



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

**Dilación y Diseño**

**Jose Fernando Cortés Salazar**

Trabajo realizado para optar al título de:

**Magíster en Diseño**

Director:

**Samuel Alberto Herrera**

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Artes

Bogotá D.C. Colombia

2021



## Agradecimientos

Este trabajo aborda reflexiones personales y profesionales que venían circundando en mi cabeza quizá debido a mis experiencias con el diseño, a veces como estudiante, a veces como docente y otras tantas derivadas de mi praxis creativa dentro de la industria. En todo caso, siempre acompañado por los ritmos vertiginosos de habitar un mundo saturado de estímulos que batallan constantemente por acaparar nuestra atención. Ha sido una travesía emocionante y demandante en muchos niveles —así como llena de descubrimientos esperanzadores y varios desencuentros— abordar esta investigación que documenta y fotografía apenas un momento, una intersección entre la dilación y el diseño que a su vez colinda con tantas áreas del saber humano. Esta búsqueda ha aportado de forma inesperada a mi vida una cápsula de conocimiento que se presenta también como una fórmula para afrontar el rigor de la naturaleza moderna y que me ha permitido ciertamente edificar una base teórica, un comprender que hoy me sirve como sustento mental y anímico para resistir la demanda intelectual, física, y psicoemocional de estos tiempos.

Doy mis más sinceros agradecimientos al profesor Samuel Alberto Herrera, mi director y compañero en este proceso de entender la dilación en el diseño. Sin su claridad y lucidez, nada de esto habría sido posible. También agradezco a mi familia, su cariño y apoyo en este paso de mi proyecto de vida. Doy gracias a todos aquellos que de una forma u otra me brindaron fuerzas y ánimo en momentos de desaliento. Finalmente, agradezco a todas las personas que me permitieron llevar a cabo este proyecto, las que en el día a día de estos dos años fueron aportando con palabras, inquietudes, ideas y contradicciones para que todo finalmente convergiera en este documento que ahora es fruto conjunto del esfuerzo y también, por qué no decirlo, de una eficaz dilación activa.

## **Resumen**

### **Dilación y diseño**

Esta tesis abarca las relaciones existentes entre la dilación y los procesos de ideación en el diseño. Para ello, se establecen conceptos, planos de discusión, tipos de relación y modos de circulación de manera que se explica la dilación dentro de los procesos de diseño, sus efectos y beneficios al saber implementarla de manera activa como un recurso de la imaginación. Se caracteriza la dilación como una habilidad a gestionarse en los procesos de aprendizaje y trabajo en diseño para luego entenderla como tecnología, resistencia, dispositivo lentificador e instrumento ecológico dentro del comportamiento creativo. Esta propuesta presenta la dilación como una herramienta para reflexionar sobre el bienestar del diseñador y la autorregulación de sus propios ritmos de trabajo. Adicionalmente, se realiza un ejercicio de investigación de campo que permite observar las posibles relaciones entre dilación y diseño de forma directa a través del análisis de tres poblaciones de diseñadores aplicando el ideario creativo y el test NEPA para obtener resultados que permitan establecer cómo se generan las ideas en ambientes dilatorios y cómo la dilación influye en la forma de trabajo y la creatividad. Finalmente, se plantean algunas ideas útiles sobre la dilación como táctica y herramienta pedagógica que permite entender diversas dimensiones del estudiante, manifestando su comprensión introspectiva, su autorregulación en términos de trabajo y descanso, su manera de gestionar el tiempo, su autogestión de las emociones y sus habilidades imaginativas y dilatorias teniendo en cuenta sus particularidades como individuo multidimensional.

#### **Palabras clave:**

Dilación y diseño, procesos de ideación, ritmos de trabajo en diseño, descanso y trabajo, diseño e imaginación.

