

ISSN: 2007-2112

PUBLICACIÓN SEMESTRAL, AÑO 6,
NÚMERO 12 | 2014
REVISTA DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA
DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT DE LA UASLP.
PRECIO EN MÉXICO: \$60.00
EN EL EXTRANJERO: 8.00 USD



H+D

HÁBITAT MAS DISEÑO



DIRECTORIO

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Manuel F. Villar Rubio
Rector

David Vega Niño
Secretario general

Luz María Nieto Caraveo
Secretaría académica

Fernando Toro Vázquez
Secretario de Investigación

Facultad del Hábitat
Anuar Abraham Kasis Ariceaga
Director

María Alejandra Cocco Alonso
Secretaría académica

María Elena González Sánchez
Coordinadora del posgrado de la Facultad del Hábitat

Benjamín Fidel Alva Fuentes
Coordinador de Investigación de la Facultad del Hábitat

Jorge Eduardo Salazar Juárez
Ismael Posadas Miranda García
Diseño editorial
CEDEM, Centro de Diseño Editorial
Multimedia, Facultad del Hábitat

Ruth Verónica Martínez Loera
Editora

Eulalia Arriaga Hernández
Redacción

H+D HÁBITAT MAS DISEÑO, año 7, número 14, Julio-Diciembre 2015, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Álvaro Obregón #64, Centro Histórico, C.P. 78000. San Luis Potosí, S.L.P. A través de la Facultad del Hábitat por medio del Instituto de Investigación y Posgrado del Hábitat. Con dirección en: Niño Artillero # 150, Zona Universitaria C.P. 78290. San Luis Potosí, S.L.P. Tel. 448-262481. <http://jhabitat.uaslp.mx>, Editora responsable: Ruth Verónica Martínez Loera. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2010-120716055100-102, ISSN: 2007-2112. Licitud de Título y Licitud de Contenido: 15577. Registrada en el Catálogo y Directorio LATINDEX ISSN-L 2007-2112 e indexada en: EBSCO México, Inc. S.A. de C.V. Impresa en los Talleres Gráficos Universitarios, Av. Topacio esq. Blv. Río Española s/n, Fracc. Valle Dorado, C.P. 78399, San Luis Potosí, S.L.P. Distribuida por la Facultad del Hábitat con dirección en Niño Artillero # 150, Zona Universitaria C.P. 78290. San Luis Potosí, S.L.P. Este número se terminó de imprimir en el mes de enero de 2016 con un tiraje de 1000 ejemplares.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, a través de la Facultad del Hábitat.

COLABORADORES EN ESTE NÚMERO

Félix Beltrán Concepción
Rodrigo Martínez Rodríguez.
Juan Manuel Lozano de Poo.
Ricardo Alonso Rivera.
Gerardo Hernández Neria
Arturo Santamaría Ortega
Gerson Urbina Pérez.
Jessica García García
María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

COMITÉ EDITORIAL Y DE ARBITRAJE

Dr. Félix Beltrán Concepción
Universidad Autónoma Metropolitana
MAV. Carla de la Luz Santana Luna
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel
Universidad Nacional Autónoma de México
Dr. Pablo Chico Ponce de León
Universidad Autónoma de Yucatán
Dra. Eugenia María Acevedo Salomao
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Dr. Luis Rodríguez Morales
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa
Dr. Ricardo López-León
Universidad Autónoma de Aguascalientes
Dra. Irma Lucía Gutiérrez Cruz
Universidad de Guadalajara
M.D.G. Jorge Lainez Jamieson.
Universidad Autónoma de Coahuila
Dra. María Elena Molina Ayala
Facultad del Hábitat, UASLP
Dra. Carmen Tiburcio García
Universidad Iberoamericana Puebla
Dra. Lucila Arellano Vázquez
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Dra. Claudia Ramírez Martínez
Facultad del Hábitat, UASLP
Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
MDG. Irma Carrillo Chávez
Facultad del Hábitat, UASLP
Mtra. Norma Alejandra González Vega
Facultad del Hábitat, UASLP
Mtra. Ana Margarita Ávila Ochoa
Facultad del Hábitat, UASLP



TÉCNICAS DETONANTES DE CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS

TECHNIQUES FOR UNLEASHING CREATIVITY
IN DESIGN PROCESS AND PROJECT
DEVELOPMENT

TÉCNICAS DESENCADENANTES DE CREATIVIDADE
NO PROCESSO DE DESIGN E DESENVOLVIMENTO
DE PROJETOS

JUAN MANUEL LOZANO DE POO
RICARDO ALONSO RIVERA

Recibido: 15/01/2015.
Dictaminado: 20/05/2015
Aceptado: 15/09/2015

RESUMEN

Palabras Clave
creatividad, colectividad,
herramientas, técnicas,
voluntad.

