

Tabla 1. Matriz de Presión del Tiempo/Creatividad

Probabilidad de pensamiento creativo	Presión del tiempo	
	Bajo	Alto
Alto	<p>El pensamiento creativo bajo poca presión del tiempo es más probable cuando las personas sienten como si estuvieran en una expedición. Ellos:</p> <p>a) Muestran un pensamiento creativo que está más orientado a generar o explorar ideas que a identificar problemas. b) Tienden a colaborar con una persona en lugar de hacerlo con un grupo.</p>	<p>El pensamiento creativo bajo presión extrema del tiempo es más probable cuando la gente se siente como si estuviera en una misión. Ellos:</p> <p>a) Pueden concentrarse en una actividad durante una parte importante del día porque no están perturbados o protegidos. b) Creen que están haciendo un trabajo importante e informan que se sienten desafiados de manera positiva por el trabajo y que están involucrados con él. c) Muestran un pensamiento creativo que está igualmente orientado hacia la identificación de los problemas y la generación o exploración de ideas.</p>
Bajo	<p>El pensamiento creativo bajo poca presión del tiempo es improbable cuando las personas se sienten como si estuvieran en piloto automático. Ellos:</p> <p>a) Reciben poco estímulo de la alta dirección para ser creativos. b) Tienden a tener más reuniones y discusiones con grupos que con individuos. c) Participan en un trabajo menos colaborativo en general.</p>	<p>El pensamiento creativo bajo presión extrema del tiempo es más improbable cuando la gente se siente como si estuviera en una trotadora. Ellos:</p> <p>a) Caen en distracciones. b) Experimentan un día de trabajo muy fragmentado, con muchas actividades diferentes. c) Se sienten más presionados por el tiempo, que cuando están "en una misión", aunque trabajan el mismo número de horas. d) Tienden a tener más reuniones y discusiones con grupos y no con individuos. e) Experimentan muchos cambios de última hora en sus planes y horarios.</p>

El estudio propone que la presión del tiempo impacta en la capacidad creativa de formas diferentes. En el caso de taller de arquitectura, dependerá de si este permite a los estudiantes enfocarse en su trabajo, si les proporciona un sentido elevado de modo que la urgencia de resolver la problemática de trabajo persiga un propósito con el que se identifiquen o si estimula o merma la capacidad creativa de otras maneras [Fuente: *Creativity Under the Gun. Special Issue on The Innovative Enterprise: Turning Ideas into Profits. Harvard Business Review* 80, n.º 8, pp. 52-61, por Amabile, T., Hadley, C. & Kramer, S., 2002, Recuperado de <https://hbr.org/2002/08/creativity-under-the-gun>, Adaptado por el autor].

nes que la etapa analítica les proporciona y generar un modelo conceptual coherente con el contexto de implantación. Sin embargo, el tiempo asignado para la labor de conceptualización es desproporcionado en comparación a la magnitud de las variables analíticas que deben ser sintetizadas para la formulación de un concepto integrador y que además proporcione un matiz artístico como germen para la construcción de un lenguaje arquitectónico con identidad. Por consiguiente, en un entorno de trabajo caracterizado por un cronograma que bonifica a las esferas concretas del proyecto y

minimiza las labores abstractas con restricciones de tiempo muy acotadas, surge de forma natural la tendencia a simplificar al máximo la complejidad de la etapa conceptual. Por ende, esta fase queda reducida a una versión esquemática abordable de forma algorítmica, con el objetivo de proporcionar "un procedimiento sistemático que indica paso a paso cómo debe realizarse una tarea, y que garantiza el hallazgo de una solución para el problema" (Gabucio et al., 2005, p. 171). En consecuencia, tanto docentes como alumnos participan de la construcción de una narrativa común respecto al

uso del concepto, cuya versión más extendida es la de servir como fuente de inspiración formal. Por tanto, no es de extrañar que a partir de dicha premisa emerja un arquetipo formalista basado en una secuencia lógica de pasos que los estudiantes utilizan para enfrentar, de manera simplificada y rápida, los procesos involucrados en la abstracción del proyecto arquitectónico. En general estos pasos consisten en:

- a. Elegir un tótem que aporte una identidad particular al proyecto.
- b. Identificar los atributos más representativos del tótem escogido.
- c. Recodificar los atributos en instancias físicas que se incorporarán al diseño.