## **Abstract**

### **Procrastination and design**

This thesis covers the relationships between dilation and ideation processes in design. For this, concepts, discussion plans, types of relationship, circulation modes are established in a way that explains the delay within the design processes, its effects and benefits when knowing how to actively implement it as a resource of the imagination. Dilation is characterized as an ability to be managed in the learning processes and work in design, to understand it as technology, resistance, slowing device and ecological instrument within the creative behavior. This proposal presents dilation as a tool to reflect on the well-being of the designer and the self-regulation of their own work rhythms. Additionally, a field research exercise is carried out that allows to observe the possible relationships between dilation and design directly through the analysis of three populations of designers applying the creative ideology and the NEPA test to obtain results that allow establishing how the ideas and how dilation influences the way of working and creativity. Finally, some useful ideas are raised about dilation as a tactic and a pedagogical tool that allows understanding various dimensions of the student, manifesting their introspective understanding, their self-regulation in terms of work and rest, their way of managing time, their self-management of emotions and his imaginative and delaying abilities within his personal way of designing.

#### **Keywords:**

Dilation and design, ideation processes, work rhythms in design, rest and work, design and imagination.

## Tabla de Contenido

Introducción	9
Planteamiento del Problema	17
Pregunta de Investigación	20
Estado del Arte	20
Objetivo General	24
Objetivos Específicos	24
Justificación	25
I. ¿Por qué la Dilación?	26
II. ¿Por qué el proceso de Ideación?	27
Marco Conceptual	29
I. Sobre la Creatividad	31
II. Sobre la Dilación	36
Sobre la Metodología	47
Metodología de la búsqueda literaria	52
1. Primer Capítulo: Dilación y Diseño	53
1.1. Planos de Discusión	57
1.1.1 Lo Tecnológico	57
1.1.2. La Imaginación	66
1.1.3. El Proyecto	72
1.2. Mecanismos de Relación	76
1.2.1. La Resistencia	76
1.2.2. La Lentificación	80
1.2.3. La Experiencia y la Interacción	84
1.3. Modos de Aplicación o Circulación	99
1.3.1. En lo Cotidiano	99
1.3.2. En lo Ecológico	104
1.3.3. En la Fiesta y el Juego	107
2. Segundo Capítulo: Aplicación Metodológica	126
Fase Exploratoria	134
Fase Descriptiva	135
Fase Interpretativa	136
Fase Explicativa	137
Sectores de Impacto	137
2.1. Población 1	139
2.1.1. Sesión uno (1)	139
2.1.1.1. Prueba Ideario Creativo.	139

2.1.1.2. Tiempos de entrega.	141
2.1.1.3. Cantidad de ideas	143
2.1.1.4. Indicador creativo	146
2.1.1.5. Conclusiones	147
2.1.2. Sesión dos (2)	150
2.1.2.1. Aplicación del Test NEPA en la Población 1	150
2.1.2.2. Conclusiones	154
2.2. Población 2	156
2.2.1. Sesión uno (1)	156
2.2.1.1. Prueba Ideario Creativo	156
2.2.1.2. Tiempos de entrega	157
2.2.1.3. Cantidad de ideas	159
2.2.1.4. Indicador creativo	161
2.2.1.5. Conclusiones	163
2.2.2. Sesión dos (2)	166
2.2.2.1. Aplicación del Test NEPA en la Población 2	166
2.2.2.2. Conclusiones	170
2.3. Población 3	172
2.3.1. Resultados Test NEPA Población 3	173
2.3.2. Diagnóstico comparativo	175
2.3.3. Conclusiones	181
2.4. Discusión general	183
2.4.1. Contribuciones teóricas	187
2.4.2. Implicaciones para la investigación futura	188
2.5. Hallazgos, reflexiones y recomendaciones sobre la dilación ideativa	194
2.5.1. ¿Deberíamos hablar de dilación ideativa?	195
2.5.2. En cual dominio tendría sentido estimular la dilación	198
2.5.3. La presión, un estímulo inesperado.	200
2.5.4. ¿El secreto está en la moderación?	201
2.5.5. Sobre la importancia de la autoeficacia creativa	202
2.5.6. La brújula del goce y el aula dilatada	204
2.5.7. La dilación es mejor sin culpa	205
2.6. Conclusiones Generales	205
Referencias	209

