia.

Vamos a intentar explicar la heurística a través de la técnica estética, es decir pensando a través de una imagen que, intuitivamente, se nos presenta afín al concepto que ponemos en juego: elegimos la imagen del «Tiro con arco», como el acontecer en el armado o composición de una estructura.

Describimos la relación entre el arco y la flecha: dos elementos diferentes que cobran sentido en una estructura, es decir cuando se arma una particular relación entre ellos.

El proceso de armado de esa estructura involucra la actitud del sujeto. Es un ejercicio individual complejo hasta alcanzar el objetivo de poner en tensión la cuerda.

Desde la Heurística proponemos desarrollar esa capacidad de «componer» estructuras de conocimiento, seleccionando y combinando datos hasta «descubrir» ese punto de tensión.

Cuando estamos frente a ciertas disyuntivas, tales como la de teoría o práctica; metodología o creatividad, buscamos salir de la simplificación dicotómica. Justamente, se trata de armar una estructura problemática para descubrir potenciales relaciones.

Los elementos o factores pueden ser cualesquiera; pensemos en situaciones confusas o anárquicas en la información; allí es donde buscamos, seleccionamos, asociamos factores y elaboramos relaciones hasta armar estructuras con sentido en un contexto de referencia.

En la imagen la madera del arco tiende hacia afuera y la fuerza hacia adentro la ejerce la flecha hasta poner en tensión la cuerda. Es un proceso de construcción, por parte del sujeto, hasta antes del disparo.

Si se diera el caso de predominio de una fuerza sobre otra la desmesura produciría una situación excluyente con respecto al factor dominado; si en cambio no hubiera conexión o relación entre los factores la situación sería anárquica, no habría estructura.

En la analogía que proponemos la Heurística opera en la actitud del sujeto para configurar, para armar esas estructura problemáticas sobre un campo de estudio y descubrir claves de conocimiento a modo de objetivo, antes de la solución o del resultado.

Esa estructura relacional no puede quedar fija; es instantánea, es dinámica, no hay síntesis posible, ya que una síntesis entre esos factores daría por resultado un algoritmo, es decir una fórmula teórica para ser aplicada por mera repetición.

Justamente la síntesis tampoco tendría lugar en la heurística porque hay un sujeto siempre distinto que busca hasta «darse cuenta» de cuál es el nudo problemático, es decir, cuando avanza intelectivamente en su propio proceso de armado.

Ya Heráclito, pensador griego, 300 años antes de Cristo, decía que la armonía

no es la calma sino la tensión. Ese concepto lo asoció a la imagen del arco y la flecha y definió armonía como el equilibrio tenso de la inestabilidad.

También la filosofía zen plantea la misma imagen para demostrar que el sentido del tiro al blanco no está precisamente en el blanco, sino en la actitud del sujeto, en el proceso de armado de la estructura, indiferente con respecto al acierto.

Es interesante descubrir en esa interpretación que el objetivo, aparentemente primordial, se transforma en una consecuencia.

En la Heurística planteamos exactamente lo mismo: el sujeto busca sus formas de cartografiar, de organizar el conocimiento; arma estructuras provisorias hasta encontrar el punto clave en un problema. Las soluciones también suceden después, en consecuencia.

Recordemos que Italo Calvino recurre a la imagen para explicar dos modelos referidos al conocimiento: el cristal, como imagen de invariabilidad, de regularidad, de perdurabilidad y la llama como imagen de incesante agitación, de inestabilidad. Calvino propone la yuxtaposición de ambas cuando se trata de sentimientos, ideas y estilos advirtiéndole que la identificación con la llama no pierda de vista la «calma y ardua lección de los cristales».

En Heurística diríamos que esas imágenes aluden a dos categorías del pensamiento que el sujeto puede relacionar y también distinguir, en ocasiones y circunstancias diferentes.

La constante es pensar en modos de organización del conocimiento en relación a los modos de comprender el mundo, como construcción de diferentes realidades sobre la complejidad de lo real.

*Arq. Dora Giordano, Buenos Aires, noviembre de 2006.*

## III

La Dra. Denise Najmanovich es Epistemóloga; Profesora a cargo del Seminario de Epistemología del Doctorado de Arquitectura de la UBA; Doctora por la Pontificia Universidad Católica de San Pablo; Master en Metodología de la Investigación Científica. Trabaja en investigación en temáticas relacionadas con los nuevos paradigmas, fronteras disciplinarias, pensamiento complejo y redes sociales. Página web: [www.denisenajmanovich.com.ar](http://www.denisenajmanovich.com.ar) Dirección de correo electrónico: [najmanov@mail.retina.ar](mailto:najmanov@mail.retina.ar) [denisenajmanovich@yahoo.com.ar](mailto:denisenajmanovich@yahoo.com.ar)

Denise Najmanovich

## Por qué nos convoca la Heurística

Los abordajes de la complejidad, entendidos como enfoques dinámicos e interactivos, llevan implícito un cambio en el tratamiento global del conocimiento que nos exige abandonar la noción de un mundo completamente independiente. El pensamiento complejo no admite compartimentos estancos, separaciones absolutas, ni sistemas aislados. Su arquitectura no es compatible con la rigidez del cristal ni con la evanescencia del humo [Atlan, 1979]. Aceptar el desafío de la era de la complejidad, tanto en relación a nuestra concepción del mundo material como a la forma en que concebimos el conocimiento nos exige encontrar una salida al círculo vicioso que supone que nuestra única opción está en elegir entre la rigidez del cristal objetivista y sus descripciones absolutas y el humo del relativismo que convierte al universo en una evanescente ilusión interpretativa.

En la modernidad el pensamiento estaba confinado al sujeto y atado a las reglas de la lógica clásica y el método. En la contemporaneidad, estamos ante el desafío de construir una gramática centrada en la acción y en la poiesis. Paradójicamente, los nuevos medios nos han devuelto posibilidades perdidas en el paso de la oralidad a la escritura y nos dan, además, otras nuevas. Quisiera destacar aquí la dimensión interactiva, multidimensional y fluida de las nuevas tecnologías que al mismo tiempos nos exigen y nos ayuda a pasar del una concepción del conocimiento producto (la imagen plana y estática de la representación teórica) a otra que enfatiza el pensamiento configurativo (actividad poiética multidimensional). En este contexto, es fundamental volver a cuestionarse quién piensa y qué significa pensar.

Desde una perspectiva vincular es posible gestar respuestas muy diferentes al «Yo pienso» cartesiano y comenzar a pensar el sujeto del pensamiento como un «nosotros». No se trata simplemente de un pensamiento pluralista en relación

a sus producciones sino de un pensamiento plural desde los modos de producción: pensamos en, con, junto, contra el colectivo en el cual convivimos. Es el colectivo el que nos permite pensar y legitimar el conocimiento. Un colectivo que no incluye sólo a seres humanos, sino también tecnologías, espacios activos, que le dan forma, lo conforman y lo transforman (Latour, B. 1994).

Pensar, desde esta perspectiva, es un modo de interacción, una actividad poética (productiva y poética) que deja una estela en su navegar: el conocimiento.

La estética del pensamiento complejo es:

- Paradójica (el contenido de la forma y la forma del contenido)
- Multimodal (modos de la presencia y de presentación)
- Rizomática (campo-red en los itinerarios exploratorios)
- Multidimensional
- Expresa una Dinámica Transformadora
- Fluida
- Multiestratificada y multirítmica
- Punto de vista implicado-situado
- Polifónica y dialógica
- Genera ordenes germinativos en contextos activos

Se trata de una mutación en la forma y por lo tanto también en el contenido del proceso de conocer.

La complejidad, entendida como un enfoque dinámico e interactivo, implica un cambio en el tratamiento global del conocimiento que nos exige renunciar a la noción de un mundo exterior independiente y a una mirada que puede abarcarlo completamente. Debemos renunciar a la actitud teórica y admitir que el conocimiento es configuración de mundo. La vieja dicotomía entre teoría y praxis se desvanece en el aire de la dinámica vincular. Esto no significa que renunciemos a pensar, a producir sentido, a conocer. Sólo implica que no antepondremos una grilla a nuestra experiencia del mundo, y que no creemos que exista un único método o camino para conocerlo. Sólo renunciamos a la ilusión de un conocimiento «puro», entendido como la actividad de un sujeto abstracto, ahistórico e inmaterial. Esta renuncia no es una pérdida. Podemos todavía desplegar infinidad de dispositivos, construir caminos, sendas y autopistas, elegir ir a campo traviesa o entre los matorrales, preferir el bosque a la ruta. Renunciar a

la idea de un método universal e infalible no implica caer al abismo del sinsentido, sino abrirse a la multiplicidad de significados.

Al abandonar la ilusión teórica, es decir, la pretensión de una mirada totalmente independiente e incondicionada, estamos en condiciones de explorar nuevas formas de indagación, de exploración, de producción de sentido y creación de mundo. Es preciso un cambio en el tratamiento global del conocimiento. Este cambio no implica meramente la invención de nuevos modelos y conceptos; implica una profunda transformación de los valores y de las actitudes, de la estética cognitiva, de las emociones y de los modos relacionales.

Los paradigmas clásicos se han caracterizado por:

- Estructurar teorías entendidas como Modelos Universales
- Admitir una Única Metodología (analítica-mecánica-lineal)
- Establecer Cartografías estáticas a priori y supuestamente independiente
- Epistemología Racional Abstracta

La modernidad se conformó con un tipo de producción que podía adaptarse a un conjunto de casillas prefijadas: las teorías o paradigmas. El tipo de emocionalidad privilegiada era la supuesta neutralidad (un estado indefinible entre la apatía y la indiferencia). El orden privilegiado era regular, equilibrado, previsible.

El pensamiento, sin embargo, no ha sido nunca una actividad alejada de la tensión, de la intensidad. Es más bien angustioso, difícil, violento, posibilitador, seductor, excitante. Sin embargo, la modernidad logró separar el pensar como proceso, como actividad vital, del conocimiento como producto. De ese modo, pudo desacoplar lo que en la vida es inseparable. Centrando la atención en las teorías como sistemas legales sometidos sólo al imperio de la lógica y de la contrastación experimental se «olvidó», desvalorizó e invisibilizó el trabajo inventivo implícito en toda producción de conocimiento.

La complejidad no es una ampliación de la simplicidad, ni mucho menos una complicación, es una reconfiguración global de las formas de producir, validar y compartir el conocimiento.

El pensamiento complejo procede creando «figuras del pensar» que se caracterizan por ser:

- Producciones de Sentido (Contextuales-Diversas)
- Guías Heurísticas - Dispositivos de exploración
- Configurar Cartografías incluyente y dinámicas
- Concebir la cognición como pensamiento-acción-emoción de un sujeto vivo y entramado en interacción multidimensional con su medio

Desde el enfoque de la complejidad que participa de un pensamiento dinámico y vincular no se admite la escisión, y tampoco es posible suponer ya que el conocimiento es la suma de los productos que cada sujeto y disciplina ofrecen al mercado del conocimiento. Por el contrario, el pensamiento no es una actividad disciplinada, es una actividad social instituyente. Los abordajes de la complejidad nos invitan a cuestionarnos ¿Quién piensa? ¿Qué significa pensar? Desde una perspectiva vincular es posible gestar respuestas muy diferentes al «Yo pienso» cartesiano y comenzar a pensar el sujeto del pensamiento como un «nosotros». No se trata simplemente de un pensamiento pluralista en relación a sus producciones sino de un pensamiento plural desde los modos de producción: pensamos en, con, junto, contra el colectivo con el cual convivimos. Es el colectivo el que nos permite pensar y legitimar el conocimiento. Un colectivo que no incluye sólo a seres humanos, sino también tecnologías, espacios activos, que le dan forma, lo conforman y lo transforman.

