

Curso de posgrado

## **Abordajes epistemológicos y heurísticos en el campo de las artes y el diseño**

**Modalidad:** presencial

### **Fundamentación**

La propuesta didáctica de este curso apunta a estructurar el espacio como una instancia de abordaje epistemológico y heurístico para pensar críticamente el campo de conocimiento de las artes y el diseño. Nuestro enfoque se orienta a identificar cuáles serían en la actualidad algunos de los principales desafíos epistemológicos para estos campos en diálogo: problemas/necesidades, proceso, conocimiento, heurística e interpretación. Nos interesa proponer un marco de reflexión sobre las prácticas artísticas y de diseño que ponga en correlación las herramientas teóricas de un abordaje epistemológico con ciertas estrategias heurísticas con el fin de construir intersubjetivamente un marco útil para articular y reformular buena parte de las preguntas y creencias que dan forma al conocimiento en las artes y el diseño.

La primera parte estará orientada a comprender uno de los enfoques más fértiles en torno al problema de la creatividad en el marco de una teoría de la acción. Nos referimos a la teoría sociológica de Hans Joas, que constituye un paradigma alternativo a los dominantes (el de una teoría normativa y el de una acción racional). Nos interesa analizar cómo H. Joas propone una teoría de la acción partiendo del carácter creativo del obrar humano (anteriormente trabajado por G.H. Mead y J. Dewey) tomando como condición de posibilidad la actividad de los colectivos humanos y de los procesos fundamentales de socialización. A partir de este enfoque nos proponemos trabajar conceptos tales como el de abducción y heurística a fin de construir un complejo entramado en torno a la noción de acción creativa.

La segunda parte propone enfoques en diálogo; tomaremos autores como Marie Bardet, Richard Sennet, Lauren Sedofsky y otros que nos permitirán abordar la construcción de marcos exploratorios en el campo de las artes y el diseño. Términos como operación, concreción, entropía, singularidad, abyección, constricción, horizontalidad y corporalidad son algunos de los conceptos clave que están en la base de cualquier construcción teórica para pensar heurísticamente estos campos del saber. Dichos enfoques nos permitirán abordar las tensiones entre los campos de las prácticas artísticas, las artesanales y las del diseño, con el fin de generar diálogos interdisciplinarios.

La tercera parte estará destinada a recorrer algunos enfoques en torno a las nociones de interfase y materialidad; nociones que nos permitirán comprender enfoques que abordan la idea de la complejidad en el conocimiento y la transversalidad de los distintos tipos de inteligencias. ¿Los materiales son objetos de la agencia humana, o podemos entenderlos como sujetos activos e inteligentes?, ¿hay algún modo de inteligencia en las materialidades con la que operamos a diario? ¿Cómo puede este nuevo entendimiento de la materia reconfigurar nuestra comprensión como operadores de las artes y el diseño? Explorar las dimensiones cognitivas que se establecen en las diferentes modalidades de las inteligencias transversales e interdisciplinarias es de vital importancia en la actualidad, no sólo en lo que concierne a los campos de las artes y el diseño sino a su retroalimentación con otro tipo de saberes. Creemos que las distintas prácticas de las artes y el diseño podrán encontrar en estos enfoques elementos proteicos para pensar la dimensión cognitiva de sus procesos.

**Destinatarias/os:** graduadas/os de carreras relacionadas con la formación académica en artes, la producción artística, el diseño y la gestión cultural. Puede resultar de interés también para quienes egresaron de carreras de humanidades y ciencias sociales ligadas a la antropología, la construcción de ciudadanía y la educación, la filosofía, la sociología, la historia, la comunicación social, los estudios de ciencia, tecnología y sociedad, teoría política y estudios de género, entre otras. Estudiantes del último año de una carrera de grado de disciplinas afines. En este último caso, el cursado no podrá acreditarse en el grado.

El curso se ofrece sin costo para docentes, egresadas/os y estudiantes del último año de una carrera de la UPC.

## **Objetivos**

### *Generales*

Lograr un dominio de ciertos marcos conceptuales que abordan una dimensión epistemológica y heurística con el fin de construir un análisis interpretativo que aborde las dimensiones procesuales y proyectuales interdisciplinarias de las artes y el diseño.

Problematizar los procesos de producción de conocimiento en torno a las artes y el diseño poniendo a funcionar ciertos enfoques teórico-críticos provenientes de los campos de la epistemología y la heurística contemporáneos.