El ejercicio de la creatividad como atributo colectivo del estudiante de arquitectura constituye de inicio, retomar la naturaleza esencial del acto mismo, el abandono alternado de la individualidad con el propósito de estar más capacitados para la comprensión y generación de soluciones más complejas aún, originadas desde el sentido de la responsabilidad social, exigiendo así la apertura inevitable del ser individual a que preste más atención y escuche fuera de sí mismo liberándose del condicionamiento sociocultural.

El uso de la creatividad colectiva como recurso ilimitado facilitaría el desarrollo de profesionistas que deseen y puedan dialogar con el conflicto y la incertidumbre, discutir constructivamente, establecer objetivos y estructurar cuestionamientos con mayor pertinencia. Abordar problemas con mayor capacidad para comprender su complejidad desdoblándose multidimensionalmente según vaya transitando por experiencias significativas, construyendo su propio conocimiento para su transmisión y aplicación autónoma. La formación del alumno debe de contemplar e impulsar el trabajo en equipo para conversar críticamente con el resto de los miembros, para estimular la mejora continua de la sociedad en la que se desenvuelve y contravenir los rasgos individualistas por medio del desarrollo de proyectos integrales.

El aprendizaje de la arquitectura en la Facultad del Hábitat, debe sintonizarse con la conciencia colectiva para establecer una liga entre la innovación y la dimensión creativa mediante técnicas detonantes, alentando el pensamiento divergente a todo lo largo del proceso de diseño, entendido como revolvente, dinámico y no lineal.

ABSTRACT

Key words
creativity, collectivity, tools,
techniques, willingness.

The exercise of creativity as a collective attribute of the student of architecture initially consists of resuming the essential nature of the act itself, the alternating abandonment of individuality in order to better understand and generate even more complex solutions originating from a sense of social responsibility, and thus requiring the inevitable opening of the individual in order to pay more attention and listen outside of himself; breaking free from sociocultural conditioning.

The use of collective creativity as an unlimited resource facilitates the development of professionals willing and able to address conflict and uncertainty, argue constructively, set objectives and structure more relevant questioning; tackling problems with greater capacity in order to understand their complexity through a multi-dimensional unfolding as they move through meaningful experiences, building their own knowledge to be transmitted and applied autonomously. The training of the student must contemplate and promote teamwork to converse critically with other members, to encourage the continuous improvement of the society in which it operates, and to contravene individualistic traits through the development of comprehensive projects.

The learning of architecture at the Faculty should be attuned to the collective consciousness in order to establish a link between innovation and the creative dimension through unleashing techniques, encouraging divergent thinking throughout the design process, which is understood as revolving, dynamic and nonlinear.

RESUMO

Palavras chave
criatividade, comunidade,
ferramentas, técnicas,
vontade.

O exercício da criatividade como atributo coletiva do estudante de arquitetura consiste inicialmente em retomar a natureza essencial do ato em si, o abandono alternado de individualidade a fim de ser capaz de compreender melhor e gerar soluções ainda mais complexas, provenientes do senso de responsabilidade social, exigindo, portanto, a abertura inevitável do indivíduo para prestar

mais atenção, escutar fora de si mesmo e libertar-se do condicionamento sociocultural.

O uso da criatividade coletiva como recurso ilimitado facilita o desenvolvimento de profissionais dispostos e capazes de dialogar com o conflito e incerteza, discutir construtivamente, definir metas e estrutura questões mais relevantes. Abordar os problemas com maior capacidade de entender sua complexidade através de experiências significativas, e a construção de seu próprio conhecimento para a transmissão e aplicação autônomas. A formação do estudante deve contemplar e promover o trabalho em equipe para discutir criticamente com o resto dos membros, para estimular a melhoria contínua da sociedade em que atua e contrariar as características individualistas através do desenvolvimento de projectos integrados.