En base a estas nociones he propuesto una metáfora para pensar el proceso cognitivo. Se trata de un dispositivo al que he bautizado «Configura-Zoom», cuyas características centrales son:

### **Configura-Zoom. Un estilo de indagación**

- Ajuste de parámetros de visualización y visibilización
- Sistema de enfoque plural
- Movilidad del punto de vista
- Multidimensionalidad
- Multiperspectiva
- Creación de itinerarios y configuraciones diversas

A diferencia del objeto técnico que usan las máquinas fotográficas que sólo nos permite acercar o alejar una imagen, el «configura-zoom» admite el ajuste de varios parámetros simultáneamente posibilitando un sistema de enfoque multidimensional. La posibilidad de configurar implica que accedemos a distintas perspectivas, incluyendo cortes transversales y movimientos de barrido, elección de escala y modo de interacción. En suma, se trata de un dispositivo que nos da la posibilidad de construir un estilo de indagación caracterizado por la exploración. El resultado es la creación de un paisaje conceptual en el que coexisten una multiplicidad de formas de construir la experiencia, en parte paralelas y con cierta autonomía relativa, pero que también se mixturán e hibridan, se solapan y encabalgan, se inhiben o se potencian, chocan entre sí o se ignoran.

La reconfiguración del paisaje cognitivo no es una adquisición de la complejidad, lo que es propio del pensamiento complejo es que legitima este proceder. De hecho, hasta el mismo telescopio funciona de ese modo: si enfocamos un objeto terrestre, más o menos lejano, sólo nos da la opción de un cambio de tamaño de la imagen, pero si enfocamos a los cielos, se hacen presente infinidad de estrellas que antes eran invisibles y también podemos ver otros «objetos», como los anillos de Saturno, que no existen para el ojo desnudo. En la época de Galileo estas observaciones cambiaron completamente las nociones fundamentales de la astronomía obligando a una «reconfiguración de los cielos». Cuando la concepción Galileana-Newtoniana se estableció como paradigma triunfante, se olvidó este proceso y se creyó que ¡ahora sí! la visión que teníamos del mundo era casi completa y que los detalles que faltaban no cambiarían la estética global del cosmos de la modernidad. La teoría de la relatividad, la cuántica, la termodinámica de procesos irreversibles y la teoría del caos hicieron trizas esta ilusión. Sin embargo, la noción de teoría no parece haber sido afectada por esta demolición. Este es el desafío de los abordajes actuales de la complejidad: renunciar a las pretensiones totalitarias y simultáneamente empobrecedoras de la perspectiva teórica sin renunciar al pensamiento. Se trata hoy de abdicar de los absolutos y emprender la tarea riesgosa, pero potente, de una elucidación y producción de sentido contextual y responsable.



## IV

Jorge Sarquis es Doctor en Arquitectura UBA, Profesor Titular FADU/UBA y Director del Centro Poiesis.

Jorge Sarquis

## Entre la Heurística y la Poiesis

### Entre la Heurística y la Poiesis, la Investigación Proyectual

A. La invitación decía: ¿por qué nos convoca la heurística?

Los motivos que tiene la heurística para convocarnos sospecho que lo saben los heurísticos.

Los que nos sentimos convocados nos formulamos otra pregunta: ¿para qué nos convoca la heurística? Debo reconocer que la convocatoria me ha obligado a pensar y superar la precomprensión prejuiciosa que tenía y digo... me convocan a desentrañar no sólo a qué es la heurística, sino a qué relación puedo establecer entre la heurística y el tema que nos ha convocado, a nosotros como grupo y como Centro de investigación durante años, la poiesis.

La heurística es un curioso objeto de conocimiento pues no queda claro si es sólo medio o tiene también un **telos**, una finalidad. Es un modo, una manera de pensar que permite conocer, descubrir, inventar, crear, comprender, el mundo real, y en esta circunstancia particular nos inducen, nos provocan, a que precisemos cómo, por qué y para qué apelamos a la heurística, esta herramienta que nos posibilita encontrar lo que más valoramos.

¡Eureka! Ahora lo advertimos, nos han rodeado la manzana, y no podremos escapar, a menos que entreguemos material a los sedientos heurísticos que no perdonan, debemos pensar, aquí y ahora, sin apelaciones a una postergación.

Cuando uno configura, con muchos años de esfuerzo y no sin dificultades epistemofílicas,<sup>1</sup> una epistemología, en este caso de la arquitectura y la investigación

1. Enrique Pichón Riviere hablaba de que para aprender ciertos temas había dificultades epistemológicas –del orden del saber– y otras que tenían que ver con los afectos, muchas veces escondidas o latentes a esas las llamó epistemofílicas.

proyectual, y a partir de la noción de poiesis como saber fabricante ya encarnado, no puede sino observar este extraño e inaferrable objeto, a partir de conocer la propia arquitectura que ha fabricado, sin duda poiéticamente.

La heurística, como objeto de conocimiento irrepresentable, que no se deja ni atrapar ni definir certeramente, cual vestal esquiva sabedora de sus múltiples virtudes, nos incrementa el deseo por poseerla, conocer las claves de su cifra y sentirnos seguros en su andadura, pero descifrarla, no resultan nada sencillo.

La definición de diccionario es sumamente escueta:

2.  
Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana. Espasa, Barcelona 1924, tomo 22 E/EZZ, p. 1.367.

Heurística: *(etim. del griego euriskein, hallar)* f. Ciencia de la investigación y deducción aplicada a una rama particular de la lógica. Es un neologismo muy poco usado.<sup>2</sup>

No podemos afirmar, desde luego, que Breyer sea su creador, pero quién se atrevería a negar que sin la elaboración de Gastón, la potencialidad significativa de la heurística seguiría encerrada en el anaquel de un centenar de voluminosos diccionarios de cientos de páginas y no hubiera arribado a la actual realización. Él la ha sentado a su lado, la ha cuidado, y la ha llenado de contenidos, pero también de misiones, de compromisos, y ella, la heurística tiene ahora un rostro, una personalidad, un andar, de lo contrario sería apenas un significativo vacío, aunque sugerente desde luego, que sólo dejaría entrever algunos indicios, su apertura y por qué no su construcción con meritorio método heurístico y poiético –con verdadera creación de conocimientos– nos ha entregado una auténtica caja de Pandora, que no todos nos animamos a abrir.

B. Desde la epistemología elaborada en poiesis, aplicaré las **variables** e **indicadores** que utilizamos para comprender la arquitectura y la IP, y desde allí orientar los focos y arrojar luz para ver este objeto esquivo, no con afán policial, sino para seducir y lograr que ella, la heurística, nos invite a compartir la mesa.

Así como hemos confesado nuestras intenciones –solo las conscientes, desde luego– ponemos sobre el tapete los supuestos desde donde realizaremos el interrogatorio.

Veamos ahora si podemos responder a las siguientes preguntas:

- 1) ¿tiene la heurística dimensiones de un saber constituido como una **teoría**, una metodología y una técnica?
- 2) ¿tiene la heurística un **campo** de aplicación especial, con sus propias especialidades (la arquitectura, los diseños, etc.); ¿o es una definición genérica útil para todos los campos del saber?
- 3) ¿tiene la heurística, algunos **finés** privilegiados que nos permita hablar de fines internos, externos o mixtos?
- 4) ¿debemos hablar de respetar o atender un **contexto** donde impere la heurística?
- 5) ¿posee la heurística una materialidad específica del tipo que se da en la arquitectura con los **componentes** vitruvianos?
- 6) ¿los hechos heurísticos, si existieran, se pueden leer desde los registros de lacan del real, simbólico o imaginario?

3. Sarquis, Jorge: «Precisiones», ponencia presentada y publicada por la SICyT, FADU-UBA, donde se ajustan las Variables e Indicadores que configuran el saber producto de las investigaciones de POIESIS.

Si bien estas variables<sup>3</sup> son específicas para la Investigación Proyectual, son una buena guía para aproximarnos a dar respuestas a las preguntas sobre la heurística, porque en definitiva ambas trabajan para el entorno construido. Si bien la heurística puede aplicarse en todo pensar y no sólo al fabricante, la poiesis se remite centralmente a él, aunque no por ello es desentendiende del pensar, que no es central en ella.

Vayamos al desarrollo, aunque nos apoyaremos en una cita de la heurística que nos ayudará para encontrar si posee dimensiones tal como ocurre con la Investigación Proyectual.

1) a. Veamos **su teoría**, si por el universal, se encuentran los aspectos más abstractos de un pensar y por el singular la realización concreta de las obras sensibles (basados en la poética y/o la prosaica), la heurística queda atrapada entre las matemáticas y la poesía.

Pero si comprendemos a ésta como un saber que construye realidades, a partir de un real que le preexiste y le rodea y como tal es inaferrable, podríamos decir que los procedimientos heurísticos existen porque desde su concepción dicha heurística, consciente que su hacer, es básicamente metodológica, y por lo tanto es un camino, una interfase entre un universal y los hechos singulares. El que sea su fin principal no la exime, sino por el contrario, la obliga desde allí, a definir sus extremos, el más abstracto cuerpo teórico y el más concreto hacer técnicos con sus principios del hábito, la tenencia y la producción.

Pero si se resiste a ser definida como tal, y además su existencia no puede sino habitar en el mundo real, ¿cómo hablar de ella?

La heurística se utiliza en las conversaciones o textos con una cierta frecuencia y no siempre se lo puede definir con precisión, mas aún, vimos en el diccionario que su definición es limitada.

4.  
Scavino, Dardo: «La filosofía actual», pensar sin certezas. Paidós, Buenos Aires, 2007, p. 52.

Primer *excursus*. Muchas veces uno se topa con frases como esta: «*Es cierto, la filosofía nunca pudo separarse de su historia. Aun cuando se tratara de crear nuevos conceptos había que partir de un estado de la cuestión. Pero se trataba de un procedimiento preparatorio o heurístico. La deconstrucción derridiana, la genealogía foucaultiana y la hermenéutica heideggeriana impusieron, de diferentes maneras, este nuevo procedimiento*».<sup>4</sup>

Esta afirmación de Scavino nos introduce en una precomprensión de qué es la Heurística. Y como habla de «un procedimiento preparatorio o heurístico», nos lleva a pensar que el autor lo imagina como un método (entre otros) aunque con algunas valencias positivas mas que otros, ya que no sólo se apoya en los métodos de otras tendencias o corrientes filosóficas contemporáneas, sino que lo menciona como cita de autoridad. Por lo tanto este método el heurístico nos alienta a indagar para saber cual es la teoría que lo respalda y cuáles las técnicas que despliega para el cumplimiento de sus fines.

