

Paper - Comunicación

La experiencia de interpretar actuar un juego Heurístico. Tres miradas

Figuroa, Mariana; Vitullo, Verónica; Sánchez, María Paula.

mariana.figuroa@fadu.uba.ar, verovitullo@gmail.com,

paula.zanchez@fadu.uba.ar

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y
Urbanismo. Centro de Heurística. Buenos Aires, Argentina.

Palabras clave

Heurística, Juego, Acto, Pregunta, Encuentro.

Resumen

En este trabajo, abordaremos la noción de Heurística a partir de la experiencia de la puesta en acto del Juego (inédito) diseñado por G. Breyer: “El Juego de los cuatro antropólogos y de las cuatro antropólogas”¹ haciendo foco en las preguntas que el encuentro propició tanto en nuestra memoria como en la investigación de temas actuales.

Se despliegan, como estrategia de abordaje, las miradas que atienden a los vínculos entre: el juego y el archivo personal del Arquitecto Gastón Breyer, el objeto audiovisual a partir de los registros de la experiencia y por las reconceptualizaciones y resonancias que el encuentro propició.

¹ Este juego se desarrolló en el marco del 1º Festival Gastón Breyer y las Jornadas Académicas sobre su Obra, Trayectoria y Pensamiento (2023) Organizadas junto al Instituto del Espectáculo (FFL-UBA) y el Teatro TADRON en el marco de las XXIX Jornadas Nacionales / Internacionales de Teatro Comparado.

Parte I

¿Por qué nos convoca la Heurística?

En el contexto actual, es pertinente reconsiderar la pregunta que inauguró las “Primeras Jornadas de Heurística” en el año 2006², ¿Por qué nos convoca la Heurística?. Esta cuestión sigue siendo relevante, aunque sus matices y tensiones evolucionan con el tiempo.

En aquella oportunidad el Arquitecto Gastón Breyer³ evitando proporcionar una definición cerrada y única de la Heurística explora el concepto desde diversas perspectivas, destacando su relevancia en el campo del Diseño.

Entre algunos de los aspectos clave y como prueba de su estudio e investigación hace mención a los precursores del término, como por ejemplo el lógico matemático Georges Polya, a partir de lo cual es posible delimitar el área epistémica de la invención y el descubrimiento, de la novedad y del problema del problema. Asimismo, se refiere a varios pensadores, a lo largo del tiempo, de la antigüedad hasta la contemporaneidad. Menciona a los estoicos y filósofos griegos (Arquímedes y su “Eureka”), o incluso a pensadores orientales, como Lao Tsé y luego a medievales, renacentistas y modernos como Nicolás de Cusa, Leonardo Da Vinci, Leibniz, Rousseau o Comte pasando también por poetas como Mallarmé o figuras del teatro como Artaud. Entre los modernos, contemporáneos suyos del siglo XX, ubica a los metodólogos del Diseño, epistemólogos y filósofos de la talla de Abraham Moles, Lévinas, Bachelard, Lacan, Lefebvre y especialmente a Wittgenstein⁴.

Al delinear a la Heurística, con mayor precisión la distingue: como una *metamateria*, dentro de las disciplinas formales y no de contenido, como *enseñanza*: en su desarrollo de una metodología del pensar por “resonancia” y no por “acopio”, como *dialéctica del sujeto-objeto*: la problemática de la subjetividad y la estructura del inconsciente, como *teoría de los modelos*: entre una epistemología del pensar racional, científico y el pensar alógico, icástico-redundante, 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, como *teoría de los sistemas*, y por último como una introducción a la teoría de los juegos, donde presenta su creación de cinco Juegos Heurísticos. Breyer, (2006): 4-6

Entre los puntos a destacar de la producción teórica de G. Breyer están sus trabajos en el área de Morfología, siendo muy extensas y sistematizadas sus investigaciones, por ejemplo, el desarrollo del “Objeto Epsilon”.

Postuló diversos modelos para abordar las diferentes áreas del diseño, entre los que destacamos “Los modos del pensar”. A lo largo de los años, G. Breyer ha demostrado su preocupación por el desarrollo de una epistemología y una metodología del Diseño, su significado y su sentido.