## Lista de figuras y tablas

Tabla 1 .	35
Infografía relacional	56
Figura 1.	59
Figura 2.	60
Figura 3. Comportamiento en la entrega de la actividad por participante, población 1.	141
Figura 4. Cantidad de ideas generadas por participante, población 1.	143
Figura 5. Indicador creativo, población 1.	146
Figura 6. Figura 3, Figura 4 y Figura 5 ordenadas verticalmente.	149
Figura 7. Análisis NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), población 1	152
Figura 8. Comportamiento en la entrega de la actividad por participante, población 2	157
Figura 9. Cantidad de ideas generadas por participante, población 2	159
Figura 10. Indicador creativo, población 2	161
Figura 11. Figura 8, Figura 9 y Figura 10 ordenadas verticalmente.	165
Figura 12. Análisis NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), población 2	167
Figura 13. Análisis NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), población 3.	173
Figura 14. Análisis comparativo por poblaciones test NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa)	175
Figura 15. Análisis comparativo Ideario Creativo P1, P2.	179

## Introducción

Si se realiza una búsqueda de información sobre la dilación desde la psicología es posible encontrar un gran número de artículos, muchos de ellos relacionándola con la salud mental en la academia, sin embargo, cuando intentamos entender los efectos de la dilación en los periodos de ideación, el número de artículos se reduce considerablemente y es, al menos por ahora, aún más difícil hallar investigaciones que nos hablen de las relaciones entre la dilación y los procesos de ideación desde el diseño. En este documento se buscó plantear diferentes planos de discusión próximos a los dominios de la dilación que a su vez intersectaran dominios del diseño, en ese sentido se determinaron tres ejes fundamentales sobre los cuales podrían plantearse diálogos relevantes que resalten cómo, dónde, y de qué forma participa la dilación en el diseño, al menos desde una mirada en la academia; proyecto, tecnología e imaginación, de modo que generen ciertos espacios de disertación, dónde puedan visualizarse diferentes elementos que participan de lo cognitivo en relación al diseño y lo dilatorio a través de los estadios creativos, de la ensoñación, la fantasía, procesos de concientización, de relacionamiento e inspiración pensados en pro de optimizar, de potencializar, de dispositivar, de excitar, transformar e intensificar nuevos procesos cognitivos. Es decir, cómo desde lo conocido pueden activarse procesos y áreas desconocidas con miras a la aceleración y fluidez creativa en diseño. Lo anterior puede comprenderse mejor mediante de los mecanismos de relación que nos permiten indagar y asociar conceptos que se han investigado previamente sobre el fenómeno dilativo como el estrés, la autoeficacia creativa, dilaciones activas, pasivas, evitativas, crónicas y cómo participan mediados por factores como la gestión del tiempo, habilidades emocionales, inteligencias múltiples, reinterpretación de la

cotidianidad en el marco del diseño. Sin embargo para delimitar el alcance de la investigación se abordaron principalmente tres mecanismos de relación siendo el primero la resistencia, donde se construyen relaciones entre lo político y lo dilativo, el consumismo, la modernidad y la dilación, el bienestar, la salud mental y calidad de vida, dispositivos de confrontación y de contención frente a la saturación en el plano laboral y académico. El segundo mecanismo plantea la idea de lentificar los procesos, lo que no es más que una propuesta contracorriente con ánimo de invitar a la revaloración del sistema productivo desde una óptica humanizadora, que de todos modos aporta al sistema sin sacrificar al individuo con el propósito de que pueda coexistir la intensificación del trabajo a través de una lentificación reparadora e impulsadora de procesos cognitivos, es decir, este mecanismo relaciona la dilación con el trabajo dispositivándola. Finalmente se plantea un tercer mecanismo de relación llevando al espacio físico, emocional y social como lo es la experiencia e interacción donde comprendemos fenómenos como la demora intencionada, la contemplación y la divagación entre otros como formas del individuo para relacionarse a través de la dilación con la otredad, con el mundo y consigo mismo. No obstante, todo lo anterior cobra propósito a partir de su circulación, en otras palabras aplicación práctica del conocimiento en el mundo, de modo que la investigación toma postura frente a la dilación como un proceso cognitivo con potencial para acompañar procesos de aprendizaje en diseño, presentando diferentes formas de aplicación o circulación de la dilación en diseño, por ejemplo, las relaciones que tienen las dilaciones con diferentes tipos de inteligencias, la dilación en la industria y su relación con la productividad, la dilación frente al trabajo y la academia, cómo la dilación participa de los procesos de ocio, de descanso; cómo la dilación afecta la atención, los procesos de planeación y cómo puede incrustarse en la rutina, las relaciones que tiene la

dilación con la pereza, con la vaciedad y el cansancio, e incluso, yendo aún más allá, hablamos de la dilación incluso asociada al arte y arquitectura, la dilación y el deseo, dilación y emociones y de forma transversal durante todo el documento se menciona la dilación conectada a los procesos de ideación, que es donde mejor podemos dimensionar el nivel de aporte de la dilación en diseño desde la academia. De ese modo se da respuesta amplia a las inquietudes sobre cómo la dilación acrecienta las posibilidades creativas o por ejemplo cómo la dilación favorece la aparición de la imaginación, o cuál es la relación entre dilación y experiencia.