1) b. Veamos de aplicar un método útil para toda definición, de raíz aristotélica: **género próximo** y **diferencia específica**. La pregunta que se impone es ¿cuál es el género próximo? y ¿cuál es la diferencia específica? El problema es que no podemos acercarnos fácilmente un género próximo como ocurre con otros saberes. Breyer nos dice, la heurística es un modo de pensar, por eso hablamos de un pensar heurístico, y todos sobreentienden lo que se quiere decir, y hasta podrían aprobar que hay otro tipo de pensamientos, los estereotipados, cuando menos, no heurísticos. Si vamos a la filosofía o teoría del conocimiento estamos ante los muchos modelos de pensamiento, pero el pensar matemático, el de la ciencia sin sujeto, de los universales, no interpretable de diferentes maneras, son del orden simbólico en el lenguaje lacaniano, o el de los datos objetivos en las ciencias llamadas duras. Por otro lado está el hacer poético (o poético) que en base a silogismos prácticos aspiran a movilizar las emociones, los afectos, afectar a los otros apelando principalmente aunque no sólo, a las facultades sensibles. Si tomamos las veces que se cita la idea de heurística, se nos

hace cada vez más claro qué puede tender a ser, sólo tender a ser, un saber de ontología variable.

1) c. ¿Qué relación o que posición tiene la técnica en la concepción de la heurística? Dicho en otros términos, no podríamos pensar que la heurística tiene una dimensión técnica del saber hacer, una suerte de agente preparado, entrenado para operar con sus habilidades y destrezas no sólo con su afinada **tejné kai poiesis**, sino con una propia **tejné heurística**. Es decir creando técnicas del hacer mas allá del conocimiento de las reglas del hacer técnico. Tal vez esto sea de una gran exigencia, pero cómo pudo presentar estas ideas un hombre de la cultura premoderna cuando la libertad creativa parece ser una exigencia y una posibilidad cuando se acaban las reglas canónicas del buen hacer y así, hasta la improvisación en la música popular parece ser un valor, la espontaneidad en la pintura, la escultura directa, la poesía automática, etc., etc. Claro que los diseños y la arquitectura parecían exigir reglas y condenar la improvisación, pero allí están los *Coop Himeblaum* para mostrar técnicas de proyecto en los que el inconsciente juega un papel dominante como en el surrealismo. ¿Podría esta improvisación ser considerada una técnica heurística?

2) ¿Tiene la heurística un **campo** de aplicación especial, con sus propios especialistas (la arquitectura, los diseños, etc.)?; ¿o es una definición genérica útil para todos los campos del saber?

Parece posible pensar que algunas disciplinas de constatación de lo dado –escribanías, contadurías, aspectos jurídicos, etc.– no exigen el pensar con libertad y tratando de liberarse de los prejuicios, las ataduras, las convenciones, etc. sino que esas características son valoradas en esas disciplinas. Si los rasgos son los que hemos definido antes, no cabe duda que es posible construir una arquitectónica del pensar los diseños, este sería básicamente heurístico en su concepción global o de su teoría general y no pueden sino ser poiéticos y fabricantes en el singular de cada uno.

Ahora bien, en la Investigación Projectual de la arquitectura hemos hablado de un hacer **formativo** –válido en la concepción de la heurística– al punto que esta sabiduría nace y se desarrolla en las aulas de los diseños y la arquitectura. Sin duda, es también, un pensar heurístico el necesario para investigar en cualquiera de estos espacios de saber hacer poiéticos, pues si no hay libertad, desprejuicio, apertura, tal vez mas que en cualquier campo. El **campo profesional** de

nuestras disciplinas, es tal vez el que en apariencia menos puede proceder heurísticamente, pues los márgenes de la creatividad son menores al de los otros campos. No obstante alguien podría afirmar no sin fundamentos que precisamente por ser un campo tan acotado, restringido, con escasos márgenes de creatividad un pensamiento heurístico es más que necesario.

Pero hemos mencionado la intersección de la heurística con la creatividad o la innovación. Ahora bien dos cosas se intersecan cuando son diferentes, si fueran iguales, si describieran el mismo objeto, serían imposibles de diferenciar, por lo tanto una se encuentra contenida en la otra, tanto la creatividad como la heurística, pero la primera corre el riesgo de ser instrumental, y así ha ocurrido haciéndose ciega a los fines, la heurística obliga a pensar todos los aspectos de un problema, esto es por definición un pensar heurístico.

3) ¿Tiene la heurística, algunos fines privilegiados, que nos permita hablar de fines internos, externos o mixtos?

La heurística no posee fines específicos ni en dimensiones (teoría, metodología o técnica), ni en la globalidad de las obras (fines mixtos), ya que no es un saber epistémico constituido y consensuado, sino casi un semblante, una actitud, unos principios que no llegan a ser operativos ni se comprometen con la ética o la moral, en tal o cual situación.

Tampoco pretende o aspira a cumplir con encargos que le vienen de afuera de su saber, simplemente se opera o no se opera heurísticamente. En igual modo podemos hablar de fines internos a cada disciplina que se desarrollarán o no heurísticamente, pero más allá de eso no es posible llegar.

En cambio, la *poiesis* y la investigación proyectual muestran aquí su carácter fabricante y en consecuencia los valores de su operatividad y tienen como rasgo fundante el poseer diferentes tipos de fines: externos, internos o mixtos, donde todas las variables quedan comprometidas.

4) ¿Debemos hablar de respetar o atender un contexto donde impere la heurística?

Para la heurística no existe un contexto físico definido, sea país o región, mas afín que otro para desplegarse; en cambio si podemos afirmar que pese a ser una noción

de la antigua Grecia, su actual **contexto temporal**, la modernidad o hipermodernidad, cuando la libertad respecto de las normas adquiere un valor destacado, lo heurístico crece por sobre otras consideraciones. Si bien la situación moderna y sobre todo posmoderna parecen ser ideales para el despliegue de pensamientos heurísticos, no atados a ninguna concepción previa del mundo real o artificial, el sujeto que debería encontrar en este pensar, caminos de autonomía, emancipación y por qué no decirlo libertad, es sorprendido –por decir lo menos– cuando registra que estas ideas son tan mal interpretadas, que los imperios la utilizan para ir a liberar –paradójicamente, a sangre y fuego– a los pueblos sometidos por malvados dictadores. Esto revela que la heurística si, tiene un compromiso con la ética, no con ninguna moral en particular, pero si con una ética que apunte a favor de la vida y se oponga con firmeza a todas aquellas acciones creativas, innovadoras, heurísticas que vayan contra la vida en cualquier lugar del planeta y en cualquier tiempo histórico.

5) ¿Posee la heurística una materialidad específica del tipo que se da en la arquitectura con los **componentes** vitruvianos?

Los componentes de la arquitectura, que tienen también peso en otras disciplinas poéticas como son los aspectos psicosociales, los materiales y sus tecnologías de concreción y el lenguaje de las formas, sean o no bellas, pero siempre percibidas desde nuestros sentidos corporales –vista, oído, tacto, gusto, sinestesia– y en conjunto producidas con estos elementos, no siempre elementales.

¿Se requiere de un pensamiento heurístico para la creación de las formas del entorno construido? Si la idea es superar los estereotipos instalados por la tradición, porque ya no responden a los hechos de la vida, y no sólo a sus interpretaciones, sin duda la respuesta será positiva. Por eso el pensamiento abductivo se impone, lo busquemos o no.

¿Pero la recepción sensible de estos productos, requiere de una percepción heurística? ¿Podemos hablar de tal cosa, con propiedad epistémica? Sabemos que la percepción está estabilizada, habituada y crea hábitos, muy difíciles de romper; vemos con el cerebro además de los ojos, pensamos y sentimos cuando vemos, pero no con una mirada virgen, libre de prejuicios, sino con una mirada orientada, dominada por los códigos y las convenciones –los disciplinares y los no disciplinados– diferentes para cada juego de lenguaje, pero todos inevitablemente atrapados en cada campo cultural.

6) ¿Los hechos heurísticos, si existieran, se pueden leer desde los registros de Lacan: del real, simbólico e imaginario?

Con la heurística puede pasar con lo que a Castoriadis le ocurría con los imaginarios. Para el griego francés todo está revestido con el ropaje imaginario, que si bien es social, él diferenciaba entre los reproductivos –propios de los interesados en reproducir el existente– y los radicales aquellos que con un esfuerzo ciertos sectores sociales creaban otra mirada sobre los mismos hechos, de allí aquello de «no hay hechos, solo interpretaciones» de Nietzsche.

Pero, cómo se llevan los registros de Lacan con la heurística, es un tema de gran interés para profundizar, pero en principio el psicoanalista lo imaginó pensando en la constitución de la subjetividad y cada uno de ellos abarcaba un aspecto imposible de soslayar: la vida real, muy difícil de representar; el universo simbólico, aquel cuyas estructuras lo ordenan mediante el mundo de los símbolos, y por último el universo imaginario tan cambiante para el mismo Lacan, pero tan necesario para el mundo de las imágenes en el que todos nos encontramos inmersos, aunque mucho más los abocados a la construcción del mundo humano artificial de la cadena de prótesis corporales que van desde la ropa a las ciudades.

### **Escapando heurísticamente del dispositivo poiético y también navegando por la red.**

Habiendo dado respuesta desde el sistema que hemos elaborado, que no es poco, nos aventuraremos ahora a dejar libre la imaginación intentando que el entendimiento no la atrape ni la fije de una manera definitiva, en fin, intentaremos proceder heurísticamente.

Si como intuimos, la heurística se opone al pensamiento algorítmico, por ser este encadenado a una secuencia que por más estocástica, aleatoria y casual que se presente es el operar del mago que tiene los pasos estudiados para «engañar» o fascinar al público, la heurística que se juega como el equilibrista sin red, no conoce el resultado de sus habilidades y destrezas y siempre se sorprende. Por eso me parecía maravilloso el ejercicio que hacían, en un tiempo los heurísticos: «el objeto epsilon», toda invención, magia y poesía. Por eso siempre



ruego, por favor vuelvan a hacerlo, con toda la sabiduría que ahora tienen y todas las carreras a su disposición.

Dice *wikipedia* en la red que la informática aspira a elaborar un soft heurístico, lo que por el momento resulta imposible, porque no podemos confundir, la elección arbitraria de combinaciones de hechos existentes, aunque no operen algorítmica o linealmente, y donde muchas combinaciones resultantes nos sorprenden porque no las imaginábamos, con la verdadera libertad creativa imprevisible y no sistematizable de las inteligencias artificiales, por mas inteligentes que sean. Agrega el mismo link (heurística), el eurisma (de allí an-urisma como oclusión de la circulación de la sangre en las arterias del cerebro) es un esquema mental, típico del hombre, que impide el correcto desarrollo del procedimiento heurístico, comporta una suerte de encorsetamiento muy visible que impiden leer mas en profundidad y activar la parte creativa e intuitiva de la mente. Así se señalan varios tipos de heurísticas: la heurística de la representatividad: se tiende a atribuir características similares a objetos de apariencias similares, ignorando información que podría hacernos pensar lo contrario.

La heurística de la disponibilidad: se tiende a estimar la probabilidad de un evento, sobre la base de la intensidad de un recuerdo muy vívido, del impacto emotivo del mismo, más allá de su probabilidad objetiva.

Así, siguen interesantes señalamientos que no es del caso traer ahora a presencia. Si quiero exponer una serie de argumentos sin encadenar para obtener un resultado, son simplemente *flashes*, iluminaciones para comprender un poco, de qué estamos hablando.