² organizadas por la Secretaría de Investigación y el Centro de Heurística. FADU. UBA

³ Gastón Breyer: argentino (1919-2009). Arquitecto (UBA). Escenógrafo. Egresado de la Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova. Vicedecano de la Facultad de Arquitectura de la UBA. Profesor Emérito y Doctor Honoris Causa de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA). Creador y Director del Centro de Heurística de la UBA. Profesor en UNLP, UNT, UNMdP, UM.

⁴ Jornadas CHEU/SI, año 2006

https://centrodeheuristica.fadu.uba.ar/archivos/Jornadas_HEU_06.pdf

El sostener este interrogante constante, le ha permitido plantear a la Heurística como una asignatura⁵. Tal es así que en el año 1997 Breyer fundó el *Gabinete de Heurística*⁶ y formó a un grupo de profesores además de iniciarlos en los proyectos de investigación que dirigía.

En esta introducción destacamos también la labor que junto a G Breyer, desde los inicios formales del Gabinete de Heurística, hiciera el pensamiento de la Arquitecta Dora Giordano⁷.

En sintonía con G. Breyer, ya advertía que más allá de una definición de Heurística interesa un tipo especial de actitud frente a un tema del conocimiento. Por lo tanto, en lugar de considerar cualquier definición de manera objetiva, dado que cualquier cuestión está circunscripta en una trama de relaciones, propone, el desafío constante, de “mantener ese equilibrio inestable, esa actitud alerta que provoca lo impreciso y esa constante sospecha frente a las definiciones o modelos establecidos” Giordano, (2018): 90.

En este mismo sentido sugiere apartarnos de las definiciones, y transformar la aproximación a la noción de la Heurística a partir de verbos tales como: “hallar, combinar, asociar, interpretar, buscando descubrir relaciones a partir de los datos que provee la información.” Giordano, (2018): 76

D. Giordano, situada en el pensamiento contemporáneo introduce una mirada de la Heurística desde el pensamiento complejo, donde la característica del estado de conocimiento requiere de los procesos subjetivos y de las interrelaciones. Desde esta perspectiva, define y describe los tres pilares de la Heurística; en primer lugar, “la mayéutica como arte de preguntar; la hermenéutica, como arte de interpretar y la holística como arte de relacionar.” Giordano, (2018): 76

De modo que por un lado “el pensamiento heurístico es relacional, implica la interacción de sujeto, objeto de estudio y contexto de referencia” y por otro, en relación a la formulación de preguntas y abordaje de las problemáticas, “implica precisar las cuestiones focalizando sobre un tema determinado pero, simultáneamente, se busca establecer la sintonía capaz de situarlo en una lógica de sentido”. Giordano, (2018): 77

Es relevante y significativo su aporte referido a las “estrategias heurísticas” entendidas como los “artificios para componer el problema” desplazándose de la aplicación de teorías, modelos y métodos. En esta línea, propone y desarrolla “estructuras relacionales” (como un estado provisional en la construcción del conocimiento y en su nivel operativo, como la asociación posible entre elementos diversos puestos en juego). Componer estructuras relacionales, implica siempre la acción de interpretar, a partir de una selección y asociación de rasgos fuera de los evidentes, dirá que son los emergentes que surgen en los procesos y que siempre son una construcción desde una subjetividad interactiva. Giordano, (2018): 79-80

⁵ Heurística: asignatura común a todas las carreras de grado de FADU

⁶ desde 2004 Centro de Investigación en Heurística. FADU-UBA

⁷ Dora Giordano: argentina, arquitecta, egresada de la UBA (1967). Directora del Centro de Heurística, SI, FADU; Investigadora UBA; Directora de proyectos UBACyT. Profesora Regular, FADU/UBA: SRG, Morfología Arquitectónica y Morfología Urbana; Profesora Asociada de Heurística y Directora de la Carrera de Formación Docente, FADU. Prof. Emérita, (Ecuador, UBA). Ha desempeñado su labor tanto en la Universidad de Bs. As. como en universidades tanto nacionales como internacionales y de Latinoamérica.