Un principio que facilita la asimilación de esta secuencia de trabajo es la idea extendida de que “no existe concepto malo”. Este mantra pedagógico perpetúa la creencia de que la elección de un concepto puede tener un carácter arbitrario en tanto este sea exitosamente incorporado mediante un proceso de alquimia mental que logre su integración con la propuesta arquitectónica. Sin embargo, en esta visión, una de las dificultades que surgen es que “el culto a la individualidad y a la originalidad dificulta en gran manera un diálogo con respecto a la calidad formal de una creación individual” (Dreifuss, 2015, p. 81) resultante. Cabe indicar además que el resultado final de la ejecución de este algoritmo no es la innovación sistémica del objeto arquitectónico, dado que dicha modalidad de trabajo está enfocada en desarrollar solamente la esfera plástica/compositiva como un atributo de diseño independiente del resto de características concretas del proyecto. En consecuencia, la arquitectura que deriva de un proceso de conceptualización simplificado y con tiempos ajustados de trabajo, instala finalmente en los alumnos una capacidad de abstracción débil en la que los conceptos escogidos solo logran un impacto endeble. Incluso, en escenarios en los que el taller de arquitectura logra el objetivo de establecer períodos holgados de tiempo para las labores de abstracción, al recurrir a la sobresimplificación descrita en la etapa conceptual, se propicia un

entorno similar al indicado en el cuadrante inferior izquierdo de la *Matriz de presión* (Ver Tabla 1). Como efecto colateral, pese a la optimización del tiempo resultante, el pensamiento creativo se ve mermado de modo tal que los alumnos diseñan como si estuvieran alineados a la naturaleza algorítmica del proceso simplificado de conceptualización. Por ello es necesario señalar que, cuando se designan tiempos restringidos a la etapa de concepto, se crea un campo de distorsión que afecta directamente al desarrollo a largo plazo del proceso creativo.

Por otro lado, los talleres de arquitectura con enfoque abstracto, pese a incrementar el tiempo dedicado a la exploración volumétrica y espacial del objeto arquitectónico, tampoco escapan a los patrones conductuales que impulsan los procesos de simplificación conceptual provocados por la presión del tiempo. La diferencia radica en que en estos entornos el “proceso deductivo moderno es rechazado por la concepción romántica de la idea intuitiva, que vuelve a resurgir. De esta forma se defiende la subjetividad del proyecto y el poder de la intuición de un proceso controlado por el saber constructivo” (Muñoz, 2008, p. 52). En este escenario, la documentación planimétrica adquiere un nivel esquemático a fin de potenciar la atención del alumnado en las labores de construcción conceptual por medio de la elaboración de prototipos de diferentes escalas y nivel de detalle. Sin embargo, en este tipo de *paisajes académicos* surge una contradicción de orden didáctico, pues si bien, se tiene como pauta establecer un terreno fértil para el desarrollo del pensamiento creativo, a la par se generan entornos con alta presión del tiempo que propician el efecto opuesto. Esto se da al establecerse, como estrategia didáctica, el uso de premisas disruptivas que demandan el desarrollo serial de maquetas de estudio que propongan soluciones igualmente innovadoras.