A aprendizagem de arquitetura na Escola de Habitat, deve entrar em sintonia com a consciência coletiva para estabelecer uma ligação entre a inovação ea dimensão criativa por meio de técnicas de desencadeamento, e incentivar o pensamento divergente ao longo do processo de concepção, entendido como giratória, dinâmica e não linear.

INTRODUCCIÓN

El rasgo individualista que caracteriza a las sociedades urbanas, limita la generación de un ambiente propicio para el desarrollo de la creatividad colectiva. "La disolución de las identidades sociales, la diversificación de los gustos y la exigencia soberana de ser uno mismo, dan pie a un impase de las relaciones y una crisis de la comunicación sin igual". (Lipovetsky, 1990: 323). Los modelos pedagógicos y estrategias didácticas creativas planteadas en los planes de estudios de las universidades frecuentemente son descartados por estudiantes y docentes. Uno de los mayores retos de las instituciones educativas es el romper con esta inercia, producto de la herencia del cómo enseñar asimilado por el condicionamiento de ambas partes. El clima dentro de los Talleres de Síntesis debe ser el adecuado para fortalecer los vínculos creativos entre la experiencia, la reflexión y la práctica. ¿Cómo se visualiza el espacio para la producción de proyectos integrales e innovadores a través de técnicas y estrategias colectivas?

Implementar métodos y procesos rígidos establecidos para el diseño arquitectónico que no toma en cuenta tanto la práctica profesional como la docente, resulta poco productivo. El aprendizaje se propone desde y a partir del ejemplo, donde la apertura a diferentes enfoques y acercamientos a la problemática, permita la diversificación del pensamiento y por ende dé cabida a la creatividad individual y colectiva desde un inicio y no sólo en un periodo determinado del proceso de diseño, todo esto bajo un enfoque interdisciplinar.

La arquitectura y el distanciamiento actual de su dimensión social definen a la creatividad como una actividad individual alejada del trabajo colaborativo y la participación del colectivo social. “En realidad, deberíamos ver la relación en el orden inverso: debido a que los acontecimientos modernos arrojaron hombres y mujeres a la condición de individuos —fragmentando su vida, dividida en varias metas y funciones apenas relacionadas, que debían llevar a cabo en un contexto diferente y conforme a una pragmática distinta—, la idea abarcadora de una visión unitaria del mundo resultó poco útil y difícilmente logró captar su imaginación”. (Bauman, 2009, p. xiii). La creatividad puede establecer infinidad de relaciones entre el acto de creación arquitectónico y las herramientas que provee la dimensión creativa del ser para diseñar de forma integral e incluyente. El diálogo permanente con la otredad origina la comprensión del contexto bajo una postura forjada a partir de reflexiones críticas y profundas de los estímulos que conscientemente se reciben de forma cotidiana, las cuales permiten la correcta generación y traducción de ideas durante el proceso de diseño de manera innovadora.

Una de las demandas actuales para las instituciones educativas, es promover la creatividad dentro de toda su estructura académica, procesos de diseño y procedimientos de implementación curricular; dinamizar su currículo a través de herramientas prácticas del pensamiento creativo. En el entorno profesional existen despachos basados en el esquema de equipos creativos que elevan considerablemente el grado de intuición dentro de su proceso de diseño y privilegian el uso de

la imaginación como punto de partida y consolidación de proyectos. Según Brett Steele, director de the Architectural Association, “las escuelas de arquitectura se encuentran históricamente en una posición privilegiada ya que el proyecto de profesionalización del siglo xx, para bien o para mal, está en curso, y los arquitectos son parte de la economía del conocimiento global, por lo que las escuelas deben de reeducarse y no sólo a sus estudiante, ése es el gran reto pedagógico de hoy”. (Steele, 2013, p. 87).

CONDICIONAMIENTO Y LIBERTAD

“P. ¿Quiere esto decir que usted entiende la libertad como una realidad ética en sí misma?

R. *La libertad es la condición ontológica de la ética; pero la ética es la forma reflexiva que adopta la libertad*”. (Foucault, 1994, p. 111).