### *Específicos*

Desarrollar elementos conceptuales que le permitan integrar una comprensión de los fenómenos caracterizados como epistemológicos y heurísticos, en la cual pueda determinar el sentido de su actividad creadora o productora.

Afianzar, toda vez que el caso lo requiera, la tarea procesual y proyectual por medio del empleo reflexivo de conceptos referidos y aportados por la reflexión en torno a los fenómenos caracterizados históricamente como epistemológicos y heurísticos.

Relevar, documentar y analizar un corpus de experiencias en las que se concretan ciertas exploraciones proyectivas, procesuales y heurísticas; tanto en el campo de las prácticas de las artes como en las del diseño.

Explorar y determinar el tipo de conocimiento que despliegan las exploraciones proyectivas, procesuales y heurísticas tanto en las prácticas de las artes y el diseño desencantadas (propias de los ejercicios de un proceso no concluyente) como en otras dimensiones que están más próximas a las instancias resolutivas.

**Docente a cargo:** Dra. Alejandra Perié

**Docente invitado:** Dr. Fernando Fraenza

**Carga horaria:** 30 horas: 6 encuentros presenciales de 3 horas cada uno + 12 horas para la realización de actividades sincrónicas.

## **Contenidos**

### **1. Hacia una teoría de la acción**

La creatividad en la acción, según Hans Joas. Paradigmas dominantes vs. nuevas visiones en torno a la acción. La creatividad de la acción situada. Metáforas de la creatividad según Hans Joas. Acción, abducción y heurística. El concepto de creatividad en el campo de las artes y el diseño después del fin del arte.

### **2. Pensar con mover**

Enfoques en diálogo: Marie Bardet, Richard Sennet, y otros. Procesos de exploración y horizontalidad heurística. Concreción, entropía, singularidad, abyección. Constricción y corporalidad. Arte, artesanía, diseño. Práctica sistemática y conocimiento corporal. Desarrollo de habilidades. Repetición, apertura del proceso de exploración, expansión. Interdisciplina y heurística.

### **3. Interfases y materialidades**

Abordar la complejidad. La inteligencia de los materiales según Laura Tripaldi. Inteligencias transversales e interdisciplinarias. La heterocronicidad de lo contemporáneo. Tecnología y heurística.

## Cronograma de cursado

Encuentro	Fecha	Contenidos / Actividades
1	viernes 28/06. 18 a 21 h	Módulo 1. Hacia una teoría de la acción
2	viernes 5/07. 18 a 21 h	Módulo 1. Hacia una teoría de la acción
3	viernes 2/08. 18 a 21 h	Módulo 2. Pensar con mover
4	viernes 16/08. 18 a 21 h	Módulo 2. Pensar con mover
5	viernes 13/09. 18 a 21 h	Módulo 3. Interfases y materialidades
6	viernes 27/09. 18 a 21 h	Consultas sobre el trabajo a desarrollar a los fines de la evaluación final del curso

## Bibliografía

- Aliseda, Atocha. (1998). "La abducción como cambio epistémico: CS Peirce y las teorías epistémicas en inteligencia artificial". *Analogía Filosófica*, 12(1), pp. 125-144, UNAM, México.
- Bardet, Marie (2012) *Pensar con mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Cactus, Buenos Aires.
- Blasco, S. y otros. 2013. *Investigación artística y universidad. Materiales para un debate*. Madrid: Ed. Asimétricas. Universidad Complutense de Madrid.
- Bergson, H. (1907). *La evolución creadora*. En Obras Escogidas. Aguilar, Madrid.
- Bohm, D. y Peat, D. (1997). *Ciencia, orden y creatividad*. Kairós, Barcelona.
- Breyer, Gastón (2007). *Heurística del diseño*, 1a ed. Nobuko, Buenos Aires.
- Breyer, Gastón (2008). *La Escena Presente*. Infinito, Buenos Aires.
- Breyer, Gastón & Romberg, Osvaldo (1972). *Jornadas de Experiencias Visuales*. Univ. Nac. De Tucumán.
- Del Mármol, M. y otros. *Entramados convergentes: cuerpo, experiencia, reflexividad e investigación*. Ponencia presentada en las V Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata. Diciembre de 2008.
- Eco, Umberto (1989). "Cuernos, cascos, zapatos: algunas hipótesis sobre tres tipos de abducción". En: U. Eco y T. Sebeok (eds.), *El signo de los tres. Dupin, Holmes, Peirce* (pp. 265-294). Lumen, Barcelona.
- Eco, Umberto (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen, Barcelona.
- Foster, Hal (2001 [1996]) "*El artista como etnógrafo*" (Cambridge, MITPress). Traducción castellana de Alfredo Brotons, En *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo* Akal, Madrid.
- Gardner, H. (1980/ 1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*. FCE, México.
- Galán, Beatriz (2018), "Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa. Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad" en Cuaderno 67,

- Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Goodman, Nelson (1995). *Maneras de hacer mundos*. Machado, Madrid.
- Herrera Batista, Miguel Ángel (2017). "Diseño: entre el diseño científico y las ciencias de lo artificial". En: No Solo Usabilidad, nº 16, 2017. <nosolousabilidad.com>. ISSN 1886-8592
- Huberman, Didi (2009). *Ser cráneo*, Cuatro.ediciones, Buenos Aires.
- Huberman, Didi (2004). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Manantial, Buenos Aires.
- Joas, Hans (2013). *La creatividad de la acción*, CIS- Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Lem, Stanislaw (2017), *Summa technologiae*. Godot, Buenos Aires.
- Lévy, Pierre. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, Recuperado en: <http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual?. Recuperado (febrero de 2010).
- Maldonado, Carlos Eduardo (2004). "Explicando la sorpresa. Un estudio sobre emergencia y complejidad". En *Causalidad o emergencia. Diálogo entre filósofos y científicos* (pp. 31-63). Universidad de la Sabana/Sociedad Colombiana de Filosofía de la Ciencia, Bogotá.
- Mandolini, Ricardo (2013). "Heuristics and Art: A Contribution to the Understanding of Creative Artistic Processes". *RHV. An International Journal of Philosophy*, (1), 63–92. <https://doi.org/10.22370/rhv2013iss1pp63-92>.
- Martínez, Sergio . "El concepto de heurística: de las explicaciones en las ciencias naturales a la epistemología", Publicado en Velasco Ambrosio (Coord.) 2000, El concepto de heurística en las ciencias y las humanidades, México,S.XXI, pp.38-57.
- Moles, Abraham (1995). *Las ciencias de lo impreciso*. M. Porrúa, México.
- Morin, Edgar. (2004[1999]). "*Epistemología de la complejidad*". En Morin, Edgar. *L'intelligence de la complexité*. L'Harmattan, Paris, 1999. Traducción castellana de José Luis Solana Ruiz.en:[http://www.ugr.es/~pwlac/G20\\_02Edgar\\_Morin.html](http://www.ugr.es/~pwlac/G20_02Edgar_Morin.html).
- Sedofsky, Lauren (1996) "Down and dirty", en ArtForum, Summer, 1996 y en catálogo *L'Informe: mode d'emploi*, exposición en Centre Georges Pompidou, Paris, agosto, 1996.
- Sennet, Richard (2008). *El artesano*. Anagrama, Barcelona.
- Simon, Herbert (1973). *Las ciencias de lo artificial*, Ed.ATE, Barcelona.
- Sánchez, Daniel Jorge. "La creatividad como heurística. Dimensión epistémica del proceso artístico contemporáneo".

En *Conocimiento, arte y valoración: perspectivas filosóficas actuales* / Analía Melamed ... [et al.]; compilado por Victoria Sánchez García; Federico López; Daniel Busdygan. - 1a ed. Bernal : Universidad Nacional de Quilmes, 2016. Libro digital, PDF.

Tripaldi, Laura (2023). *Mentes paralelas. Descubrir la inteligencia de los materiales*. Caja negra, Buenos Aires.

### **Evaluación (modalidad, criterios y requisitos para la aprobación)**

El curso se acredita con la participación en el 80 % de las clases, la aprobación del trabajo solicitado y la participación activa durante el cursado. El trabajo a presentar consistirá en la redacción de un ensayo sobre cómo vincular alguno de estos problemas trabajados con las prácticas ya sea referidas a las artes o el diseño. Podrá tratarse de un análisis de caso o bien una problematización de un caso o un conjunto de prácticas. Será de máxima importancia emplear los marcos teóricos abordados, ya sea en parte o en su totalidad, haciendo las referencias explícitas a los enfoques en notas al pie o al final del ensayo.