Siguiendo estos legados respecto de la tarea experimental y dinámica de los procesos, desde el Centro de Heurística se promueven las estrategias de pensar-hacer mostrar-decir y el diseño de experiencias proyectuales dentro y fuera del ámbito de la Facultad. Esta iniciativa, asumida y sostenida en el tiempo, ubica al Diseño y a la Heurística respecto del tema-problema de la actividad proyectual.

A modo de enlace, nos proponemos conjugar, algunos de los alcances conceptuales del trabajo de investigación “Interacción de la mirada con el objeto de pensamiento” dirigido por la Arquitecta Mariana Figueroa⁸, donde se vincula la Heurística con lógicas del Arte y se plantean conjeturas que nacen de las acciones colectivas en territorio. El desarrollo de este proyecto de investigación, ha recorrido distintas etapas⁹, particularizando y focalizando desde los procesos de objetivación hasta los agenciamientos micropolíticos. En todos los casos se han promovido acciones colectivas que han incorporado como co-productores a diversos actores produciendo registros colaborativos: fotografías, audiovisuales, narraciones, objetos, diversos modos de expresión y lenguajes y a la vez, en tanto que son situadas en territorio han abordado problemáticas: ambientales, artísticas, educativas, tecnológicas y socio-políticas.

El diseño, desarrollo y la experiencia de las denominadas “Acciones del Colectivo la Mirada”¹⁰ han tomado como referente a los Juegos Heurísticos de G. Breyer, fundamentalmente en la instancia de ideación y diseño de los procedimientos, en la definición de condicionantes y referentes según contexto, de modo que permita establecer el programa o marco de legalidad que guíe la Acción. En el despliegue y desarrollo de cada experiencia-acción, se enlazan los modos de pensar-hacer que impulsan un mirar intersubjetivo en la producción de imágenes-objetos y por la naturaleza-condición de las Acciones es posible la intersección de saberes (interdisciplina), la síntesis y la transformación del pensamiento.

Nos resulta interesante, en el marco de estas Jornadas SI+ Preguntas de investigación, destacar que interrogar a estas prácticas artístico-proyectuales, implica problematizar sus modos, sus procesos de interacción, los emergentes, las proyecciones para “descubrir” también lo pensable que “transforma” al habitar, lo que acontece en la experiencia.

La Heurística entonces, aporta en su “dimensión procedimental” las estrategias de las prácticas artístico-proyectuales y posibilita a su vez, “momentos de descubrimiento”. El largo recorrido en el tiempo (más de 20 años), ha dado la posibilidad de indagar los entornos cambiantes, donde el mirar-pensar en red se transformó en una necesidad de desarrollo de capacidades flexibles para escenarios complejos.

⁸ Mariana Figueroa. argentina, arquitecta (UBA), Dra en Artes (UNLP), Profesora del Ciclo Básico Común y de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA). Investigadora y Directora de Proyectos UBACyT. Actual Directora del Centro de Heurística (2024), SI, FADU.

⁹ “Procesos de objetivación”, la “Construcción de subjetividades en la interfaz con el objeto didáctico”, los “Mapeos de red: Objetivaciones convergentes”, la “Noción de lo íntimo en el espacio urbano, confluencias y derivaciones” y en la actualidad los “Agenciamientos micropolíticos”.

¹⁰ El nombre del Colectivo la Mirada, fue variando hasta ser definido por sus integrantes en el año 2020. Durante el proceso de desarrollo de cada una de las Acciones del Colectivo la Mirada se produjeron interacciones de miradas y se entrelazaron intereses estéticos, políticos y sociales.

La investigación de las diversas experiencias, nos han revelado nuevos enfoques con implicancias epistemológicas, artísticas, didácticas y sociales, formulamos estos tres niveles de preguntas: la pregunta ontológica, que indaga sobre qué es la Acción; la pregunta cinética, afectiva, estética y política, que explora qué mueve la Acción; y la pregunta deseante, que busca definir qué queremos que sea y mueva la Acción. Estos niveles invitan a reflexionar profundamente sobre el significado y el propósito de la Acción en contextos diversos, integrando múltiples perspectivas y dimensiones.