Para ello, es importante hacer un mapeo sobre las investigaciones relacionadas, y cómo estas pueden ser un punto de partida para cuestionarse sobre los procesos dilatorios situados en el contexto colombiano, mientras a su vez, se reconoce la pertinencia y relevancia que tiene la dilación en los procesos de aprendizaje de diseño principalmente, en la fase de ideación, integrando instrumentos existentes para dimensionar y caracterizar la dilación como una habilidad, y con todo esto, empezar a reconocerla como un rasgo de personalidad asociado al comportamiento creativo en diseño.

Otro elemento relevante es la capacidad de aproximar la dilación a los planos de discusión, entendiéndola como dispositivo tecnológico, con entradas, salidas y activadores; al mismo tiempo que hace un acercamiento desde una mirada ecuacional que integra diversas variables asociadas a los procesos dilatorios. Desde otra perspectiva, la dilación es analizada respecto a su papel en la condición tecnológica de la humanidad, evidenciando algunas relaciones entre la dilación y la tecnología transistorizada, y las implicaciones que tiene en términos sociales y mentales para una población que puede sentirse cautiva entre la dicotomía de productividad versus

bienestar. Asimismo, se plantea la importancia que tiene la dilación como fenómeno de resistencia, entendiendo que gracias a ello se puede revalorar y resignificar el descanso como una capacidad que se ha ido perdiendo, y de este modo, es también una herramienta que le permite al diseñador nuevos niveles de bienestar y estímulos creativos para lograr encontrar un balance armónico entre el ejercicio del hacer y del pensar. En ese mismo sentido, la dilación puede presentarse como un muro de contención, frente a la saturación y al exceso de la modernidad.

Ahora bien, surgen discusiones valiosas al intentar comprender la dilación también como dispositivo lentificador, aproximando la pausa a la actividad sin diferenciarlas, de modo que la dilación no es una interrupción de la actividad sino una actividad en sí misma. De esta forma, la dilación puede entenderse también como una capacidad humana, necesaria para ir lento y mejor, apreciando así los procesos de una manera distinta. Entonces, la lentificación se presenta como un medio de aceleración creativa y, además, un mecanismo que puede resignificar un evento, proceso o actividad lo que le otorga a una persona nuevos planos de observación. Otro plano interesante es comprender la dilación en la dimensión de lo cotidiano, donde se bosqueja la relación existente entre la rutina y la dilación, incrustadas en las actividades humanas en los diferentes dominios permitiendo una dilación diversa, necesaria para soportar la carga de existir en distintos contextos. Finalmente, se plantea la dilación desde una dimensión ecológica para entender este fenómeno como parte de una construcción social a partir de interacciones humanas, y su rol en el desarrollo de algunas habilidades blandas.

Sin embargo, para debatir todos estos planos de discusión en el contexto del diseño, es necesario indagar su conexión con los territorios del mismo, por lo que es