- En la práctica, la *praxis* y la *poiesis* podrán abreviar de la heurística, pero no la atraparán ni la cubrirán en su ser. Tampoco vale aquello de *poiesis kai tejné* y quiero explicar por qué. La heurística admite la *doxa* y la opinión, no reconoce saberes privilegiados ni condenados a priori.
- Podríamos decir que el ámbito de la heurística es el de la *sophia*, pero este alude al saber racional y la heurística es mas amplio que eso.
- Podríamos decir que la heurística es una *tejné*, pero no es para hacer un objeto, ni para un obrar humano.
- En todo caso sería una *tejné* para hacer un hombre sabio, pero libre, que abreva de todos los saberes occidentales, dispuesto a reflexionar, hacer y obrar.

- Gastón es la figura del equilibrista (ético más que estético), no del prestidigitador (el mago) que opera desde un saber extremadamente lógico y prepara todos los pasos que le hacen aparecer como un mago, no ser un mago.
- El objeto épsilon es el auténtico objeto heurístico: no tiene objeto, no tiene finalidad, no atrae por su estética, ni por su función, aunque puede funcionar, no pretende escandalizar ni burlarse de la técnica. Es un ejercitar la mente y el cuerpo para después pasar a una actitud poiética del fabricar algo.
- La heurística no resuelve problemas, crea actitudes o hipótesis heurísticas que abrirán a una infinidad de respuestas.
- Pero cuidado la heurística no da impunidad para hacer cualquier cosa con la excusa de esta posición subjetiva.
- La heurística puede hacer creer que adopta una actitud heracliteana del todo cambia, pero también admite al Parménides de las estructuras.
- Ni idolatra el saber positivista, ni reniega de él *in totum*. Ni idolatra las teorías de la complejidad, ni reniega de ellas.
- Está en la base de todos los saberes y por encima de ellos pero sin dictar comportamientos de un modo obligado.
- Es imposible hacer una epistemología de la heurística.
- Un buen ejemplo es el calendario maya, un conjunto de calendarios articulados que representan mejor el tiempo que el torpe calendario gregoriano que poseemos.
- Es una búsqueda desesperada del conocimiento, de todo el conocimiento, aunque reconoce nuestras raíces griegas occidentales.

Con esto creo haber aprendido, de un modo asistemático, sobre la cuestión heurística, espero contribuya al debate sobre el tema, pero el viaje me dejó un aprendizaje importante y valió la pena. ¡Qué digo!, la pena no vale nada, valen las alegrías de haberlas vivido.

## V

Dora Giordano es Arquitecta, Profesora Consulta FADU/UBA, Investigadora y Co-directora del Centro de Heurística.

Dora Giordano

## Un planteo heurístico sobre modelos alternativos

(documento de trabajo en desarrollo)

Desde un enfoque heurístico planteamos la relación entre el pensamiento crítico y la práctica proyectual en términos de inflexión; esto implica encarar el área proyectual en las disciplinas del Diseño según ambas facetas del conocimiento.

Vamos a componer la problemática de los diseños específicos, considerados como actividades proyectuales especializadas y la del diseño, en términos de proyectualidad sin que esto implique una abstracción generalizadora.

Observamos la coexistencia de dos reflexiones diferentes sobre la actividad proyectual: una que involucra al diseño en el engranaje social, a nivel cultural, productivo y ambiental, y otra que atiende a la resolución de problemas específicos a modo de especialización profesional.

Sabemos que en los planteos de la globalidad el diseño se ubica en un protagonismo cultural cada vez mayor, lo cual se manifiesta en todos los niveles productivos y comunicacionales.

1. Medardo Chiapponi: "Cultura social del producto". Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1999.

En realidad estamos considerando un posicionamiento desde la globalidad que no conlleva necesariamente la homogeneidad, sino que refiere a la caracterización de una «cultura social del producto»<sup>1</sup>, también relativa a las diferencias en cuanto a contextos.

Sin embargo la práctica profesional y la formación de los diseñadores, por lo general, tienden a poner énfasis en la especificidad de los diseños. El problema de la cultura social del producto no se presenta explícitamente en la práctica proyectual.

Desde nuestro punto de vista no se trata de opciones o de contradicciones puesto que ambos criterios no son opuestos. Son términos constitutivos de la inflexión en un proceso complejo; es la interrelación entre pensamiento crítico y práctica proyectual, que confluyen en la noción de proyecto.

Asimismo, si tratamos de superar los métodos deductivos de lo general a lo particular, es decir desde un concepto teórico de proyectualidad llegar a la práctica proyectual, podemos pensar esa relación en otros términos. Tampoco la dialéctica da cuenta de la complejidad implícita en esa relación, la tendencia del pensamiento contemporáneo «disuelve» esas simplificaciones.

En este punto podríamos citar a Derrida cuando plantea la necesidad de deconstruir los dualismos ya que no basta con invertir el orden jerárquico de los extremos. Esto significaría partir de la práctica proyectual para inducir el concepto de proyectualidad.

Su propuesta es buscar un tercer término como salida del modelo. Para nosotros, ese tercer término es un emergente que podríamos llamar «pensamiento proyectual», como lugar de la inflexión entre el pensamiento crítico y la práctica proyectual.

Planteamos nuestro tema de investigación desde una visión heurística y avanzamos en esa dirección. Dejamos de lado la deducción de lo general a lo particular y la inducción como inferencia de lo particular a lo general. Nuestra hipótesis supone la existencia de simetrías recurrentes entre diferentes carreras específicas del diseño y, en ese caso, llevaríamos esas simetrías a un nivel avanzado de estudios comunes a varias disciplinas del diseño y para profundizar conceptualmente en esa problemática.

La relación general-particular puede ser parte de la complejidad que implica la interpretación, cuando nos referimos a globalización y localización, por ejemplo. La búsqueda del emergente nos llevaría a plantear el problema en términos de identidad, pertenencia y transformación en el contexto de nuestro tiempo. Son factores que se configuran a través del desarrollo del pensamiento crítico y su resonancia en la práctica proyectual.

El diseño y la arquitectura son disciplinas involucradas en la cultura, la producción y el ambiente, en términos de contexto temporal y espacial. El pensamiento

proyectual implica la conjunción de esos factores en cuanto a posicionamiento, situación y sentido, mas allá de una lógica intrínseca del diseño como actividad proyectual especializada.

Desde nuestra perspectiva consideramos que el planteo curricular de nuestra Facultad se constituye básicamente en el modelo dual: lo general y lo particular y la didáctica se ejerce en el marco de la relación teoría-práctica. Esto implica pensar por deducción y por aplicación de teorías a la práctica; o, simplemente, un desdoblamiento en materias teóricas o prácticas.

En la complejidad no cabe la noción de aplicación; hay un cambio conceptual cuando se habla de «aplicabilidad» entre teoría y práctica.

Ese cambio conceptual implica desarrollar una relación crítica con el marco teórico y una salida de de las inferencias preestablecidas con respecto a referentes y condicionantes en la actividad proyectual.

Cuando se piensa en el árbol como estructura, se piensa en un tronco que genera y alimenta las ramas, las hojas, los frutos (de lo general a lo particular). Decimos, entonces, que en esta estructura lo general es generativo de lo específico.

Comparamos esa estructura con la de confluencia de ríos o red fluvial y planteamos la alternativa de otra organización del pensamiento, es decir, componemos otra estructura relacional.

Si ensayamos este modelo a modo de esquema conceptual de la currícula, comenzamos por considerar la correspondencia de los ríos con las especificidades del Diseño, los afluentes y confluentes como conexiones y los deltas (conformaciones por sedimentación) como emergentes de la estructura organizativa; es decir, zonas problemáticas comunes.

Ahora bien, si retomamos la idea de simetrías recurrentes detectadas en la diversidad de carreras podríamos decir, hipotéticamente, que ciertas problemáticas como la comunicacional, la técnica y la problemática ambiental podrían ser algunos de los deltas emergentes, comunes a las seis carreras de la FADU.

En este punto estaríamos hablando de áreas de complejidad, a las que se llega por «sedimentación».

Hay diferentes niveles de conexión entre lo general y lo particular: se pueden detectar problemáticas parciales entre algunos diseños específicos; también hay problemáticas interdisciplinarias a tener en cuenta: por ejemplo, es el caso de Arquitectura y Diseño Industrial en cuanto al diseño de elementos constitutivos y complementarios de la Arquitectura o el caso de Diseño Gráfico, Industrial y de Indumentaria en cuanto al tema de imagen institucional, empresarial, etc...

La interdisciplina y la transdisciplina son condición necesaria en estas cuestiones. Todas las Carreras de la FADU tienen, en sus respectivas currículas, un área de Historia. Si seguimos conjeturando, desde nuestra posición, diríamos que la historia refiere al marco de pensamiento, al modelo que se expresa en una cultura social y material (producción) en diferentes segmentos temporales. Así visto, la problemática se configura por integración y no por disgregación de historias compartimentadas. Justamente la comprensión del contexto cultural se da por simetrías recurrentes en cortes sincrónicos, en los cambios simultáneos con respecto a las diversas disciplinas del diseño.

Y así podríamos seguir buscando los «deltas» como problemáticas comunes, configuradas por sedimentación en el curso de las diferentes especialidades del diseño.

Volviendo a la proyectualidad en relación a la práctica proyectual diremos que estamos buscando componer y esclarecer el problema: la proyectualidad no es una abstracción; nuestra hipótesis prevé un emergente conceptual en la inflexión que mencionamos entre el pensamiento crítico y la práctica proyectual. Buscamos claves de comprensión para salir de la oposición entre teoría y práctica, una de las simplificaciones heredadas.

Veamos qué factores del pensamiento crítico se ponen en juego en la práctica proyectual y cómo desde la práctica proyectual se infiere una organización del pensamiento. En esa relación suponemos, como emergente, el concepto de pensamiento proyectual.

Lo que llamamos pensamiento proyectual.

Buscamos criterios vertebradores sin llegar a una integración esquemática ni tampoco a un pluralismo negativo y negador de las estructuras posibles sobre la complejidad de lo real.

## VI

Horacio Wainhaus es Arquitecto UBA, Profesor Titular FADU/UBA e Investigador.

Horacio Wainhaus

## Cartografía de Gastón Breyer

*La vida: quizás, un acontecimiento retrospectivo.*

*Como escribe Libertella: esa manera de ir pidiéndole cosas al futuro para devolvérselas, al final, intactas.*

*Como si uno no hubiera nunca vivido.*

Esta presentación intenta acercarles los lineamientos generales de un proyecto UBACYT alojado en el Centro de Heurística (SICYT / FADU). El trabajo consiste en el desarrollo de un mapa clasificadorio y el estudio crítico correspondiente sobre el conjunto de la obra teórica del Profesor Gastón Breyer.

Creemos que para nuestros visitantes –seguramente no será necesario para quienes transitamos los pasillos de esta facultad durante años– va a ser útil detallar algunos puntos salientes de la prédica y de la praxis de Breyer: Arquitecto, Profesor Emérito y Doctor *Honoris Causa* de la Universidad de Buenos Aires). Breyer ha desarrollado en nuestro país, en más de 60 años de trabajo, una obra de enorme influencia sobre diferentes esquemas teóricos y pedagógicos del Arte, del campo escénico y del Diseño, además de una práctica proyectual consistente.