Retomamos la pregunta inicial **¿Por qué nos convoca la Heurística?** y nos situamos nuevamente en el contexto donde G. Breyer presenta sus cinco juegos Heurísticos (inéditos)¹¹. Por ese entonces alguna puesta en acto ya se había realizado, tanto en nuestra Facultad como en ámbitos del psicoanálisis y el teatro, pero no se habían publicado, como no ha sucedido tampoco hasta el día de hoy.

Pero el Juego, sus juegos, nos convocan cada vez. En el año 2009, con motivo del aniversario del fallecimiento de G. Breyer, el Centro de Heurística realizó las Jornadas “Presencia Gastón Breyer” y en esa oportunidad, se puso en acto el “Juego de las estafas”, unos años más tarde, en el 2023, en el marco del “1º Festival Gastón Breyer” se puso en acto por primera vez, “El Juego de los cuatro antropólogos y las cuatro antropólogas”. En este sentido, cada vez que nos proponemos la experiencia de la vivencia del Juego Heurístico, volvemos como un bucle a la pregunta que guía este trabajo.

Relaciones

A partir de estos enfoques el propósito es establecer los vínculos que surgen de la experiencia de la puesta en acto del “El Juego de los cuatro antropólogos y de las cuatro antropólogas”¹². Esta actividad se desarrolló dentro del marco del 1º Festival Gastón Breyer¹³. Los actores diversos que participaron en este evento propiciaron colaboraciones derivadas del intercambio de experiencias y trazaron conexiones y líneas de investigación hacia nuevos interrogantes.

La interpretación y realización del Juego, guiadas por la lectura del texto, fue una investigación en sí misma. La narración, que condensa una diversidad de mundos de sentido, transita por siete momentos. Inicia G. Breyer nombrandolo: “*El Gran juego*”, como el modo en que “*ya es conocido en los círculos académicos*”, dando cuenta de que se trata de una ficción vinculada a ese ámbito.

Los distintos momentos se van imbricando, situándose unos dentro de otros, permitiendo en el mismo relato, no necesariamente lineal, asumir su naturaleza

¹¹ Juegos Heurísticos, textos inéditos de Gastón Breyer: Juego del Doncel, Juego de los cuatro antropólogos y las cuatro antropólogas, Juego del hombre que está solo y espera y el Juego de las estafas.

¹² Organizado por el Centro de Heurística. Participantes: María Rosa Pfeiffer, Silvia Citro, Sathya Socolovsky, Amalia Boselli, Juan Ortiz, Alejandro Cortiñas, Alejandro Fagionni. Cuenca: Guadalupe Cácharo. Puesta en escena: Mariana Figueroa. Registro audiovisual Verónica Vitullo y Morena Ravera, registro fotográfico: Víctor Calomeni, diseño gráfico: Paula Cafaro, colaboración: Paula Sánchez y Lina Boselli.

¹³ Organizadas en colaboración con el Instituto del Espectáculo (FFL-UBA) y el Teatro TADRON, como parte de las XXIX Jornadas Nacionales / Internacionales de Teatro Comparado.

lúdica en complicidad con el lector. La Heurística, en este contexto, se presenta como una herramienta para desentrañar significados ocultos o estructuras subyacentes, un ejercicio con el que el autor nos interpela.

La experiencia vivida en el Juego abrió la posibilidad de explorar relaciones con el Archivo personal de G. Breyer, las estrategias del diseño audiovisual, a partir de sus registros y las reflexiones o resonancias derivadas. Estas dimensiones nos permiten hoy comprender la pregunta inicial sobre la Heurística a partir del recorrido de las tres miradas expuestas.

El Juego y el archivo

En el marco del 1º Festival Gastón Breyer¹⁴, junto a la puesta en acto de “El Juego de los cuatro antropólogos y las cuatro antropólogas” se realizó una exposición con documentos del Archivo de G. Breyer¹⁵. El proyecto de Investigación “Paisajes Presentes en el Acervo Gastón Breyer”¹⁶, dirigido por la Arquitecta M. Paula Sánchez, entre sus objetivos, se propone interactuar con el Juego a modo de estrategia para pensar la configuración de la exposición.