Tenemos que cuestionar si las instituciones educativas alientan el aprender a emprender, si realmente estimulan la creatividad, que bajo este esquema juega un papel fundamental para la toma de decisiones; entendemos a la voluntad como motor de innovación y crecimiento cultural, promotor del trabajo colectivo. Continuamente estamos, en el mejor de los casos, luchando en contra del condicionamiento ejercido abiertamente por el sistema educativo junto con la transmisión limitada del conocimiento de generación en generación, restringiendo radicalmente la propia capacidad del ser para desarrollar su pensamiento creativo innato. “La libertad es una condición necesaria e insustituible para que la responsabilidad pueda ser tanto reconocida como asumida y viceversa, la responsabilidad es también condición para la libertad. El sujeto libre, tal como es comprendido en esta perspectiva, es aquel que tiene claridad respecto de sus determinaciones y sus necesidades o deseos, y es responsable en el sentido de tener la habilidad o capacidad para responder a lo anterior frente a sí mismo y frente a otros” (Ducoing, Mar, 2011, p. 442).

¿Cómo activamos la mente? ¿Qué recursos utilizamos conscientemente para obser-

definiremos como constituyentes de la dimensión creativa y precisaremos de la misma manera, de una forma no secuencial, su función dentro del sistema y la importancia de los vínculos entre sus componentes.

Sabemos que los procesos de diseño deben estar guiados por una gran carga reflexiva. “Es necesario privilegiar, resueltamente, las enseñanzas encargadas de asegurar la asimilación reflexiva y crítica de los modos de pensar fundamentales (como el modo de pensar deductivo, el modo de pensar experimental o el modo de pensar histórico, y también el modo de pensar reflexivo y crítico que debería estarles siempre asociando)” (Bourdieu, 2007, p.p. 132 y 133). El estudiante debe de identificar de inicio, su propio proceso de diseño y autocriticarlo partiendo de la problematización para imaginar, conceptualizar, interpretar, traducir y transmitir mensajes y significados en sus proyectos; es decir, la introspectiva y la voluntad construirán las bases para dar paso a la incorporación de técnicas y herramientas que alienten la creatividad del estudiante para que pueda sintetizar el conocimiento ofrecido por los estímulos del capital y paisaje cultural, desde su propia voluntad de aprendizaje traducida en espacios habitables recurriendo a la evocación experiencial.

Una vez abiertas las puertas de la imaginación, la intuición se convierte en una herramienta constitutiva de la dimensión experiencial-originante. “Fill in the lacunae of inspiration by tidily copying out what is already written. Intuition will awaken in the process”. (Benjamin, 1979, p. 69). No es espontaneidad ingenua, su rol en la transmisión y apropiación del conocimiento lo soporta la experiencia adquirida y la sensibilidad desarrollada por el diseñador, sabe exactamente a dónde quiere llegar, pero no conoce cómo se presentará el camino el cual va a seguir para alcanzar lo que su capacidad de visualización le estructura como realidad complejamente detallada desde el inicio del proceso de diseño. Capacidad continuamente afinada y arraigada al entendimiento integral del entorno, las vanguardias y la historia.

La síntesis, dentro del proceso de diseño, la definimos como la construcción creativa de soluciones que alternan en las diversas dimensiones de la arquitectura, haciendo uso del resto de los elementos del quehacer creativo a veces bajo el factor de la sorpresa y de lo inesperado, síntesis tanto individual como colectiva; es por eso que la poesía, la música y el arte en general nos atraen de sobremanera, nos acercan a diversas realidades. “Cuando los buenos músicos de jazz



Imagen 1.
Espacio de trabajo: sobre la mesa, elementos e instrumentos para el desarrollo de la técnica.
Fotografía: Juan Manuel Lozano de Poo (2014).



Imagen 2.
Dibujo y croquis:
representación de las ideas
y conceptos, imágenes
mentales.
Fotografía: Juan Manuel
Lozano de Poo (2014).

improvisan juntos muestran, de un modo algo similar, una forma de reflexión en la acción integrada suavemente en la interpretación en curso. Escuchándose unos a otros, escuchándose a sí mismos, sienten por donde va la música y en función de ello ajustan su propia forma de interpretar. La idea que anuncia uno de los intérpretes será captada por otro, elaborada y convertida en una nueva melodía" (Schön, 1987, p. 39).

