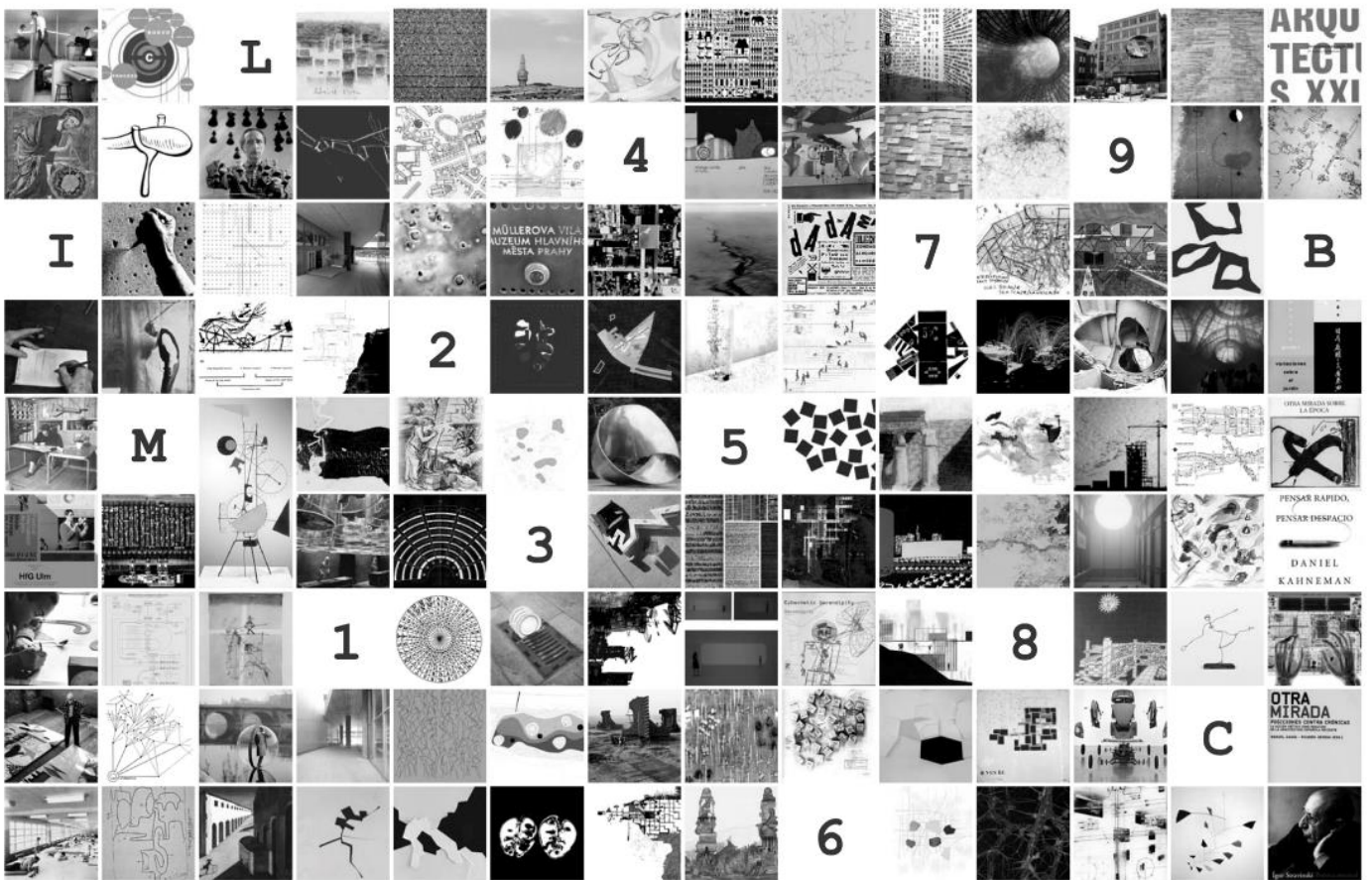


"aproximaciones y procedimientos creativos en los procesos de aprendizaje - des_aprendizaje proyectual"



Se aborda como objetivo una reflexión operativa sobre los actos creativos en el proyecto de arquitectura investigando los procedimientos que intervienen recurrentemente en los procesos del aprendizaje y proyectación. Aprendizaje entendido como actitud ininterrumpida en el discurso del creador, estado inacabado, en constante evolución.

El marco epistemológico de la Creatividad y sus técnicas asociadas de continua aplicación en otras disciplinas se desvela como un sustrato gnoseológico referencial para el entendimiento de los procesos de génesis y producción del proyecto y su aprendizaje.

Aventurarse en la investigación de los procesos creativos es necesariamente una tarea incompleta, inabarcable, no sólo por su especial extensión, sino por referirse a algo extraordinariamente complejo. Pretender observarnos a nosotros mismos o incluso a otros en los momentos de creación es ciertamente una tarea difícil. Plasmar todo esto por escrito es, además, un equilibrio entre un relato convencional de naturaleza diacrónica lineal y una argumentación de superposiciones sincrónicas. Significa ser capaces de transcribir lo predecible y a la vez lo impredecible, lo determinado y lo indeterminado. Es por ello que el planteamiento de la Tesis es el de unas sucesivas aproximaciones que buscan, sino agotar el tema, al menos establecer ciertas acotaciones preliminares al mismo conscientes de su cualidad irrestricta.

Se inscribe la investigación de la tesis en una doble línea de pensamiento lógico-racional y lógico-intuitivo, mediante inferencias de naturaleza deductiva, inductiva y abductiva. Se busca suscitar un interés por la creatividad que contribuya a extender el campo de investigación sobre cómo se genera y se produce la arquitectura y su aplicación al aprendizaje.

Proponemos la elaboración de una cartografía taxonómica de procedimientos creativos en el proyectar, de tal manera que nos conduzca hacia la enunciación de una Metaheurística de la Creatividad. Metaheurística que contenga el mapa operativo de Procedimientos y de sus Metaprincipios de aplicación a distintos entornos y problemas, con capacidad de respuesta adaptativa en todos los estados divergentes del proceso. Cartografía, en definitiva, de relaciones más que de sistematizaciones.

Las aproximaciones propuestas se concretan en 9 procedimientos -abductivo, analógico, sinéctico, metafórico, difuso, azaroso, suspendido, divergente y del des_aprendizaje-, que a su vez trabajan con sus propias lógicas de acción. Como nueva advertencia, señalamos nuestro especial interés por el procedimiento de des_aprender (para luego volver a aprender y así potenciar la creatividad). El objetivo perseguido es, una vez establecido esta cartografía, fijar las lógicas procedimentales bajo las que operan dichos procedimientos. Enfocadas hacia una

nueva actitud creativa, desprejuiciada, atenta a los flujos transdisciplinares, regida indistintamente por el azar y el rigor, expansiva y condensadora, múltiple y poliédrica, abierta e inconclusa, lúdica y frívola, automática e impredecible. El sustrato común a todas ellas es la heurística creativa, sustentada tanto por la intuición como por la razón, y en un paso más allá, por la experiencia y la memoria, una especial intuición experta.

Actitud creativa que actúa con lógicas procedimentales relacionales, siempre en constante redefinición, alejadas de toda teorización, sin constituir un meta-relato, más como gestión de información que como dispositivo disciplinar: abductiva, analógica, sinéctica, metafórica, difusa, azarosa, suspendida, divergente y des_aprendida.