A partir del posicionamiento, explicitado en la introducción respecto de la Heurística, y en sintonía con ello, el concepto de Archivo, no se entiende aquí con categorías positivistas sino más bien como una noción que despliega otras formas y acciones, configurando un sistema relacional. Por lo tanto, se asume como un objeto complejo, desde la mirada contemporánea permitiendo que la unidad de análisis brinde nuevas posibilidades conceptuales y procedimentales.

Pensar el archivo y su potencial relacional nos ha permitido descubrir las distintas dimensiones que el material conlleva. El proyecto de investigación se pregunta ¿cómo es un archivo heurístico? y a partir de allí lo problematiza. Este modo de abordaje define un horizonte de estrategias posibles para accionar el archivo y ponerlo en relación con el Juego desde las nociones de Heurística abordadas previamente.

En un comienzo se selecciona el momento seis del texto del Juego, su relevancia se basa en que el autor lo distingue a modo de pausa e interrupción en el relato y porque, según G. Breyer, es “la base epistemológica” del Juego, el sostén del mismo a partir de autores, científicos y filósofos “de fuerte sustento mental”. En sus propias palabras: lo inspiran, sustentan y fundan. G. Breyer señala tres modelos, de los cuales precisa uno de su autoría, el de Wittgenstein-Lacan estableciendo una relación entre dos pares de conceptos, a modo de cruz, “idea-objeto e imagen-palabra”.

La estrategia de accionar el Archivo se fundamenta en este modelo, dado que permite la estructura y organización de la muestra guiando la disposición espacial, a través del dibujo en el espacio y la selección del material de archivo a exhibirse. En este sentido, la entrada de búsqueda en el archivo, del material a exponer, es orientada por los conceptos claves y no se da a partir de categorías estancas o preestablecidas, sino a través de un diálogo con los

¹⁴ organizadas en colaboración con el Instituto del Espectáculo (FFL-UBA) y el Teatro TADRON, como parte de las XXIX Jornadas Nacionales / Internacionales de Teatro Comparado.

¹⁵ Radicado en el Centro de Heurística. FADU. UBA

¹⁶ PIA MyC 24-003. SI. FADU. UBA. Centro de Heurística.

documentos y los objetos, que se encuentra en la actualidad en proceso de catalogación y conservación. Se ensayan así posibles relaciones sugeridas por los encuentros entre materiales diversos guiadas por la interpretación del texto y el modelo conceptual. A la construcción del espacio de la exposición, se suma un área de veda cuadrada dibujada en línea blanca, que contiene las cajas con los elementos seleccionados, según los conceptos claves. Todo el conjunto, es atravesado en sus ejes, por el dibujo del modelo en cruz, que son dibujados en línea negra, armando un sistema de relaciones.

Vamos a decir entonces que al ingresar, al espacio físico del modelo, llevado a las tres dimensiones, se accede ficcionalmente, a la dimensión conceptual con la que G. Breyer pensó el Juego. Esta idea es muy poderosa, dado que propone habitar una pausa, un pensamiento, hace posible entrar en la mente que piensa el Juego buscando sus huellas en la memoria materializada en objetos, libros, escritos, fotografías, esquemas y dibujos.

Podemos asociar este modo de pensar el espacio al proceso de diseño de una escenografía, a partir de la lectura de un texto habitado por actores que entran al espacio imaginario del archivo heurístico. Ese espacio de temporalidades enrarecidas, donde habitan pensamientos, ideas, objetos, imágenes y palabras, invitan a pasar de las formas del texto a las del espacio y las memorias.

Un umbral, antecede el acceso a la dimensión del archivo que se materializa atravesando paneles a modo de “telón” tomando prestada esta idea al maestro escenógrafo. Se anticipa y anuncia allí este pasaje, con un texto poético escrito con ese propósito.¹⁷ A partir de ese momento, se ingresa al espacio Heurístico de un archivo que dialoga con el trasfondo del Juego, un espacio epistemológico, a modo de “área de veda” al que G. Breyer convoca una vez más. El diálogo que se promueve, en el encuentro con el espacio y el cuerpo, se vuelve conversación y el material de archivo así dispuesto interroga, habla y conmueve al visitante actor y partícipe de esta experiencia íntima y colectiva a la vez. Para que, en términos de M. Figueroa, pueda experimentar en primera persona los “momentos de descubrimiento”.