El valor y potencial del pensamiento creativo individual, no conoce los límites, sin embargo el fruto de la apertura y flexibilidad del trabajo creativo colaborativo propone la posibilidad real de alcanzar nuevos planos de conciencia para trascender colectivamente descifrando al contexto y a la otredad, emanando permanentemente nuevas formas de habitar y crear arquitectura.

LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE DISEÑO

¿Por qué y en qué momento perdemos la capacidad de asombro, tendrá que ver con el sobreestímulo cotidiano, el hábito, la rutina y el hastío contemporáneo?

El arquitecto delinea, define en la incertidumbre, en lo indeterminado, debidamente guiado por la creatividad. Los procesos creativos inician con el acto de imaginarse siendo y estando, con

y en, disolviendo el apego al individualismo, acción que implica deseo y voluntad, compromiso gestante que como vehículo, conduce al conocimiento experiencial ilimitado constitutivo de realidades alternas, constructo íntimo de creatividad reveladora que permite acceder al conocimiento estableciendo diálogos y discusiones con la incertidumbre, con lo desconocido. "At first the impulse, the vision, the feeling, is unspoken. But in the end it must come to words...the problem is the same one shared by scientists and artists: how to translate these internal feelings into an external language other people can experience" (Root-Bernstein, 1999, p. 9).

La imaginación es la madre de todos los logros y la transmisión del conocimiento promueve entre otras cosas, la activación de la mente y el debate. "Entendernos es natural y normal, malentendernos es antinatural y anormal. Es este malentendimiento lo que exige una explicación, nos hace detenernos y pensar, dispone a la mente a la acción, dispara el proceso de construcción de conocimiento consciente" (Bauman, 1993, p. 163).

La imaginación permite comprender que existen múltiples realidades y por lo tanto múltiples visiones y procesos de diseño, por lo que debemos ejercitarla utilizando estrategias didácticas y

técnicas detonantes de la creatividad con fines prácticos. En particular con el que nos concierne ahora, la transformación del individuo en un ser creativo colectivo, proceso que inicia incluyendo al docente en el equipo, y que, como unidad, tendrá que desarrollar la capacidad de:

- Estructurar un pensamiento creativo colectivo a partir de la imaginación. Visualizar de forma práctica y extremadamente detallada.
- Verbalizar y comunicar correctamente el proceso imaginativo para la socialización de ideas.
- Traducir imágenes mentales en conceptos.
- Representar creativamente las ideas por medio del dibujo, croquis, esquemas, mapas conceptuales y mentales, maquetas y modelos.

Acercarnos por medio de la imaginación a una realidad alterna, nos permitirá crear y recrear conscientemente objetos y sensaciones, es decir traducirlos y materializarlos, este proceso se inicia por medio del juego y ejercicios mentales que estimulan la imaginación, como la pareidolia, ejercicios relacionados estrechamente con los sueños y la evocación experiencial. No encontramos limitante alguna para aplicar estos principios al desarrollo de procesos de diseño, es por eso que sintetizamos conceptualmente un proceso creativo de diseño.

Imaginar-descubrir-originar
Descomponer-analizar-traducir
Integrar-materializar-evaluar

Este proceso establece reinterpretar continuamente valores desde la creatividad colectiva, no busca el reconocimiento social y promueve el ánimo de compartir, pretende integrar al arquitecto para que pueda dialogar con el conflicto, discutir constructivamente, establecer objetivos y estructurar cuestionamientos de manera asertiva. Es un proceso de diseño dinámico, no está restringido por pasos secuenciales, cada conjunto

de acciones interactúa desde el inicio porque a la vez, son también rasgos deseables del diseñador. Lo importante es cómo se accionan de forma consciente y los vínculos que se generan y enlazan. Siempre nuevos, constantemente cambiantes.