Sin embargo, el rango de tiempo disponible frente a la magnitud de los modelos a desarrollar produce un margen de error estrecho para la experimentación. De este modo, para un sector del alumnado, el proceso de aprendizaje validado es reemplazado por mecanismos de copia inspirada abocados a la búsqueda de có-

digos arquitectónicos que aseguren el éxito de los prototipos a ser producidos, a fin de evitar el despilfarro de recursos ante la necesidad justificada de replanteo. Esta condición crea la ilusión de generar innovación, sin innovar realmente. Si se observa nuevamente la Tabla 1, se notará que este tipo de talleres se sitúan en el cuadrante inferior derecho de la Matriz de Presión. En este contexto, los alumnos están permanentemente corriendo sobre una trotadora pedagógica, la cual no solo marca un ritmo vertiginoso de trabajo, sino que propicia el desgaste de los participantes debido a los cambios abruptos que surgen en los requerimientos de entrega establecidos previamente por la cátedra. En consecuencia, la forma en que se resuelven los problemas de diseño es de tipo heurístico, de modo que se establecen “reglas informales o intuitivas” que nos señalan “atajos mentales” que podemos tomar cuando no es posible hacer uso de algoritmos, ya sea porque estos no están disponibles o porque su aplicación es imposible en términos prácticos” (Gabucio et al., 2005, p. 171). Este proceso heurístico describe los siguientes pasos:

- a. Se define un lenguaje arquitectónico que por conceso al interior de la organización pedagógica sea considerado como creativo e innovador.
- b. Luego, se buscan referentes que materialicen dichos códigos y se construyen modelos conceptuales con rasgos que exploren el lenguaje identificado.
- c. Estos rasgos se distribuyen entre un sector del alumnado, y canalizan los patrones de diseño hacia una dirección “segura”, dejando de lado la reflexión teórica que originalmente produjo el referente original.

En general, estos patrones de trabajo son coherentes con la tesis de Amabile, Hadley & Kramer (2002), que establece la relación inversamente proporcional entre presión y creatividad. Un ambiente afectado por la presión del tiempo puede bloquear el pensamiento creativo para bonificar procesos mentales abocados a la simplificación y con-

siguiente sistematización de las tareas creativas en la actividad proyectual²¹. En consecuencia, en un entorno con niveles altos de presión del tiempo, los alumnos carecen de las condiciones apropiadas para realizar el juego combinatorio de ideas que les permitan crear conceptos arquitectónicos innovadores, por lo que estos recurren instintivamente a los paradigmas establecidos en sus mentes, los cuales les permiten generar resultados seguros, pero de menor complejidad analítica y artística.

Naturalmente siempre existen excepciones a la regla. Individuos que pese a la presión logran crear proyectos brillantes y que representan a un sector de la población estudiantil que es capaz de pensar creativamente en condiciones adversas. La *trampa de presión* en la que cae la labor del docente está en pensar que los resultados provenientes de una minoría que prospera en entornos de alto apremio y que por tanto representan la excepción, se deben transformar en la norma para diseñar los entornos pedagógicos en los que trabajará el resto del alumnado.

Ideas finales

Frente al desarrollo de estas reflexiones cabe preguntar: ¿El uso de la presión del tiempo, el darwinismo social y la estandarización didáctica en cascada de los procesos de enseñanza-aprendizaje, han contribuido en su conjunto a mejorar las capacidades procedimentales del alumnado para formular conceptos arquitectónicos innovadores? Pues, el foco del asunto no está en saber si la respuesta a esta pregunta es positiva o negativa. El fondo está en conocer qué porcentaje de la población estudiantil realmente se ha visto beneficiado, o se sigue beneficiando, de un

21 Se puede demostrar este principio en el salón de clase retando a los alumnos a dibujar una puesta de sol en un lapso de veinte segundos. Teóricamente las representaciones resultantes deberían ser diversas, tomando en cuenta los distintos contextos de vida de los participantes. Sin embargo, el resultado de este ejercicio demuestra que la tendencia general es a dibujar puestas de sol arquetípicas y muy similares entre sí debido al limitado marco de tiempo que se proporciona.