Al pensar la exposición de esta manera, el Archivo perdió protagonismo y quien convocó, en cambio, fue la propia Heurística. El archivo se volvió un medio que operó desde una interpretación cuidada, precisa y atenta de lo que ya existe en la escritura del Juego y éste dispuso.

Por último, respecto del Archivo, la experiencia de realizar la exposición, nos recordó ese momento primigenio de todo juego cuando niños, y en la pausa de un recreo, espontáneamente apareció el deseo de la representación con preguntas iniciáticas que con palabras breves y valientes decían un ¿y si...?, ¿dale que...? continuando con ¿y entonces...?. Entonces, aquello que estaba por descubrirse, nos interrogó, nos hizo volver a pensar la noción de Heurística y nos invitó a reflexionar nuevamente en varios niveles, y preguntarnos “¿qué queremos que sea y mueva la acción?” en este caso la del Archivo, como experiencia y encuentro a partir del Juego.

¹⁷ “El arconte abre su juego. Permite adentrarse en el territorio de lo imaginario, de las palabras, los objetos y las ideas. Podés ingresar al área de veda, animarte a pasar a otro tiempo, recorrerla, descubrir sentidos. Encontrar enclaves, conectar puntos, hacer un mapa, olvidarlo. Tal vez recibir resonancias, esperarlas o soltarlas. Suspirar (...). Este es un archivo Heurístico, donde Gastón Breyer está PRESENTE”

El Juego y el audiovisual

Del registro audiovisual tradicional a la noción de oscilación de la mirada.

A lo largo del presente trabajo venimos trazando una espiral. Desde lo más general bajo la pregunta **¿Por qué nos convoca la Heurística?** formulada en la introducción (los enfoques de Breyer, Giordano, Figueroa) para pasar luego a la reflexión sobre los vínculos entre el juego y el archivo y sus implicancias significativas en relación a la Heurística y como ésta nos propone habitar el espacio del juego desde un lugar conceptual (M.P. Sánchez). Nos proponemos ahora continuar profundizando hacia adentro de nuestra espiral, y focalizar en el registro de la Puesta en Acto del juego con fines de conservar para recordar. El solo hecho de proponernos dicho registro indica que creemos que es posible construir una mirada testigo. Pero desde hace tiempo sabemos que detrás de todo interés documental, se encuentra el posicionamiento de quien mira, sus intereses, sus objetivos, su motivación¹⁸. Sabemos que el registro testigo tiene un vínculo simbiótico con la mirada de la cámara, que está a su vez ubicada, puesta, en determinado lugar y tiempo, por *alguien* para *algo*. Esto genera un doble problema; una cierta riña o choque de sentido entre mantener la labilidad propia de la heurística (en tanto implicancia) y la necesaria postura requerida para encontrar “el mejor lugar” desde donde registrar. Por otro lado, la contradicción entre buscar un lugar (o incluso múltiples lugares) de registro, cuando en sí la actividad del juego no fue pensada para ser mirada, sino habitada, vivida, transitada.

De acuerdo al Proyecto de Investigación “Diseño Audiovisual. Hacia una conceptualización morfológica: estructura y sistematización del simulacro”¹⁹ dirigido por la Diseñadora Verónica Vitullo, hipotetizar sobre el objeto de diseño audiovisual es intentar comprobar que hay cuestiones formales y procedimentales que pueden ser sistematizadas. El foco, en estos casos, no está puesto en la objetualidad, sino en los procesos que llevan a posibles y distintas objetualidades. Si acotamos esta hipótesis a los tipos de objetos audiovisuales documentales, como es el caso del que nos convoca, pondremos en relieve la cuestión del par subjetividad-objetividad en pos de lograr una documentación sensible a la problemática anclada en una experiencia sin perder de vista una posible “mirada heurística”. Dado que, reiteramos, postulamos que no es el objeto audiovisual final sino el procedimiento que conlleva diseñarlo, intentaremos develar la manera en que se construye dicho objeto en paralelo al trazado de una “mirada heurística”, si esta puede denominarse así. Utilizaremos un recurso propio de la fenomenología, la descripción.