importante que se puedan reconocer algunas dimensiones de la dilación desde un punto de vista ontológico, su activación y ejercicio integrados a los procesos de diseño. Rescatando también el valor experiencial de la dilación en términos de diseño y detectando al menos tres elementos en los que se conectan como: uno, el juego; dos, la celebración; y tres, el arte y la arquitectura. El primero es comprendido como un componente social fértil en la discusión en diseño, que mantiene su visión reflexiva y política además de estar fuertemente ligado a lo formativo de cualquier ser vivo, de modo que la dilación en el juego se relaciona con la pervivencia comprendida desde un diseño ontológico y biosocial, que aporta al humano un horizonte de bienestar y adaptación, siendo a su vez una forma de exclamación de lo que está vivo; el segundo elemento experiencial es la fiesta, que puede ser observada como un fenómeno de integración para entender la dilación como una manifestación que rechaza el aislamiento, siendo un espacio reparador, unificador y a la vez, un espacio de ocio y escape de lo cotidiano, planteado como una manera de asumir la vaciedad del aburrimiento, concepto que también es reinterpretado desde lo cognitivo en este documento. El último componente experiencial tiene que ver con la arquitectura y el arte en donde la dilación se presenta a través de la contemplación del entorno y del objeto, de modo que se entienden estos procesos como elementos que pueden generar espacios físicos y mentales para cultivar la dilación y la reflexión, además de procurar una demora consciente. Adicionalmente, en este apartado se retoma el plano ecológico, se analizan las interacciones humanas como área de interés para el diseño desde una visión de lo inmunológico y del reconocimiento de la otredad, también cómo la dilación participa del proceso de reconocimiento, aceptación e integración de esa otredad biológica y mental, y finalmente, cómo también aporta a una probable necesidad de aprendizaje en espacios de no interacción.

Con todo lo anterior se pretende hacer una aproximación objetiva al elemento dilatorio en diseño, acompañado de un ejercicio de investigación de campo para observar las posibles relaciones entre dilación y diseño de forma directa, por lo que se desarrolló una actividad con tres poblaciones diferentes: dos de estudiantes de diseño y una tercera, de egresados que ejercen el diseño, para comprender si la dilación influyó sus procesos ideatorios, encontrando interesantes coincidencias y resultados que abren la puerta a futuras investigaciones preferiblemente con menos limitaciones metodológicas, muchas de ellas debido no sólo a la imposición de la virtualidad, producto de la pandemia sino también a la crisis social, política y económica que enfrenta el país en el momento de llevar a cabo esta investigación y que pudo haber influenciado o distorsionado los resultados.

En el último capítulo de la investigación también se encuentran algunas ideas útiles sobre la dilación como herramienta de enseñanza, aclaraciones sobre los elementos a tener en cuenta en el momento de hacer algún tipo de implementación en términos de dilación y enseñanza en diseño, de igual modo se hace una apreciación sobre cómo la observación de la dilación en el aula permite entender al estudiante en varias dimensiones, manifestando su capacidad de auto percibirse, de regularse, de gestionar el tiempo, sus emociones y cuáles son sus habilidades creativas y dilatorias.

Es importante en este momento aclarar el punto de partida del autor, de modo que pueda comprenderse mejor de donde surge la inquietud por observar la connivencia entre categorías aparentemente distantes como lo son la dilación y el diseño. Inicialmente la preocupación surge en el salón de clases, durante la enseñanza de metodologías para estimular la creatividad en estudiantes de diseño, algunos a nivel tecnológico, como lo eran los estudiantes de diseño de productos para la industria en

el Sena, o estudiantes de Diseño Visual en la Fundación universitaria Compensar. ¿Por qué algunos estudiantes que tenían menor disposición de tiempo tendían a entregar propuestas eventualmente con un mayor valor creativo que otros con más recursos de tiempo? ¿Por qué era algo que se presentaba con cierta frecuencia en diferentes espacios? Al respecto, aunque no a modo de respuesta, cita un refrán del cual no fue posible rastrear su origen; “si quieres que una tarea se haga, encárgaselo a alguien ocupado”. ¿Cuál es entonces la relación entre falta de tiempo y capacidad de respuesta, o entre tiempo y creatividad? A simple vista, el sentido común parece indicar que entre más tiempo tiene una persona para procesar una problemática, más posibilidades tendrá de dar una mejor respuesta, sin embargo tal fenómeno parecía ocurrir de forma contraria ¿por qué?, la respuesta a estos interrogantes no es absoluta, pero en este documento se irán planteando pautas que permitirán dilucidar como el fenómeno del tiempo, comprendido a través de la postergación incide en la sinapsis creativa.