Los procesos creativos recurren asiduamente a diferentes inteligencias (*herramientas*) y a la memoria (*experiencia*), pero es el diálogo que entablan con la voluntad (*motor*) el que nos permite entenderlos desde el plano individual y el plano colectivo para descifrar nuevas formas de relacionarnos en y con los demás, imaginándonos en niveles de conciencia con nuestros semejantes para liberar la dimensión colectiva de la creatividad como sistema que permite la observación de los fenómenos de un todo, a la vez que se analiza cada una de sus partes sin descuidar la interrelación entre ellas y su impacto sobre el fenómeno general (Senge, 1994).

TÉCNICAS PARA LA CREATIVIDAD DENTRO DEL PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO.

Cabe mencionar que no sólo el arquitecto se expresa de forma creativa, entendamos que de



Imagen 3.
Modelado: Primera etapa, después del croquis, el contacto con el barro.
Fotografía: Juan Manuel Lozano de Poo (2014).



Imagen 4.
Intervención colectiva:
aislamiento sensorial y
estimulación auditiva.
Fotografía: Juan Manuel
Lozano de Poo (2014).

entrada, es en sí, un ser creativo que no conoce límites para poder expresarse creativamente si así lo desea, mediante cualquier recurso que se lo permita, hablar, danzar, escuchar, observar, abstraer, dibujar; es decir, concibe e imagina múltiples alternativas arquitectónicas como un acto creativo, aprovechando todo lo que su experiencia va construyendo para ensayarse en obras de creación. "Los niños observan con una agudeza que deja en mal lugar a muchos adultos, y nadie que haya visto la expresión de fascinación absoluta que hay en sus ojos o la intensa concentración con que dibujan o pintan aceptará una explicación basada en la negligencia o la indiferencia" (Arnheim, 1979, p. 175).

El aprendizaje dentro de los talleres de síntesis de arquitectura de la Facultad del Hábitat, debe sintonizarse con la conciencia colectiva para establecer una liga entre la creatividad y sus instrumentos, alentando el pensamiento innovador. Esto requiere definir técnica como el conjunto de procesos, procedimientos y herramientas asociados con la dimensión creativa para implementarlos en la creación arquitectónica. Y entender al ejercicio como la actividad práctica continua e innovadora, originada para obtener y desarrollar conocimiento; Sumamos ambos conceptos para adquirir conocimiento nuevo en el proceso

de aprendizaje del diseño arquitectónico, como complemento de la comprobación y reflexión teórica.

El diseño de técnicas hace uso de herramientas particulares y propias de cualquier ser humano para el desarrollo de su dimensión creativa que ayudan en la consolidación de un sentido y rumbo más claro para cualquier disciplina:

- Observar
- Capacidad de representar imágenes
- Abstraer
- Reconocer y diseñar patrones
- Pensamiento corporal
- Crear analogías
- Empatizar
- Pensamiento multidimensional
- Modelar
- Jugar
- Transformar y traducir
- Sintetizar

Ahora relacionemos el contenido de cada uno de los apartados anteriormente expuestos con las herramientas del pensamiento divergente y con el conjunto de rasgos deseables del equipo interdisciplinar de trabajo para el desarrollo de técnicas creativas particulares que buscan:

- Erradicar el condicionamiento cultural e institucional
- Liberar la dimensión creativa; al ser emocional y sensible
- Detonar la capacidad perceptual
- Activar la mente

Los rasgos deseables del equipo creativo son:

- Imaginativo
- Experiencial
- Visualización altamente detallada
- Intuitivo
- Responsable y comprometido socialmente
- Promotor de valores
- Traductor de conceptos e ideas
- Flexible críticamente

Las dinámicas grupales buscan el desarrollo de estos rasgos utilizando las herramientas propuestas por medio de estrategias didácticas que en base a la experiencia incentiven la imaginación y la creatividad. Se habla de la esencia no a manera descriptiva, se imagina y se cierran los ojos, entonces se dibuja y se utilizan los sueños como instrumento. Las técnicas y ejercicios se guían por los principios de:

Leer – escribir, imaginar – crear, escuchar – hablar

Para:

- Estudiar patrones creativos de diferentes culturas que de forma conjunta desarrollan actividades, lenguajes, construyen y habitan colectivamente.
- Desarrollar la imaginación en y con, para compartirlo mediante diferentes recursos pedagógicos.
- Relacionar creativamente: proyecto - voluntad - trabajo - método - proceso - cultura - sociedad.
- Desbloquear la creatividad desde el obstáculo sociocultural.
- Saber formular correctamente preguntas detonantes de creatividad.
- Reconocer el estilo de aprendizaje personal y del equipo.
- Experimentar con lo desconocido.