Si bien hemos dispuesto dos cámaras, a las que nos referiremos puntualmente, basaremos conceptualmente una noción de punto de vista tensionando entre lo “determinado”, con lo referido a una “indeterminación”. Esta dualidad de

¹⁸ Verónica Vitullo, Capítulo de libro, [Un video sobre un libro de Josef Albers](#), 2020.

¹⁹ UBACYT 2020-2022

alternancia entre determinación e indeterminación del registro, en su aparente ambigüedad, plantea recorridos en lugar de puntos de vista fijos, un mirador en tránsito y en constante indagación en contraste con un mirador en un punto específico del espacio. Fue así que planteamos una cámara, que recorre y registra las situaciones con la sola premisa de descubrir. Esta cámara pendular se aleja y se acerca realizando tomas desde múltiples puntos de vista.

Las tomas registradas por esta cámara pueden pensarse como los lugares de la *mirada multiplicada y ampliada*. No se corresponde con miradas distintas, sino que refieren a una misma mirada que se traslada y enfoca cosas distintas. Estas tomas se ven oscilar como péndulos que, en su movimiento, se cruzan y descruzan. La disposición del espacio del Juego, de acuerdo a esta primera versión de su puesta en acto, delinea una manera particular de moverse para captar. De acuerdo a esta disposición es que se da la dinámica interna del flujo de movimiento conformado por quienes participan. De acuerdo a su planta vamos a descubrir que se propone un rodeo, donde parece que todo gira alrededor de algo que sucede en el centro. Esta forma sugiere que la fuerza de la acción sucede hacia adentro, centrípetamente. Pero sin embargo esto no es así, porque aunque es susceptible de ser rodeada, también hay lugar para la periferia (la mesa con objetos) y también para un espacio sonoro (el cuenco) y un lugar para la voz que lleva la acción, inicia, desarrolla y cierra (el Augur).

Siguiendo con esta reflexión, descubrimos primero, y afirmamos después, que “la puesta en juego”, al jugarse, propone una posible circularidad. Esta forma circular ciertamente no está dibujada con líneas, ni organizada intencionalmente, sino que aparece con la acción y en cómo esta acción dicta las reglas. En efecto; la puesta en forma del registro audiovisual que se sugiere es de *miradas hacia adentro*. Miradas que rodean y recorren circularmente las situaciones que ocurren, unas tras otras, encadenándose, y develando y ocultando cada vez que se gira o se da una nueva vuelta, para anticiparse e intentar descubrir algo nuevo, mientras continuamos el intento vano de completar una totalidad. Porque cada vez que se da una vuelta, algo distinto va a suceder. Se plantea un devenir que surge a partir de la pugna entre objetos. Cada uno conlleva una cámara de seguimiento que intenta registrarlo. Una lente, ¿una mirada? (vale nuevamente la pregunta), que escudriña con el objetivo de descubrir e intentar anticipar para captar lo pequeño de un gesto o lo sofisticado de un nudo del que tensa una forma cualquiera en alguno de los cubos ubicados en el espacio. Vamos a llamarla “cámara oscilante”.

Pero hay algo más para mencionar. En una voluntad de registro total ubicamos una segunda cámara para registrar todo desde “un poco más allá”. Este “un poco más allá”, sugiere una distancia, con un campo del cuadro más abierto, sin moverse, registrando todo lo que pasa por delante de su lente.

Un objeto audiovisual, una vez creado ya existe por sí mismo, independizado de alguna manera del referente que documentó y emite su mensaje en una aparente “voz propia”. Cuanto menos se intenta evidenciar la existencia de un narrador, más parecerá que dicho narrador no existe. En nuestra puesta, el relato es el encuentro de los registros de la cámara puesta “más allá”, como un contrapunto de los registros oscilantes.

Ahora bien, una vez finalizado el Juego, los registros llegan a su fin y ya son “fragmentos” de lo sucedido. ¿Existe una estrategia de edición? Aparece entonces una nueva noción de mirada, en consecuencia la que llamaremos mirada editora. En esta oportunidad, estudiantes avanzadas²⁰ de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido intervienen el material, con una edición en base a lo que denominamos “lo que las imágenes cuentan”. El desafío es volver a mirar y dar una vuelta más en el camino de la construcción de este relato. La oportunidad de mostrarlo surgirá en las Jornadas SI+Preguntas de investigación, en el acto de exhibición del material obtenido y ante nuevas miradas espectadoras, seguiremos viendo todavía el relato construirse.