Algunos puntos notables de la obra de Breyer son el desarrollo y consolidación de dos espacios disciplinares importantes para la Universidad: la de Morfología –incluyendo la fundación, con otros importantes profesores de la FADU, del área de Visión de la FADU (fines de la década del 50), la formación de incontable número de docentes y alumnos y la creación de la Sociedad de Estudios Morfológicos de la Argentina, SEMA, de la que es en la actualidad Presidente Honorario– y la de Heurística –desde sus investigaciones pioneras en los 60-70 hasta la creación de la primera cátedra de la disciplina en Latinoamérica y el impulso para la creación del Centro de Heurística de la FADU, en funcionamiento desde el año 2004.

Por otro lado, Breyer ha sido uno de los ideólogos del movimiento teatral independiente argentino y seguramente, el más importante escenógrafo que ha dado

este país. Debido a su labor en este campo –que no ha sido exclusivamente proyectual, sino reflexivo y pedagógico– Breyer ha recibido numerosos premios y distinciones.

Nuestro proyecto busca desarrollar aquello que denominamos *Cartografía*, es decir, un esquema clasificatorio temporal-disciplinar e interrelacionado, que permita desplegar conceptual y visualmente los diferentes intereses intelectuales de Breyer.

1.  
En este escrito pueden verse varias de las imágenes expuestas en la presentación.

Aún sin poder desarrollar esta parte del trabajo, nos encontramos en la etapa de registro y la catalogación de los escritos y registros gráficos (dibujos, esquemas, fotografías) que Breyer ha producido, con el fin de evitar el deterioro o la pérdida del material, del cual expondremos hoy algunas imágenes.<sup>1</sup>

Es también deseo del equipo que realiza esta investigación alojar, en algún tiempo, el resultado en el Centro de Heurística / SICYT / FADU / UBA, para consulta de la comunidad universitaria. Además, alojar aspectos nodales de la misma en la www, con similares objetivos. Creemos que esto posibilitará a muchos investigadores y estudiantes un contacto positivo con la obra de Breyer.

La realización del proyecto nos convoca a desarrollar un trabajo multidisciplinar, pues creemos necesaria la intervención de especialistas en diferentes campos, por lo que el equipo que dirijo –constituido por María Rosa Pfeiffer, Silvana Ovsejevich, Sebastián Crojethovic, Luis Paris y Juan Fassino más las recientes y valiosas incorporaciones de Sergio Montenegro y Josefina Torres–, intenta trabajar con la transversalidad que impone la producción de Breyer.

Muchos de los trabajos de Breyer –especialmente los de su primera época– consisten en manuscritos, registros mimeografiados o mecanografiados y fotografías que, debido a su precario estado, mantiene guardados en cajas de cartón, por lo que el proyecto intenta registrar digitalmente ese material y catalogarlo. Estas fuentes –muchas de ellas corresponden a clases en la universidad o conferencias– han constituido la base de varias de las publicaciones de Breyer y constituyen un importantísimo testimonio de sus desarrollos teóricos. En ese sentido, la ayuda del propio autor está resultando muy valiosa.

Otra parte del material, que ha sido publicado en diferentes medios (artículos, entrevistas, ensayos) o editado en forma de libro, se ha perdido o no se ha



2.

El segundo período cubriría hasta el año 1986: en estos años Breyer desarrolla una serie de investigaciones trascendentes, tanto en torno al universo de la escena como al de la Morfología. Son característicos de esta etapa los ensayos «Morfología y Heurística» (en *Summarios/Morfología*, Summa ediciones, 1977), su ensayo *El ámbito escénico* (Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1977), sus primeras especulaciones acerca del «Objeto Épsilon», de su invención (1973, más firmemente a partir de 1977), o sus trabajos para Teatro Abierto, trascendente evento del que fue uno de sus impulsores y coordinador general de escenografía, o la puesta para *Galileo Galilei*, de Bertolt Brecht en el Teatro Municipal General San Martín.

Alejado por segunda vez de la Universidad de Buenos Aires en 1976, y dedicado a la enseñanza del universo de la escenografía hasta la reinstauración del clima democrático en la Universidad, Breyer va incorporando paulatinamente la necesidad de desarrollar una teoría sobre la Heurística del Diseño que va a consolidarse en el tercer período, que cubre otros veinte años, hasta la actualidad. Muchos de estos trabajos están volcados a analizar los procesos de enseñanza del diseño. Son importantes sus desarrollos en la organización del nuevo esquema de enseñanza en la Universidad de la democracia, sus informes favorables a la creación de nuevas carreras en la FADU, y el impulso para la concreción de la Cátedra de Heurística, primero en la Carrera de Diseño Industrial, luego en la totalidad de las carreras de la FADU, hacia la consolidación del Centro de Heurística, con trabajos de perfil académico (como «Hacia una integración de las carreras de diseño» en *Elementos para una teoría del diseño integrado. Programa de integración académica P.I.A. 1990-1995*. Buenos Aires: FADU, 1996) o la teóricamente compleja *Propuesta de Sígnica del Escenario* (Buenos Aires: CELCIT, 1998). Los trabajos sobre el universo escénico alcanzan un desarrollo integral con *La escena presente* (Buenos Aires: Infinito, 2005), cuyas más de 500 páginas constituyen una suerte de compendio de la mirada de Breyer sobre este tema.

vuelto a editar. Pensamos que el conjunto de la obra de Breyer, si bien apreciado, no tiene hasta ahora el estudio crítico que haría justicia sobre la importancia de la misma.

Teniendo en cuenta que la obra de Breyer es muy compleja y profusa se ha organizado la tarea en torno a 3 períodos. El esquema es provisorio, pero marca una necesidad práctica. Constituye el objeto de la primera etapa de esta investigación el primer período: Esta etapa cubre desde fines de la década del 40 hasta 1966, año en el que Breyer renuncia a la Universidad tras la denominada «Noche de los bastones largos». La serie de trabajos incluye la publicación pionera de sus revolucionarias escenografías para el teatro independiente, que incluye *El Puente* de Carlos Gorostiza, y *Crimen y Castigo* de Fedor Dostoievsky («Análisis escenográfico», en *Cuadernos de arte dramático. Documentación-Investigación* 4-5, 1953) o *Tiempo y Arquitectura*, Universidad Nacional de La Plata, 1965) hasta *La casa*, con el que Breyer gana el concurso de ensayos sobre temas de arquitectura organizado por la revista *Summa*.<sup>2</sup>

## Hipótesis

Entendemos que, derivadas de sus preocupaciones en torno a dos áreas originarias que denominamos 1. *La escena* y 2. *El acontecimiento*, Breyer –a través de acciones proyectuales concretas, tanto en el campo del Teatro como en el de la Arquitectura– asume la necesidad de contar con un cuerpo teórico consistente, para lo que recurre, por un lado, a la tradición del pensamiento filosófico, literario y artístico y por el otro, a desarrollar un pensamiento propio de la acción del diseñar.

Las acciones de Breyer, entonces, tienen fuertes componentes que se expresan en dos teorías nucleares: una **A. Morfología** (podríamos pensar en una suerte de organización «morfológica» de su pensamiento, con estudios sobre los procesos perceptivos, organizativos, de análisis en las instancias de representación y en las instancias de semiosis) y en la articulación paulatina con una **B. Heurística**, es decir, una serie de desarrollos articulados en torno al posicionamiento del sujeto en el acto de inventar, el pensamiento-acción y sobre el planteo de problemas, que retoma la idea de constituir una disciplina que se ocupe de estas cuestiones especialmente relevantes en lo que hace a la



Entrevista a Gastón Breyer en *La Gaceta de Teatro*, 1953.

actividad artística y proyectual. Entendemos que, con el correr de los años, el pensamiento de Breyer se hace más complejo porque utiliza, paralelamente, muy diferentes –y a veces encontradas– estrategias teóricas para relacionar estos campos.

Se ha desarrollado un modelo con el objetivo de operar con fluidez sobre las diferentes áreas de la actividad de Breyer y que se expresan tanto en la metodología como en la organización de la acción investigativa.

## Emergentes

Esta es una investigación UBACYT de reciente aprobación. Recién hemos empezado el camino. Sin embargo, el contacto con el material ya impone sus propias lógicas. Deseamos mostrarles algunas imágenes del relevamiento inicial y contarles dos casos emergentes que resultan interesantes.

El primero: pocos conocen o recuerdan que Breyer, en 1957, representó a nuestro país en la Bienal de San Pablo. Los envíos se han extraviado, e incluso el nombre de Breyer aparece actualmente en el sitio [www. oficial de la Bienal / Sección Expositores](http://www.bienal.org.br) como de «nacionalidad desconocida» y sin reseña biográfica alguna. Por lo que se ha enviado un resumen de la actividad de Breyer para enmendar esta situación.

Dado que entre el material relevado apareció un listado oficial con el detalle de las obras enviadas, hemos vuelto a tomar contacto con la Fundación Bienal de San Pablo, con el fin de completar la información original.<sup>3</sup>

Otro de los emergentes del trabajo, permitió localizar el que para nosotros es el primer uso local del término *Morfología* para definir un campo de estudio acotado y necesario en la formación académica, que hace Breyer y un equipo de notables en el año 1958, en el contexto de la reestructuración de los programas de estudio de la Escuela Nacional de Artes Visuales.

3. En la ciudad de San Pablo, con posterioridad a esta presentación se hizo entrega en mano de variada documentación relevada por el equipo de investigación a las autoridades del Archivo Histórico Wanda Svevo, de la Fundación Bienal de San Pablo, que procedió a incorporar el material.

## VII

Mariana Figueroa es Arquitecta UBA, Profesora Regular FADU/UBA, Profesora Regular CBC/UBA e Investigadora.

Mariana Figueroa

## Interacción de la mirada con el objeto de pensamiento

Esta investigación es fruto de transformaciones sucesivas en el camino, donde han habido factores y personas que hicieron posible la tarea. Quiero agradecer a todos los colaboradores que participaron, aquellos con quienes desarrollé estos trabajos durante el año 2006 y mi especial agradecimiento a la d.i.s. Véronica Vitullo, amiga y compañera en la tarea docente, quien integra el equipo desde el comienzo, a la arq. Dora Giordano por su enseñanza permanente permitiendo avanzar en el desafío de la construcción de vínculos, incentivando y respetando las búsquedas y al arq. Gastón Breyer, gran maestro donde cada encuentro con él me invita a pensar y pensarme desde múltiples dimensiones.

### Planteo del proyecto

Este proyecto aprobado por el Consejo Directivo de la FADU y radicado en el Centro de Heurística ha tenido diferentes derivaciones. Es por eso que cambian los alcances, en un principio esperados...

En el ámbito de esta Jornada voy a referirme:

- 1) al **planteo del proyecto** y, fundamentalmente, a los vínculos que desde éste se generan,
- 2) y a dos de las **derivaciones** desarrolladas durante el año 2006:
  - 2) a. «INSTANTÁNEAS»
  - 2) b. «MIRAR-NOS»

## Planteo

### Enlace 1

Este proyecto de investigación –y ésta es la primera relación– tiene como referente al proyecto UBACYT, radicado en el Centro de Heurística, en él se entiende y define a la FADU como un entretejido complejo –configuración de una red entre el pensamiento crítico (urdimbre) y la actividad proyectual (la trama que se teje a partir de cada uno de los diseños sectoriales). Desarrollamos este concepto y trabajamos en base a «conexiones» y a «simetrías recurrentes» entre diferentes campos específicos del diseño. Para nosotros, un posible punto de encuentro o cruce, emerge del aporte particular que desde el campo disciplinar de la arquitectura y el diseño de imagen y sonido se le otorga a la relación forma/representación.