Por otro lado, ahora lejos de las aulas y de la capital, en la práctica del ejercicio del diseño a través de diferentes procesos de ideación que se desarrollaron con grupos focales para la creación de estrategias comunicativas y campañas itinerantes en el departamento del Caquetá en Colombia, nuevamente aparecía el fenómeno creativo asociado a la dilación, de modo que el equipo de diseño en pleno, al que el autor acompañó en el cargo de coordinador, tuvo amplias dificultades para lograr propuestas creativas durante las sesiones de ideación, donde se buscaba encontrar la línea comunicacional, el tono de la campaña y el slogan entre otros productos que dieran luz a la forma que tendría la estrategia. Sin embargo, las respuestas aparecieron de forma espontánea en momentos de no trabajo, lejos de las reuniones

y de las metodologías creativas, en síntesis, las ideas llegaron no cuando fueron invitadas, sino cuando estuvieron listas.

De la misma forma se considera prudente dar claridad sobre la postura que tiene este documento sobre la dilación, un término usualmente vilipendiado y comprendido en lo jurídico como una artimaña, en lo educativo a veces asociado a la pereza, en la psicología en ocasiones visto como una deficiencia psico emocional o falla autoregulatoria, y así se podría imaginar la connotación negativa de la dilación en distintos frentes del saber humano. Sin embargo, después de revisar algunas de las relaciones existentes entre la dilación y los estadios imaginativos, y aproximar la sustancia imaginativa al plano del diseño, es posible plantear una visión de la dilación como un recurso cognitivo que permite procesar, ordenar y potenciar procesos mentales a través de su gestión, a su vez que permite que los esfuerzos intelectivos y creativos fluyan no desgastando, sino estimulando los recursos emocionales de los estudiantes. Dicho de otra forma, en este proyecto se busca comprender la dilación en diseño como dilación ideativa, término al que se hará referencia y con mayor detalle en el capítulo 2, y que tiene el propósito de entender la dilación gestionada en actividades de diseño para estimular los procesos sinápticos que aproximan al estudiante a la generación de ideas con mejores índices de ruptura u originalidad.

### ***Planteamiento del Problema***

Existen diversos adagios y refranes que nos brindan una idea sobre la percepción que tienen las demoras intencionadas, en nuestro contexto cultural, en ese sentido refranes como “al que madruga Dios lo ayuda” nos brinda una idea sobre la celeridad, el valor productividad sobre el descanso, y además la virtud de un sacrificio idílicamente premiado por los resultados. Otro refrán habitual podría ser, “No dejes para mañana lo que puedes hacer hoy” Qué es nuevamente una invitación a hacer con prontitud, a adelantarse y no aplazar, Y estos refranes tienen sentido dentro de un contexto del hacer, y estar siempre activo, sin embargo es difícil imaginar que aplican para estimular la imaginación, la ideación y lo creativo. quizá por esta razón y por qué un paso probable de la celeridad puede ser el descuido y la toma de decisiones equivocadas, aparecen en contraprestación, refranes que invitan a no apresurarnos, como “del afán no queda sino el cansancio” o “No por mucho madrugar amanece más temprano” En todo caso la variable del tiempo Se presenta como una variable determinante en el momento de tomar decisiones por lo que la dilación se presenta también como una forma de acumular tiempo en favor de procesos de incubación y de alteración de lo ideativo.

Las relaciones entre creatividad y diseño son un tema bastante estudiado al interior de la academia y las organizaciones. En ese sentido, se han llevado a cabo revisiones y propuesto modelos con el fin de alcanzar a conveniencia estadios de flujo creativo, en los que podrían surgir valiosas ideas representadas en investigaciones prominentes, productos relevantes o aportes innovadores.

Las particularidades de estas relaciones dependen de una amplia gama de factores que han sido planteados por diferentes autores: el olvido, la intuición, los niveles de bienestar, el inconformismo o el capital cultural entre otros, y que pueden influir en cómo funciona la mente creativa de los diseñadores. Esto generó inquietudes sobre los momentos en los que un diseñador participa de las singularidades de su entorno para enriquecer sus capacidades creativas en un proceso de ideación, preguntando entonces, ¿Qué relaciones y mecanismos estimulan la convergencia de elementos como los mencionados para favorecer los procesos ideativos?

Aunque la pregunta podría parecer estar dirigida especialmente al uso del tiempo libre de los estudiantes de diseño, es relevante imaginarlo en términos globales y no sólo desde una óptica de la gestión de tiempo, de modo que puedan analizarse diferentes perspectivas, por ejemplo, el papel que juega la industria del ocio o cómo entender - desde las teorías económicas- la gestión de la atención humana como un bien valioso y finito; qué rol tiene el entorno en el bienestar de un individuo y cómo esto afecta la calidad y la capacidad con la que se posterga una actividad de forma consciente o inconsciente, e inclusive, la posibilidad de entender la incidencia de una motivación situada y/o un desafío armonioso, en una dilación comprendida desde lo estratégico.