- Establecer el clima o ambiente imaginativo.
- Ejercer la voluntad como poder.

En el Taller de Síntesis 6 de la carrera de arquitectura de la Facultad del Hábitat se ha implementado la técnica que hemos denominado **creación volumétrica a través del aislamiento sensorial**, la cual se estructura de la siguiente manera. El diálogo permanente con el alumno provee el clima propicio para el desarrollo de la dinámica que inicia por medio de lecturas y estímulos previos evocando la experiencia (Linklater: 2001) y que despierten la curiosidad y la reflexión en el equipo para entonces conformar grupos de dos personas que trabajan y crean con los ojos vendados compartiendo la misma música, estimulando su imaginación por una pregunta detonante. La mesa de trabajo es para cuatro personas, el otro equipo observa detalladamente cómo sus compañeros moldean diferentes materiales, la duración de esta primera fase la determinan los mismos estudiantes, dando la señal para que los otros dos alumnos se integren para conformar un equipo de 4 personas y terminar el trabajo de modelado. Al término se reflexiona y evalúan los logros para dar paso a la representación espacial por medio del dibujo.

Otra técnica diseñada con estos fines es el **Taller de competencias creativas de arquitectura; técnicas manuales alternas**, impartido por Jan Molema donde se hace un diseño a la Gaudí y otro a la Duiker & Bijvoet, utilizando la misma visión y re-

Imagen 5.

Desarrollo originante: trabajo en acuerdos previos, representación en diferentes escalas y dimensiones. Fotografía: Juan Manuel Lozano de Poo (2014).





Imagen 7. flexiones, el taller integra la técnica de creación volumétrica.
Cierre: momento de reflexión y conclusiones, discusión abierta.
Fotografía: Juan Manuel Lozano de Poo (2014).

Pregunta detonadora: ¿Cómo es la arquitectura dentro de un sueño colectivo?

– En el taller no se utiliza computadora, ni otro recurso electrónico y se experimenta con la privación sensorial para el dibujo y modelado espacial.

– Se trabaja con papel y lápiz sobre mesas, con diferentes materiales para crear volumen.

– Se buscan ideas muy precisas, explicando los materiales y los principios de las construcciones a desarrollar al modo de Gaudí o de los arquitectos holandeses.

– Se Presentan los resultados en público para su retroalimentación.

CONCLUSIONES

El diseño arquitectónico suele concebirse como un acto individual producto de la visión distorsionada del arquitecto como “genio” resultando en un catálogo formal incoherente, alejado de propuestas constitutivas de espacios habitables. Esta idea de la creatividad individual condiciona su vinculación y crecimiento en relación a la comunidad, su relación con la sociedad, limitando así el desarrollo de posibilidades que podrían ser más adecuadas a las condiciones reales de la sociedad, aunque algunas veces ha permitido el crecimiento y la transformación social una vez

que se colectivizan, habría que renunciar al genio y a la autoría para convertirse en lo que Walter Benjamin define como productor.

En gran medida, el acercamiento a los fenómenos se facilita a través del desarrollo de la capacidad de idear y crear nuevas relaciones, entenderlas y proponer caminos innovadores que propicien el entendimiento social de la importancia de reforzar y diseñar los vínculos, restaurarlos; remediar patrones sociales que se han desgastado por generaciones a causa del hastío y pérdida justificada de la fe en la verdad absoluta como signo de autenticidad. Los verdaderos ejemplos a seguir de la arquitectura se caracterizan por la comprensión integral del hábitat traducida en intervención espacial – arquitectónica arraigada socialmente, que diseñan estrategias creativas para trabajar en equipos interdisciplinarios con posturas definidas ante la problemática latente.