### Enlace 2

Por otro lado –y ésta sería la segunda relación– es a partir de la experiencia en la cátedra de Dibujo del CBC, que nace este proyecto. Desde el año 2000 trabajamos con el concepto de «la Mirada» en relación al **pensar/hacer** del diseño.

Consideramos que el haber profundizado en la investigación de esa relación hace que dicho concepto atravesase la totalidad del curso. De tal modo que al poner el énfasis en el alumno universitario, éste pueda asumir el rol de sujeto activo, involucrado y atento, atento a aquello que percibe, a cómo es él mismo percibido, a qué remite cada situación en su recuerdo y cómo la imaginación se presenta a partir de esta experiencia.

Creemos estar promoviendo en el alumno el desarrollo de la **capacidad de interacción** con el medio y con «los otros» de un modo comprometido.

En el marco de esta investigación se retoma un concepto fundamental: es siempre y en cada caso **el sujeto el que aporta la interpretación**. Admitimos entonces que la mirada está directamente vinculada al asumir, comprender e interpretar desde la posición del sujeto y tenderá siempre a un modo concreto de comportarse, de pensar y de juzgar.

El enfoque heurístico estaría en asumir la interacción constante entre la mirada del «sujeto» y el pensamiento del «objeto». Si la actividad del mirar exige del

sujeto que piense y fundamentalmente se piense a sí mismo; entonces proyecta un sentido interrogando y poniendo en cuestión a ambos términos de la relación.

Esta tarea de «cuestionamiento» desde la mirada pone atención en lo fundante y despliega una tarea crítica. Y es justamente en el momento en que se ejerce la autonomía de la mirada cuando se produce ese «efecto de retorno del objeto». A esto se refiere el filósofo Merleau Ponty cuando habla «del sentido de lo invisible» pero lo invisible no es lo contrario de lo visible, sino lo que **se descubre de ello**. En la problemática de la interacción entre el sujeto y el objeto del mismo modo que el sujeto aporta desde su mirada es el objeto quien a través de su forma –en tanto objeto pensante–, posibilita que el pensamiento emerja en el sujeto. Aún más, es el objeto el que motiva la pregunta y va a ser él quién en definitiva nos interroga.

La hipótesis sugiere dos dimensiones, la que se define al admitir que la relación forma-representación está directamente vinculada al posicionamiento del sujeto (intencionalidad-punto de vista); y en otro sentido la que se presenta a través del objeto pensante quien provoca el pensar. Las dos dimensiones se proyectan en un doble juego: donde son pregunta y respuesta a la vez.

Ahora bien, las dos derivaciones a las que voy a hacer referencia se proponen desde el tema de la mirada buscar y descubrir.

Desde la experiencia transformadora de mirar más allá de lo visible y de un pensamiento intrarelacional (con uno mismo) e interrelacional (con los demás) se promueve la relación entre el pensar y el hacer.

La intención es multiplicar esta posibilidad a partir de la formación de sujetos capaces de mirar.

## 2) a. «INSTANTÁNEAS»: entre lo visible y lo invisible

Propuesta de intervención urbana desarrollada en el contexto del Seminario del artista Antoni Muntadas, dictado en la carrera de posgrado de Diseño y Teoría Comunicacional.

Como seres históricos sabemos que somos seres en transformación, o sea que, en realidad no somos; sino que estamos siendo. Decimos entonces que somos



Imagen 1

seres inconclusos, incompletos e inacabados. La curiosidad es la que nos motiva, nos empuja a develar la realidad a través de la acción, y nos hace entrar en un **permanente proceso de búsqueda**.

Asumir la idea también de que cada hombre, cada lugar, cada objeto, tiene sus propias vibraciones, nos hace posible entonces sentir, no sólo intensidades sino también sus pausas, nos da la posibilidad de irrumpir, definir y definirnos.

De estas re-presentaciones o «juego de instantáneas», emergen nuevas situaciones que revelan **relaciones existentes pero ocultas en la cotidianeidad**. Se crea una nueva realidad o un mundo nuevo, donde tienen lugar «las paradojas» –donde todo puede ser más real y más irreal, en un mismo tiempo pueden coexistir la presencia/ausencia, la opacidad/transparencia, la materialidad/inmaterialidad.

Esta intervención se propone desde el tema de la mirada, buscar y descubrir las fisuras transitables entre lo visible y lo invisible.

La huella de las medianeras, despliega la posibilidad que estaba oculta. Se trata entonces de poner luz, descubrir, encuadrar, iluminar y presentar. Mirar/mirarme (imagen 1).

## 2) b. «MIRAR-NOS»

**Propuesta de intervención urbana, en este caso a través de registros fotográficos de un espacio de la ciudad de Buenos Aires, en el ámbito del Taller de la Mirada de la Casa de la Cultura de la Calle (Asociación Civil que intenta dar a estos chicos un espacio alternativo a través del arte y la creación adonde puedan re-construir su identidad y afianzar sus posibilidades).**

Tomando como antecedentes los alcances obtenidos en la enseñanza, es posible aventurar algunas líneas de acción, no sólo en el ámbito académico y de investigación sino –y fundamentalmente– **por las posibles derivaciones hacia la transformación, en este caso, de lo urbano/social**.

En la ejercitación que proponemos en el Ciclo Básico Común, aproximadamente ochocientos alumnos de la materia Dibujo, cada año salen con el concepto de Mirada a recorrer diferentes lugares de la ciudad. Ellos comienzan a intervenir

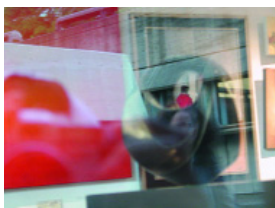


Imagen 2

construyendo registros a partir de sus miradas y las de los otros a través de la fotografía y el dibujo.

En la actualidad, desde este enfoque estamos implementando una primera experiencia de extensión universitaria: en el primer Taller de la Mirada (a cargo de la DIS Verónica Vitullo) aplicado a niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad de derechos, niños que han vivido en las calles de la Ciudad de Buenos Aires y quienes actualmente se encuentran en distintos Hogares de la Capital.

Esta experiencia propone abordar el tema de la mirada y su interacción con el objeto de pensamiento a través de la fotografía, que según Win Wenders, «... la fotografía es siempre una imagen doble, muestra su objeto y más o menos visible detrás el contragolpe, la imagen de quien hace la fotografía en el momento de la toma...»

Este trabajo se desarrolló en forma conjunta entre alumnos del CBC y los chicos del Hogar Peldaños, y se eligió como lugar: el exterior de la Biblioteca Nacional.

De los alcances obtenidos resultan como posibles emergentes: el reflejo, la luz, la sombra, el detalle, el instante, el deseo, el límite, ésta es la instancia en la que nos encontramos ahora, descubriendo con los autores de las fotografías a partir de la imagen (imagen 2).

Entendemos que estas derivaciones, ya están dando cuenta del aporte a los objetivos planteados originalmente en el proyecto, se puede por ejemplo detectar particularidades en los distintos tipos de «objetos pensantes». En este sentido queda planteada la posibilidad de contribuir en la revisión de la estructura actual de la FADU y de su posible transformación.

Por último, jerarquizo en mi exposición las derivaciones, entendidas como la posibilidad y despliegue que se descubren en el devenir, está actitud de búsqueda y descubrimiento cobra sentido en la construcción del planteo: es pensada siempre en términos de relación. Este proceso opera también en la reconstrucción del sujeto y si todo conocimiento es una reconstrucción que hace la mente del sujeto en un tiempo y contexto determinado, concierne a éste la aptitud para articularlo y organizarlo.

**VIII**

Homero Pellicer es Arquitecto UBA, Profesor Regular FADU/UBA e Investigador.

Homero Pellicer

**Espacio urbano e Identidad,  
«los lugares de la integración»****Presentación del tema**

El trabajo de investigación se ubica en la intersección de dos áreas disciplinares que se interrelacionan y desde las cuales emerge la problemática a desarrollar.

**La heurística y la morfología urbana**

Nos referimos a la morfología urbana entendida como el campo de análisis y generación de formas que cobran sentido en su contexto físico-cultural. Estos desarrollos se implementan en la ciudad como ámbito de trabajo y reflexión, definiendo al contexto urbano como el marco que integra, significa y construye lo urbano.

La heurística se plantea en términos de herramienta conceptual que permite la reformulación en los modos de estructurar el problema, es decir, en la definición de una epistemología específica según los emergentes a trabajar, permitiendo diferenciar las estructuras en juego, su grado de similitud y sus modos de constitución, como los posibles escenarios de interacción entre ellos.

Ambas áreas o campos disciplinares, la morfología urbana y la heurística, se apoyan sobre un sustrato común, el Proyecto; desde un enfoque que lo caracteriza como la instancia de generación de objetos en la conformación del hábitat, en una interacción constante entre acciones y comportamientos sociales y las lógicas espaciales donde cobran sentido.



1.  
UBACyT A034. Director: Gastón  
Breyer. 2004-2007.

También se plantea una relación directa con el modelo propuesto y desarrollado en el marco del proyecto de investigación UBACyT A034,<sup>1</sup> pero atendiendo a las especificidades del objeto de estudio de la investigación.

Este modelo se desarrolla desde la oposición al modelo tradicional representacional de la espacialidad urbana, desde el cual supone que la integración de los diferentes tejidos urbanos en una determinada área urbana, se produce a través de la sumisión o referencia a un modelo jerárquico y homogéneo, como único y válido de la urbanidad. Permitiendo romper con estos antagonismos o dualidades, y permitiendo miradas múltiples., interrelacionadas y simultáneas sobre un mismo objeto de estudio, ampliando el rango de posibilidades.

El tema se ubica en la relación **Espacio Urbano-Identidad** como eje estructural de la investigación, indagando en el correlato, oposición, dialéctica y/o sumisión de un término con respecto al otro. Intentando aclarar las diferentes modalidades presentes y futuras de esta relación en el campo proyectual.

## Presentación del problema

El espacio urbano ha tenido en su desarrollo en el tiempo modos de representación, generación y significados distintos que están en procesos de cambio, renovación y mutación constante.

El proceso de crecimiento continuo de las ciudades, y especialmente en las urbes latinoamericanas, muestra un desfasaje entre la calidad y producción del espacio público y su crecimiento, consecuencia, en la mayoría de los casos, de acciones inconexas y políticas urbanas discontinuas.

Las acciones de erradicación industrial, las diferentes migraciones externas e internas, las ocupaciones concentradas en ciertos sectores con el abandono y olvido de otros, la falta de equipamiento e infraestructura, generaron en casi todas las ciudades una pérdida de identidad urbana y estructuración, dificultando su renovación, conectividad y transformación.

En esta perspectiva los marcos regulatorios existentes (normas, códigos y reglamentaciones urbanas) definen a los diferentes tejidos urbanos actuantes desde

una mirada segmentada y aislada para cada uno de ellos, no operando ningún tipo de relación o integración entre los mismos.