Así, la dilación se convierte en una categoría y se manifiesta como un elemento relevante en la articulación de procesos cognitivos y respuestas creativas, permitiendo cuestionarse sobre los tipos de dilación que aportan a los procesos de diseño, y si es posible diseñar la dilación para fortalecer los procesos de ideación, inquietudes que no tienen una respuesta absoluta pero sí pueden aproximar la vista a un área de atención sobre la cual se pueden hacer ejercicios válidos para fortalecer procesos pedagógicos desde una nueva mirada que se preocupa por entender las

motivaciones, el bienestar psico emocional y cómo esto influye en las habilidades creativas de una persona.

En este sentido la connotación negativa de la dilación se presenta como un obstáculo a observar, desde el ámbito académico sus consecuencias en términos de diseño podrían notarse no sólo en los procesos de desarrollo y ejecución de ideas sino en la estructuración de la idea misma, de modo que la dilación en términos de imaginación, creación y diseño se enfrentan al imaginario de la postergación como un elemento que debilita la calidad de los resultados, cuando por otra parte podríamos estar frente a un fenómeno catalizador y potenciador que le permitan a los diseñadores dentro y fuera de la academia, obtener resultados con mayor nivel de ruptura y al mismo tiempo humanizando el proceso de creación y diseño.

Arturo Escobar en su libro *Autonomía y diseño* (2016) planteó un escenario que describe el diseño ontológico como respuesta a las necesidades de supervivencia de algunas comunidades latinoamericanas frente a un capitalismo agresivo, que busca extinguir formas de habitar diferentes a las suyas en pos del desarrollo económico. La idea de pensar y crear formas de ser, puede entenderse también desde un sentir de resistencia y de perdurabilidad. En esta situación, se encuentra un símil con la idea del individuo que se resiste al exceso, a la saturación de información en un mundo competitivo y demandante, y decide detenerse y hacer una pausa para obtener algo de sí mismo que resulte consolador, o al menos gratificante, parece entonces que diseñar la dilación podría tener una connotación ontológica y, por ende, la dilación debe ser de interés del diseño.

### ***Pregunta de Investigación***

¿De qué manera se manifiestan las posibles relaciones entre la dilación y los procesos de ideación en el marco del diseño?

### ***Estado del Arte***

Abordar la dilación presenta un reto inicial al momento de buscar estudios especializados, debido a que, aunque es un término planteado y conocido hace varias años, es reciente el interés por comprenderlo desde una perspectiva de lo creativo, y cómo se relacionan dentro del ámbito académico y organizacional, esta preocupación ha sido abordada principalmente desde la psicología y desde lo cognitivo, sin embargo es más raro aún encontrar investigación especializada que relacione los potenciales efectos de la dilación en el universo del diseño, través de los procesos de ideación tan naturales y necesarios en los procesos de aprendizaje.

En ese sentido la investigación se enfocó en recoger diferentes documentos que relacionan los procesos dilatorios a actividades creativas, Y de la misma forma documentos que relacionan actividades y comportamientos creativos al diseño, Sin embargo, De los documentos recolectados los que menciona a continuación representan con mayor cercanía el área de interés de modo que la dilación manifiesta mecanismos de relación próximos al diseño en la academia.

La primera aproximación detectada sobre diseño y dilación es el texto *Preliminary Study on the Learning Pressure of Undergraduate Industrial Design Students* escrito por Wenzhi Chen. Quien realizó una investigación con estudiantes de diseño industrial de la Universidad Chang Gung de Taiwán, en la cual afirma que durante el período de aprendizaje en la carrera de diseño industrial suceden diferentes particularidades

propias de la carrera, que pueden ser percibidas como grandes cargas de trabajo, causando presión y estrés en la población estudiantil que, encuentra en la dilación y el ocio, formas de eludir sentimientos no gratificantes. Bajo este mismo contexto, se planteó que la dilación es un escape que finalmente resulta poco útil a la presión que generan los tiempos de entrega de los proyectos dentro de la academia (Chen, 2019).