Los talleres de arquitectura se deben estructurar bajo la creatividad social para la práctica de las técnicas y ejercicios, algunas como blue slip o brainwritting ayudan a entender el sentido e importancia de la creatividad; nosotros experimentamos con estrategias didácticas a partir de preguntas detonantes dentro de técnicas colectivas donde se aíslan los sentidos para la creación espacial - arquitectónica en diferentes etapas del proceso de diseño, entendiéndolo dinámico, flexible y no lineal, para fines de la reflexión del conocimiento significativo adquirido mediante el ejercicio de la imaginación y la materialización crítica del diseño.

Los resultados tanto de la técnica de creación volumétrica a través del aislamiento sensorial como del Taller de competencias creativas de arquitectura; técnicas manuales alternas, proveen múltiples formas y variaciones de aplicación para alcanzar diferentes objetivos, la idea es precisamente abrir las puertas de la creatividad para poder representar de cuantas formas se conciben las ideas nacidas de la duda (Ortega y Gasset, 1937) amplificadas por la imaginación.

Los contenidos de los cursos del currículo podrían integrarse por medio de un común denominador: uniones innovadoras y modalidades creativas en que se imparten los Talleres de Síntesis

a través de éstas y otras técnicas para la estimulación de la dimensión creativa del diseñador. La inclusión del arte y los métodos de aprendizaje dinamizarían el currículo, siendo de suma importancia el rol de la creatividad en la educación y práctica interdisciplinar.

La comprobación de las técnicas colectivas para el desarrollo creativo se manifiesta también durante el proceso de diseño mediante un ambiente cordial, sonrisas y curiosidad, emoción y asombro de los logros de la imaginación deseando repetir la experiencia y probar nuevas ideas; todo esto se puede observar mediante el discurso sonoro de la creación o a través del silencio inquietante del ser absorto en y con la otredad.

REFERENCIAS

- Altshuller, G. (1994). *And Suddenly the Inventor Appeared*. MA: Technical Innovation Center.
- Altshuller, Genrich (2005). *40 Principles: Extended Edition*. MA: Technical Innovation Center.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos, Vivir en una época de incertidumbre*. España: Ensayo Tusquets Editores.
- Bauman, Z. (2009). *Ética posmoderna*. España: Siglo XXI de España Editores.
- Benjamin, W. (1979). *The Destructive character In, One-Way Street*.
- Benjamin, W. (1979). *One-Way Street*. London: New Left Books.
- Bourdieu, P. (2007). *Capital cultural, escuela y espacio social*. España: Siglo XXI editores.
- Cole, E. (2005). *La gramática de la arquitectura*. Madrid: Lisma Ediciones.
- Ducoing, P. (2011). *Pensamiento crítico en educación*. México: iisue.
- Foucault, M. (1994). *Hermenéutica del sujeto*. Madrid: Ediciones de la Piqueta.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: PAIDÓS.
- Linklater, R, (2001). *Waking life, Fox searchlight pictures*.
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar Condiciones y contextos*. Buenos Aires: PAIDÓS.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
- Molema, J, (2008). *Gaudí: The construction of dreams*. Rotterdam: Episode Publishers.
- Ito, T. (2006). *Arquitectura de límites difusos*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Koolhaas, R. (2007), *La ciudad genérica*. Barcelona: GG mínima.
- Montaner, J. (1999) *Arquitectura y crítica*. Barcelona: GG Básicos.
- Morin, E. (2011), *Hacia dónde va el mundo*. México: PAIDOS.
- Ortega y Gasset, J. (1937) *La rebelión de las masas*.
- Paquay, L. (2005). *La formación profesional del Maestro, Estrategias y competencias*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pallasmaa, J. (2012), *Los ojos de la piel, La arquitectura y los sentidos*. México: GG.
- Root-Bernstein, R & M. (1999). *Sparks of Genius, The 13 thinking Tools of the world's most creative people*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Sánchez, R. (2010). *Enseñar a investigar. Una didáctica nueva de la investigación en ciencias sociales y humanas*. México: iisue.
- Santojanni, F. (2006). *Modelos teóricos y metodológicos de la enseñanza*. España: Siglo XXI editores.
- Schön, D. (1987). *La formación de profesionales reflexivos, Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós.
- Senge, P. (1994). *La quinta disciplina. Nueva York: Editorial Currency*.
- Sikora, J. (1979). *Manual de métodos creativos*. Buenos Aires: Ed. Kapelusz. †