En este sentido, el Código de Planeamiento Urbano (CPU) de la ciudad de Buenos Aires define a una línea en un plano como el límite y/o encuentro entre dos tejidos urbanos distintos produciendo en algunos casos, la segmentación, desconexión, desequilibrio y aislamiento de sectores o áreas de la ciudad con el consiguiente deterioro de la calidad ambiental.

La investigación plantea, cuáles son los modos y formas en que aquellos tejidos urbanos que se encuentran aislados en la ciudad se pueden articular, conectar e interrelacionar desde su configuración morfológica con el tejido urbano circundante.

Asimismo se propone conocer cuales serian las variables y elementos presentes en los diversos tejidos urbanos que permitan establecer la conexión entre ellos.

En este planteo la problemática no es una formulación conocida o existente de antemano, sino que es planteada en términos de sedimentación, es decir que ella emerge como producto de la interacción entre dos objetos distintos (en esta investigación los tejidos urbanos son considerados objetos de estudios) entre los cuales se intenta establecer aquellas simetrías recurrentes y comunes entre si. Posibilitando establecer la problemática y donde poder operar las nociones de identidad urbana y configuración del espacio público.

Desde un enfoque heurístico se intento atender a las diferentes características de «sujetos operadores del campo urbano» y su ausencia de «objetividad» en esa operación.

Es decir no suponer al sujeto como alguien inerte e independiente del objeto de estudio, aun en los niveles mínimos posibles de interacción.

Por el contrario se plantea que esta interacción es constante y variable entre el sujeto y el objeto en donde los planteos y los resultados variaran según el posicionamiento del sujeto y la circunstancialidad del objeto.

Planteando que cada sujeto percibe el espacio marcado por sus propias experiencias, sus vivencias pasadas, por referentes que lo hacen ver las cosas de

determinada manera y que, por lo tanto, ninguna percepción es igual. Pueden tener cosas en común, pero no son iguales.

El trabajo de campo toma a la ciudad de Buenos Aires como ámbito de trabajo, caracterizando diferentes tejidos urbanos como estructuras disímiles y operando aquellos espacios y lugares de encuentro entre ellas.

Tejido urbano tradicional, tejido urbano informal (villas miseria) y tejidos urbano de los grandes conjuntos.

## IX

María Rosa Pfeiffer es Profesora Superior de Artes Visuales, Dramaturga, Actriz, Directora Teatral e Investigadora.

María Rosa Pfeiffer

## La imagen, el espacio y la palabra

*«... una imagen poética pone en movimiento toda la actividad lingüística. La imagen poética nos sitúa en el origen del ser hablante.»*  
Gastón Bachelard, «La poética del espacio».

En el año 2005 he realizado un trabajo de observación de la cátedra de Heurística, y basándome en mi experiencia como plástica, docente, directora teatral y dramaturga, me propuse investigar las conexiones que pueden establecerse entre las diversas manifestaciones de la **imagen** en el **espacio** y la **palabra escrita**, desde un **pensamiento heurístico**.

Partiendo de la idea de que los objetos tienen una función, son pensados, diseñados para algo, y que el diseño tiende a cubrir una necesidad, sabiendo que todos devienen en imagen, y que esa imagen se concretiza en un espacio, me pregunto ¿Qué lugar ocupa en ellos la palabra? ¿Qué equivalencias podemos encontrar? ¿O qué paralelos establecer cuando la palabra construye imágenes? ¿Cuál es el lugar de la imagen? ¿Cuál el de la palabra? La palabra, ¿atraviesa los objetos?

La hipótesis sería: ¿Qué es primero? ¿La imagen o la palabra?

Para comenzar mi trabajo decido indagar sobre los juegos heurísticos.

Gastón Breyer ha propuesto hasta hoy cinco Juegos Heurísticos: «El juego del hombre que está solo». «Los cuatro antropólogos y las cuatro antropólogas». «El juego de la sagrada familia», «El juego del doncel» y «El juego de las estafas». De la lectura de todos los juegos, me sentí especialmente atraída por el «El juego de las estafas», presintiendo que sería, citando a Breyer, el **Acontecimiento-Épsilon** con mayores posibilidades de exploración, ya que involucra al sujeto con el objeto y a los sujetos entre sí. Y porque **imagen y palabra** son los ejes que lo atraviesan.

## El juego de las Estafas (juego heurístico de Gastón Breyer)

¿En qué consiste? Haciendo una apretada síntesis podría decir que «El juego de las estafas» consiste en construir relaciones a partir de temas dados al azar. Relaciones que serán atravesadas por la presencia de objetos, sujetos y discursos.

El número de jugadores es variable. Se necesita un mínimo de 12 participantes.

El espacio: Una habitación cuadrangular neutra, con una puerta por donde realizan su entrada los jugadores; una repisa en donde se ubican objetos variados; una mesa en el centro: la Mesa Blanca. Dibujados en el piso, tres círculos concéntricos, desde la mesa hacia las paredes, donde se ubican los jugadores.

¿Cuáles son los roles a cubrir y qué función cumple cada uno de los participantes en su rol? El Gran Khan es el presentador. El que propone el juego. El Augur (o Profeta) explica las leyes. Es el maestro de Ceremonia. Propone a cada Actante, en distintos momentos, un Tema. Ese tema puede ir desde una aseveración pedestre como: «Es un día caluroso» hasta una reflexión filosófica o metafísica. Se dirige a los Actantes a través de preguntas. Gobierna el desarrollo, controla los tiempos. Los Actantes (o Humanos) son las piezas claves del juego. Son cuatro, y se sientan enfrentados a la Mesa Blanca, en el Primer Círculo. Son los que hablan. Hablar es su sentido de ser. De ellos depende el juego. Reciben la Demanda del Augur, la meditan con seriedad. Y arman su discurso. No se hablan entre ellos, monologan cuando les toca el turno, señalado por el Augur. Los Oficiantes (O Gatos) son los encargados de llevar a la Mesa Blanca objetos que ellos consideren estén en relación con los Temas. Se sientan en sillas en el Segundo Círculo alrededor de la Mesa Blanca. Observan atentamente a los Actantes y la repisa de los objetos. Piden autorización al Augur para buscar objetos y llevarlos o quitarlos de la Mesa Blanca. No hablan. Pueden hacer gestos, miradas sutiles, expresiones de aprobación, desagrado. Son los que hacen. Manipulan los objetos. Los Coreutas (o Pájaros) observan atentamente y comentan. Se ubican en sillas en el Tercer Círculo, detrás de los Oficiantes. Pueden levantarse, espiar. Pueden pronunciar palabras sueltas, en voz baja. Pueden emitir expresiones. Utilizar vocablos, en cualquier idioma (real o imaginario). Pueden imitar o sugerir graznidos, gorjeos, cloqueos, chirridos, murmullos. Se obsesionan mirando la Mesa Blanca. Siguen atentamente a los Actantes. Pueden. Son los que comentan y observan. Y toman partido. Los Espectadores (o Insectos) observan todo y pueden manifestar o no, sus impresiones.

Ocupan el Cuarto Círculo. De pie. Pueden desplazarse por todo el círculo. Con delicadeza. Son los que observan y expresan (disgusto, aburrimiento, entusiasmo, etc.). En cierto modo, podríamos decir que los objetos en sí, también adquieren un nivel protagónico.

### Realización del juego

Durante cuatro viernes consecutivos, en el mes de julio, nos reunimos con integrantes del Centro de Heurística de la U.B.A., tanto del Área de Investigación como del Área Docente, para intentar llevar a cabo «El juego de las estafas».

De partida, hubo algunas resistencias, ya que el juego comprometía a muchos participantes, que serían las «piezas del juego». Esto implicaba involucrar sus cuerpos y sus voces en el espacio. Uno de los grandes temores o fantasmas era «el teatro». ¿Cómo lograr preparar, predisponer al juego sin caer en la «actuación» teatral? De hecho, ninguno de los participantes del juego eran actores. Pero me pareció que era absolutamente necesario manejar algunos elementos que hacen a la preparación del actor, para abordar el juego. El grado de exposición de los jugadores, volvía imprescindible la utilización de ejercicios que desbloquearan inhibiciones, así como la de cierta práctica en la búsqueda y reconocimiento de una «energía» distinta a la de la vida cotidiana.

Siempre había trabajado con grupos de alumnos, dando clases, o con actores, entrenando y montando una obra. Pero esto no era una clase, ni una obra de teatro. Era un juego, con otros docentes, con profesionales, y había que encontrar los códigos que lo diferenciaran. ¿Cómo entrar al juego saliendo del mundo cotidiano, sin entrar a la actuación? Era una zona de riesgo. Estábamos trabajando en el Borde. Había que encontrar un código que nos situara. Aparecían interrogantes: ¿Qué es «ser natural»? ¿Qué es «ser neutro»? ¿Qué es la imitación, la mimesis? ¿Qué la verosimilitud? ¿Qué la veracidad? Nos fue de gran utilidad poder establecer una clasificación:

En un extremo: la **acción** se desarrolla en el **mundo cotidiano**, instalada en la **realidad**. En otro extremo: la **actuación** transcurre en el **mundo escénico**. Es la **representación**. Entre un extremo y otro: **el juego pertenece a lo extra-cotidiano**. **Constituye la presentación**.

Debíamos situarnos ahí. En el medio. El juego era un **acontecimiento**: una **situación extra-cotidiana**. Lo estábamos **presentando**.

Breyer estuvo desde el comienzo, creo que con tantos temores como todos nosotros. Podíamos llegar a buen puerto, pero también sabíamos que existía la posibilidad del fracaso. En el primer encuentro trabajamos ejercicios de relajación y agudización de los sentidos. La diferencia entre una caminata normal, cotidiana, y una caminata en eje, sosteniendo una mirada periférica, con actitud neutra. Ejercitamos la direccionalidad de la mirada, la comunicación con el otro y la resignificación de los objetos, a través de la mirada. El ejercicio que siempre presenta más dificultades es el de sostener la mirada del otro. Así que el primer encuentro fue sumamente enriquecedor para lograr la ruptura de inhibiciones. Hubo una muy buena predisposición de parte de los docentes, que se entregaron con confianza y placer a los ejercicios. Luego nos «lanzamos» al juego, ajustando, corrigiendo, hasta llegar a una «puesta» final, a partir de la cual cada docente fue disparado a reflexiones en su quehacer, tanto en el campo del diseño propiamente dicho, como en el campo didáctico.

En lo que a mi propio proyecto refiere, creo que hemos trabajado desde un **auténtico pensamiento heurístico**. Confrontar la **palabra** con la **acción** de «poner el cuerpo» permitió que aparecieran enfoques diferentes respecto de los conceptos **objeto-cosa**, **acontecimiento-evento**, y **vocablo-voz-texto**.

Si bien todo esto refiere a mi primer objeto de investigación, después de haber experimentado el juego, se abrieron para mí otros interrogantes: ¿Cuál es el sentido o los sentidos del Juego? ¿Podemos plantearnos a través de él un acercamiento diferente a la **cultura social del objeto**? ¿Cuáles son las relaciones entre **hacer-mirar-hablar**? ¿Posicionan estos condicionantes al **sujeto**? ¿Puede ser el Juego una manera de reconocer el rol que la sociedad hace jugar a cada uno?

