



**Mi Universidad**

## **Ensayo**

*Nombre del Alumno: Pablo Daniel Castro Herrera*

*Nombre del tema: La creatividad en la arquitectura*

*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: Métodos de Diseño*

*Nombre del profesor: Arq. Jorge David Oribe Calderon*

*Nombre de la Licenciatura: Arquitectura*

*Cuatrimestre: I*

*Fecha: 23 de septiembre de 2022*

## Introducción

Normalmente, por diseño se conoce el arte de proyectar el aspecto, la función y la producción de un objeto funcional por medio de signos gráficos, sea que se trate de un objeto bidimensional (carteles, logos, animaciones, portadas, etc.) o tridimensional (edificios, maquinarias, muebles, entre otros).

Desde siempre, el diseño, como muchas otras cosas, no está lo suficientemente valorado y no somos conscientes de la importancia que supone. Por ello es importante entender y saber cuáles son los procesos y métodos del diseño, porque esto puede ayudar a darle mayor valor al educar a las personas sobre qué es el diseño y por qué es importante.

## LA CREATIVIDAD EN LA ARQUITECTURA

El proceso de diseño en arquitectura es sin duda una compleja operación intelectual, espiritual, imaginaria y virtual, cuyos resultados se expresan mediante la modelación, consistente en dibujos, maquetas, memorias descriptivas etc., que permite hacer realidad una obra de edificación. Siempre se está anticipando e imaginando un resultado, aún incluso antes de iniciar el proceso diseñador propiamente dicho. Entender el proceso de diseño en arquitectura, ayudará a imaginar y a poner en marcha nuevos procesos pedagógico-docentes orientados hacia el aprendizaje de aquellos conocimientos, habilidades, competencias y desempeños conducentes a un manejo más pleno del proceso diseñador.

## EL PROCESO CREATIVO.

El proceso creativo es la fase inicial para crear un proyecto, por lo que tiene un objetivo o finalidad concreta. Para su consecución se utilizan distintas herramientas y técnicas para fomentar la creatividad y generar ideas innovadoras. Dentro de este proceso pueden surgir nuevas ideas originales o bien reciclar o rescatar ideas anteriores y adaptarlas a un nuevo proyecto. Aunque el proceso creativo siempre ha estado asociado a disciplinas artísticas como la música, la pintura o el cine, éste se da en cualquier materia en la que haya que resolver un problema o sacar adelante un proyecto.

En la literatura identificada en la ventana de tiempo (2009 – 2015), las propuestas de proceso creativo se estructuran con frecuencia como modelos de etapas (Chan et al., 2015). El concepto clásico de proceso creativo se fundamenta en una concepción de

etapas secuenciales que han permitido la comprensión de la forma cómo se desarrollan las ideas a nivel cognitivo y organizativo (Horng & Hu, 2009).

1. Preparación: Identificación y definición del problema, así como la recolección de información. Es un proceso consciente que depende de las habilidades analíticas y la educación del individuo.
2. Incubación: Asociación inconsciente de la información recopilada en la etapa anterior, se presenta cuando se abandona temporalmente el trabajo en el problema.
3. Iluminación: Momento en que una idea (solo una) que resuelve el problema llega repentinamente a la mente.
4. Verificación: Trabajo consciente de evaluación, refinamiento y desarrollo de la idea

## MODELOS DE PROCESO CREATIVO

Existen diferentes métodos que analizan y tratan de sintetizar el proceso de generación de ideas creativas. Si no el más aceptado, si el más conocido todavía a día de hoy es el propuesto por Graham Wallas, profesor inglés, teórico en ciencias políticas y relaciones internacionales, así como uno de los líderes de la Sociedad Fabiana, y uno de los fundadores de la London School of Economics, en el año 1926. Algunos modelos de proceso creativo organizados de acuerdo a la cantidad de etapas de cada uno en orden descendiente desde 6 hasta 2 etapas

## DISEÑO DEL MENSAJE

Se encuentra el modelo de Kolodner y Wills (1996) citado por (Razzouk & Shute, 2012), consistente en tres procesos que se requieren en el Design Thinking<sup>2</sup>. Este proceso se caracteriza por ser iterativo, exploratorio y a veces caótico.

1. Preparación: En esta etapa, los diseñadores necesitan aprender en qué elementos deben enfocarse y cuáles son relevantes. Además, elementos como la definición del problema, reinterpretación de las ideas y la visualización, evolucionan.
2. Asimilación: Este proceso implica encontrarle sentido a la solución propuesta, a la información y observaciones provenientes del ambiente de diseño, como retroalimentación de experimentos con prototipos.