¿Qué narran estos registros documentales de aquí en adelante? ¿Cómo será interpretado este relato en el futuro? Es válido preguntarnos esto cuando la voz que traduce estas miradas implica necesariamente una generalización subjetiva, oscilante, pendular con su consecuente objetivación (aún heurística). Por eso, reformulamos ¿Cómo se plantea la pregunta acerca del registro desde una mirada heurística?

Resonancias

Entre las resonancias del Juego, destacamos el aporte de la Dra. Silvia Citro²¹ en su texto “Leer, jugar, percibir y reimaginar”, de la experiencia de la puesta en acto de “El Juego de los cuatro antropólogos y las cuatro antropólogas”, en el mismo, señala dos cuestiones proyectivas, la de “reimaginar los legados y la de hacerlo rizoma”, por su posibilidad de colectivizar y expandir hacia otros y nuevos horizontes.

En las urgencias, de este mundo convulsionado, la Heurística no solo nos incluye, nos involucra y nos hace partícipes, sino que también en su naturaleza está su poder convocante, por tanto una posibilidad de problematizar y transformar. En cada contexto, cada vez, nos exige componer el problema, seguir con el problema formulando las preguntas. Buenas preguntas. De modo que, la impronta convocante de la Heurística va a exigir estar presentes, no escindidos del cuerpo, de la teoría, de nuestras prácticas, de la didáctica y del sentir. Esto es, vivir en un estado de presencia activa, pensando, interrogando y accionando, involucrados y comprometidos.

Si para comprender la contemporaneidad se requiere la habilidad para formular las preguntas, a su vez, nos habilita y nos devuelve capacidad de agencia al darnos las claves que permiten componer el problema ante, por ejemplo, los discursos que intentan manipular situaciones sociales, políticas que involucran no solo lo proyectual sino también un proyecto de ley o de país.

El pensamiento heurístico, nos permite entonces la posibilidad de salir de las dicotomías, de los modelos estancos, los guetos y de los odios que callan voces o que las invisibilizan o anulan.

La imposibilidad de contemplar la multiplicidad de los contextos que conviven y la manipulación de los discursos que accionan imaginarios que no son cuestionados, hace urgente y necesario un pensamiento que habilite la desconfianza en estos modelos establecidos, que anulan la pregunta.

²⁰ Como trabajo de su pasantía en CHEU

²¹ Silvia Citro (CONICET-UBA)

Entonces la heurística hoy “ataca de nuevo” así presentaba el Secretario de investigación a G. Breyer en aquellas primeras Jornadas en el año 2006, mencionadas al inicio de este texto.

La heurística contempla una multiplicidad de modos y lógicas diversas de dar sentido, de modos de buscar salidas, soluciones a preguntas bien planteadas, estrategias que nos devuelvan la posibilidad de ser agentes transformadores de la realidad.

Todo indica y confirma que “seguir con el problema” implica seguir con la formulación de la pregunta insistente e insolente: **¿Por qué nos convoca la heurística?**

Bibliografía

Breyer, G. (2007). *Heurística del diseño*. Buenos Aires: Nobuko.

Breyer, G. (2006). 1º Jornada de Heurística. ¿Por qué nos convoca la Heurística?. FADU.UBA. Recuperado el 06/07/2024 de:
https://centrodeheuristica.fadu.uba.ar/archivos/Jornadas_HEU_06.pdf

Giordano, D. (2018). *Cuestiones del Diseño. Equilibrio inestable sobre campos imprecisos*. Buenos Aires: Textos Heurísticos. FADU UBA.

Giordano, D. (2006). 1º Jornada de Heurística. ¿Por qué nos convoca la Heurística?. FADU.UBA. Recuperado el 06/07/2024 de:
https://centrodeheuristica.fadu.uba.ar/archivos/Jornadas_HEU_06.pdf