¿Podríamos a través del Juego abordar una **problemática comunicacional** ya que nos permite establecer otras conexiones entre **sujeto-objeto** y **sujeto-sujeto**? «Yo no soy el otro: pero no puedo ser sin el otro», dice Emmanuel Levinas.

Y por otra parte, si analizamos su posibilidad de transferencia, quizá el Juego podría constituirse en una experiencia valiosa en el marco de la **enseñanza por resonancia**.

Planteaba Breyer al poner el Juego en palabras: «Este Juego de las Estafas será posible evaluar recién cuando se haya llevado a cabo una práctica, un ejercicio. Estamos a la expectativa». Hicimos un primer intento. Y fue una instancia movilizadora para todos los que participamos en él. Quizá el objeto de estudio de mi proyecto cambie de dirección. Esta duda, esta apertura de caminos, es lo que me da la profunda convicción de que está atravesado por una mirada heurística.

Sostiene el maestro Breyer: «El juego es un acto mutante. Una manifiesta transformación. Este cambio, de un estado a otro, en definitiva, juego de óptica, tiene por oculto o semioculto un mensaje clave: recordarle al humano lo que él es, un momento de transformación, un 'algo' que no dura más que lo necesario para pronunciar las palabras». Y mientras su mirada atraviesa los objetos, dice: «Yo no busqué a la Heurística. La Heurística me buscó a mí».



**X**

Mesa Cátedra

**María Carmen Frigerio**

Desde esta mesa tenemos la oportunidad de hablar sobre una cuestión importante para la Universidad: la forma de transferir el conocimiento de la Heurística a los Alumnos.

Haremos 2 o 3 consideraciones, antes de que escuchemos cómo los distintos profesores desplegarán el dictado de la materia.

La Heurística es una materia electiva, ubicada al final de las 6 carreras de Diseño y común todas ellas, con una población aproximada de 500 alumnos cada año.

Dado que estamos intentando trabajar con un cambio de paradigma en cuanto a la manera de pensar los problemas en general, y los que hacen al Diseño específicamente, esto nos remite a poner especial atención en la formación de los futuros diseñadores, como el lugar más fértil para operar algunas transformaciones en la Facultad.

Sabemos que las diferencias entre la manera de ver los temas de enseñanza desde el enfoque de un pensamiento complejo y en contraste con las de un pensamiento tradicional (el pasaje de una postura conductista en contraposición a una constructivista) no se zanja con argumentaciones lógicas, porque cada paradigma tiene su propia lógica, que se justifica en sí misma.

Desde su comienzo, hace 10 años, la Cátedra está empeñada en encontrar otra manera de construir conocimiento, en particular acerca del proceso diseñante y del sujeto que diseña, sujeto que consideraremos dentro de una perspectiva psicosociológica.

En el proceso de dar forma a esta materia, hemos invertido muchas discusiones para poner en claro no tanto las estrategias y sus ejercitaciones sino acordar en lo esencial es decir el propósito que gobierna a sus estratégicas y a sus tácticas puntuales.

El año pasado dimos un paso importante en la maduración del grupo, porque trabajamos el semestre previo al curso en cuestiones metodológicas que apuntaron a una didáctica innovativa que incluyera un concepto de planificación. Concepto que, desde el paradigma de la complejidad, orienta la acción de los docentes y puede ser compartida con los alumnos, que es dinámica y enriquecedora porque obliga a revisar la tarea una y otra vez en función de los emergentes que van surgiendo mientras se construye incorporando al alumno.

Logramos en aquel seminario interno, formular un propósito que dice así:

«Propiciar en el alumno una desnaturalización cognitiva (desestructuración), a los efectos de promover un movimiento interno que le permita resignificar su hacer y desarrollar un pensamiento crítico que pueda volcar sobre su práctica profesional para autorregular y autoevaluarse».

También acordamos los núcleos conceptuales que trabajaríamos todos a partir de las teóricas de Gastón Breyer (la metacognición, el posicionamiento del sujeto en su contexto a partir del sujeto genérico y sujeto singular, los modelos, etc.).

Pusimos también en común el que todos los grupos utilizaríamos tres ejes de análisis conformando tres pares dialécticos: sujeto/contexto; objeto/acontecimiento; tema/problema.

Este año dimos un paso más allá en la metodología, que consistió en destinar cuatro docentes a la observación de cada uno de los grupos de la Cátedra. Con este material (lo que dice y hace el docente / lo que dice y hace el alumno) pensamos avanzar sobre una discusión pendiente acerca de los criterios de evaluación para esta materia.

Transcribimos algunas opiniones y formas de desarrollo de las actividades del Taller por los docentes de la Cátedra a cargo de grupo.

### **Lucrecia Piatelli**

«Si la heurística estudia esos procesos por los cuales planteamos y resolvemos problemas, nuestro enfoque acentúa la pregunta hacia adentro, por qué

planteamos y resolvemos problemas de esta forma, por qué cada uno lo hace de manera distinta y dónde se dan los puntos comunes. En este sentido, cómo conocemos, cómo aprendimos a diseñar y qué significa pensarlo al final de la carrera, ya que la materia es electiva...

Para nosotros pensar es producir un nuevo sentido de las cosas y esta producción está signada por la individualidad, por lo colectivo y por las emociones producidas en ambos. Cuando hablamos de valorar la experiencia estamos hablando de esto: darle un nuevo sentido...

Sentimos que en Heurística tenemos que salir de las lógicas objetuales FADU para abrirnos a pensar nuevas experiencias de diseño, por ejemplo, en una «acción de diseño», o dicho con otras palabras, a pensar el diseño que cambia los comportamientos de las personas...»

### **Sandra Weller**

«Creo que hay que incluir al Sujeto como parte del proceso de diseño de un objeto porque cada 'Diseñador' tiene rasgos singulares... y ponerlos en evidencia favorecerá la preparación de 'profesionales' capaces de resolver problemas, pero también de plantear nuevas problemáticas que nuestra sociedad necesita abordar...

Si cada Diseñador es diferente... para su formación, el alumno debería construir su propia estructura de conocimiento...

La pregunta es ¿cómo aprende cada uno a construir una estructura de conocimiento propia?

Lo primero... es tomar conciencia de ello.

Y de que no hay anclaje ni apropiación cuando el conocimiento es ajeno.

Mi estrategia es la metacognición utilizando como herramienta a la mayéutica o sea un camino de búsqueda a través de la pregunta.

La metacognición es la introspección hacia una construcción de sentido».

## Verónica Vitullo

Planteó que el lema del curso sería «aquí y ahora», en cuyo transcurso los alumnos serían los protagonistas.

El núcleo de las ejercitaciones fue orientado a descubrir quien es el sujeto genérico hoy en la FADU, y entenderlo en sus características. Se lo trabajó en la mesa como unidad de análisis porque en ella aparecen alumnos de cada una de las carreras.

Esta comprensión conceptual se completa con la composición de un «modelo posible» de este sujeto genérico, que obliga a un proceso de abstracción (salto categorial) y se trata de abrir paso a la percepción del sujeto singular como individuo con posibilidad de un pensar autónomo.

Como en el resto de los grupos de la Cátedra, los juegos heurísticos (juego del doncel) contribuyen a afianzar estas reflexiones desde lo vivencial.

## César «Chacho» Pereyra

Con el propósito de desestructurar los posicionamientos hasta ahora «eficaces» para la vida universitaria y la vida en general, el grupo docente trabajó distintas modalidades como la dinámica del grupo, resonancias, juegos heurísticos y juego de roles en cuanto a sostener la defensa del posicionamiento elegido frente a los compañeros, respetando al «otro» en sus diferencias.

Como herramientas utilizadas figuraron: 1) El trabajo sobre texto escrito y análisis de película, en el que se pautó la lectura en tres niveles: descripción, conceptualización y crítica. 2) La elaboración en la mesa de un protomodelo («ameba») utilizado en la Cátedra a fin de seleccionar los términos de un problema, su agrupación y jerarquía como pasos previos a la generación de un modelo posible, desarrollando en su transcurso los conceptos de modelo y paradigma.

El análisis de un fenómeno elegido (en torno de la FADU), tematizarlo y problematizarlo, atendiendo a los pares sujeto/circunstancia y objeto/acontecimiento.

## AUTORIDADES DE LA FADU

### DECANO

arq. Jaime Sorín

### VICEDECANO

arq. Luis Bruno

### SECRETARIO GENERAL

arq. Ariel Misuraca

### COORDINACIÓN DE GABINETE

arq. Fernando Schifani

### SECRETARIO ACADÉMICO

arq. Javier Fernández Castro

### SECRETARIA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

arq. Beatriz Pedro

### SECRETARIO DE INVESTIGACIONES

arq. Jorge Ramos

### SECRETARIA DE RELACIONES INSTITUCIONALES

arq. Cristina Fernández

### SECRETARIO DE RELACIONES INTERNACIONALES

arq. Jorge Cortiñas

### SECRETARIO DE POSGRADO

arq. Carlos Lebrero

### SECRETARIO DE ASUNTOS ESTUDIANTILES

sr. Nicolás Nucifora

### SECRETARIA DE ACCIÓN COMUNITARIA

dg. Viviana Asrilant

### SECRETARIO OPERATIVO

arq. Hugo Montorfano

## CONSEJO DIRECTIVO

### CLAUSTRO DE PROFESORES

#### titulares

arq. Guillermo González Ruiz / arq. Carlos Gil Casazza /  
arq. Hernán Nóttoli / arq. Horacio Wainhaus /  
arq. Martín Marcos / arq. Luis Bruno / arq. Mario  
Sabugo / dg. Mónica Pujol Romero

#### suplentes

arq. Esteban Urdampilleta / arq. César Pereyra /  
prof. Carlos Trilnick / arq. Liliana Calzon /  
arq. Enrique Longinotti / arq. Claudio Guerri /  
dra. María del Valle Ledesma / arq. Hernán Araujo

### CLAUSTRO DE GRADUADOS

#### titulares

arq. Marcelo Lorelli / dg. Esteban Javier Rico /  
arq. Ariel Pradelli / arq. Daniel Silberfaden

#### suplentes

arq. Damián Sanmiguel / arq. Osvaldo Chirico /  
arq. Cecilia Amstutz / arq. Matías Gigli

### CLAUSTRO DE ESTUDIANTES

#### titulares

sr. Pablo De los Santos / sr. Juan Busch / sr. César  
Frigol / sr. Guillermo Gilli

#### suplentes

srta. Daniela San Millán / srta. Nadia Nicolau /  
sr. Luis Alocatti / srta. Mónica López

### CENTRO DE HEURÍSTICA

#### director

arq. Gastón Breyer

#### co-directora

arq. Dora Giordano

#### coordinadores

arq. Mariana Figueroa, arq. Homero Pellicer

**I Jornadas de Heurística SI - FADU. - 1a ed. -**  
Buenos Aires : Universidad de Buenos Aires, 2007.  
1 CD ROM.  
ISBN 978-950-29-1030-7

1. Arquitectura. 2. Heurística.  
CDD 720.1

Primera edición enero de 2008

CANTIDAD DE EJEMPLARES 300 unidades

ISBN 978-950-29-1030-7

DISEÑO GRÁFICO: Karina Di Pace

© CENTRO DE HEURÍSTICA

DIRECTOR

arq. Gastón Breyer

CO-DIRECTORA

arq. Dora Giordano

COORDINADORES

arq. Mariana Figueroa, arq. Homero Pellicer