3. Control Estratégico: Proceso que consiste en tomar decisiones sobre el curso que debe seguir el diseño, qué idea se debe elaborar o adaptar después y como organizar las prioridades

## PROCESO CREATIVO ORGANIZATIVO

De la misma manera, Woodman, Sawyer, y Griffin (1993) plantean que la creatividad organizacional es la creación de un producto, servicio, idea, procedimiento o proceso nuevos, útiles y con valor, por individuos trabajando en conjunto dentro de un complejo sistema social. El proceso creativo a nivel organizativo representa el desarrollo de iniciativas de innovación más complejas y de mayores proporciones respecto al nivel individual y grupal. Por lo tanto, se hacía necesario una mayor profundización sobre la forma en que las compañías pueden gestionar procesos creativos organizativos (James & Drown, 2012).

## CONTEXTO DEL PROCESO CREATIVO

Como es de esperarse, un concepto de gestión organizativa no puede tener efectos positivos en cualquier situación. Es necesario comprender que la efectividad de la implementación de un proceso creativo depende de las características del contexto en que se desarrolle. Por lo tanto, a continuación, se presentan los niveles a los se han asociado los modelos presentados en la sección anterior; además se resumen algunos factores de cada nivel que tienen influencia en el desempeño del proceso creativo. Los niveles usados como referencia fueron tomados de los modelos de creatividad de (Hennessey & Amabile, 2010) y de (Neil Anderson et al., 2014) y se presentan en el siguiente orden ascendente: Neurológico, Cognitivo / Afectivo / Entrenamiento, Diferencias individuales o de personalidad, Grupo / Equipo y Ambiente Social Cultural.

## CREATIVIDAD ARQUITECTÓNICA

Herrmann distingue, llamémoslo así, “cuatro tipos de cerebros”, y les pone un color. En el lado “racional” del cerebro, hemisferio izquierdo, tenemos el azul (frontal) y el verde (basal). En el lado “emocional” del cerebro, hemisferio derecho, el amarillo (frontal) y el rojo (basal).

Todo esto tiene su traducción en nuestro comportamiento, aunque todos tenemos parte de cada uno de los cuatro tipos, suele haber uno o dos que predominan, identificarlo nos

puede ayudar a entendernos mejor a nosotros mismos, y también a entender a los demás, Nos permite conectar mejor con las personas.

El diseño arquitectónico es una disciplina que tiene por objeto proyectar ideas para la construcción de espacios físicos habitables y funcionales para la vida humana. Entre ellos, podemos mencionar vivienda, áreas de trabajo, iglesias, mercados, complejos de entretenimiento, etc.

## PARADIGMAS ARQUITECTÓNICOS

Siempre lo digo: en el mundo de la creatividad, el miedo es un asesino en serie. Es decir, para ser creativo es necesario que pierdas el miedo a equivocarte, creo que la persona que mejor explica este concepto y que mejor transmite sobre creatividad es Ken Robinson, autor de “El elemento” y otras obras, reivindica una educación que no nos inculque el miedo al error, que no estigmatice las equivocaciones y que no nos empuje a imponernos corsés restrictivos que luego no podamos quitarnos a la hora de ser creativos. El término paradigma proviene del griego paradigma que significa “ejemplo que sirve de norma”. Los paradigmas son los principios que asocian o disocian las nociones fundamentales que rigen y controlan todo el discurso teórico que transforma la realidad. Un cambio de paradigma modifica la manera en que interactuamos con el mundo y por lo tanto en la forma en que hacemos arquitectura

### Conclusión

El proceso creativo es un proceso mental (valga la redundancia), que se puede estudiar desde distintos puntos de vista. Por un lado, se diferencia el proceso creativo científico, en el que la forma de innovar se basa en la aplicación de esquemas variando los elementos no constantes y experimentando; y el proceso artístico, el cual deja de lado los esquemas para navegar en lo espontáneo. Por otro lado, se puede estudiar como un conjunto de fases que van desde la percepción de un problema hasta la difusión de una respuesta y su aceptación por parte del público; pasando por etapas de definición y delimitación del problema, documentación, invención, demostración y realización. Y, por último, como un proceso interno (aunque relacionado con el entorno social del individuo, pues éste toma la información del mismo), en el que el pensamiento y la memoria actúan para potenciar determinados recuerdos que pueden resultar interesantes para la solución de un dilema.