La connotación negativa sobre la dilación que concluye esta investigación, tiene sentido en un marco de no control de los elementos dilatorios bajo los teoremas de Hsin y Nam. Estamos hablando entonces de dilación pasiva, que es la forma de dilación que refuerza los sentimientos de culpa, remordimiento y afectación de la autoestima. Siguiendo esta premisa, podría ser interesante interpretar cómo este marco de emociones producidas en parte por dilatar una entrega al punto de no alcanzar a terminarla o terminarla de forma poco idónea, afecta las capacidades creativas de los diseñadores industriales.

Por otra parte, los autores Wenling Liu, Yangu Pan, Xiaoman Luo C, Lixia Wang y Weiguo Pang en el artículo *Active procrastination and creative ideation: The mediating role of creative self-efficacy* llevaron a cabo una investigación en la Universidad Normal de China Oriental. En ella se analizó la respuesta creativa de 853 estudiantes entre los 18 y los 27 años, relacionando la influencia que tiene la dilación en la creatividad. En este estudio se planteó que la *auto eficacia creativa* (CSE) -por sus siglas en inglés- tiene una fuerte correlación con la *dilación activa*, pues, los participantes eligieron reducir el tiempo de ejecución de sus actividades para aumentar la presión, y usarla como una especie de estimulante para la creatividad. Finalmente concluyen que, para que la dilación tenga efectos positivos sobre la

cantidad, calidad y tiempos de entrega del participante, este debe estar altamente motivado (Liu et al., 2017).

De la misma forma, en el texto *When Putting Work Off Pays Off: The Curvilinear Relationship Between Procrastination and Creativity* de Jihae Shin y Adam Grant, desarrollada en Estados Unidos una investigación sobre los efectos de la dilación en la capacidad creativa de una población empleada en el sector comercial y, paralelamente, en una población estudiantil. La metodología consistió en darle a los participantes un problema a resolver, la respuesta no debía ser una sola, lo que se esperaba era que cada uno planteara diferentes propuestas *creativas*. Sin embargo, durante el desarrollo de la prueba se les permitió tener acceso a YouTube, con el fin de alimentar la posibilidad de que los participantes decidieran si postergar o no la actividad.

Al terminar el estudio se concluyó que la dilación moderada puede mejorar las calificaciones creativas de un grupo, siempre y cuando exista una *motivación intrínseca* suficiente para finalizar la actividad, además, también se determinó que la dilación no controlada o desmedida podría terminar teniendo el efecto contrario, llegando a afectar la salud mental del postergador (Shin y Grant, 2018).

Otra investigación sumamente interesante se desarrolló en el documento *Creative procrastinators: Mapping a complex terrain* de Shabnam Zanjani con estudiantes de dos universidades medianas de EE.UU al observar su comportamiento en términos de sus habilidades creativas, sus tendencias de procrastinación pasiva, de procrastinación activa, de estabilidad emocional y también sus niveles de conciencia, utilizando tests como herramienta de recolección de datos en una comunidad autoinformada, posteriormente se planteó un segundo estudio en el que se solicitó el

desarrollo de una actividad que luego se evaluó en términos creativos a través de jueces externos, cuantificando la respuesta creativa para luego establecer relaciones para poder graficar y comparar los datos y así concluir con el planteamiento de diversas hipótesis sobre cómo la dilación influye en la creatividad de los estudiantes.

Algunas de las hipótesis planteadas fueron las siguientes: la procrastinación pasiva se relaciona negativamente con el comportamiento creativo; la procrastinación activa en sus cuatro dimensiones se relaciona positivamente con el comportamiento creativo. La relación entre la "preferencia por la presión" y el comportamiento creativo se moderará de modo que se produzca una mayor estabilidad emocional y la relación entre la "capacidad para cumplir con los plazos" y el comportamiento creativo se moderará de modo que una mayor conciencia mejorará la relación positiva entre la "capacidad para cumplir con los plazos" y el comportamiento creativo. (Zanjani, 2019).

Existen muchos factores que alteran el estado creativo de una persona, gran parte de las investigaciones que se han realizado sobre los efectos de la dilación en la creatividad coinciden, en que efectivamente la dilación tiene un efecto sobre las capacidades creativas. No obstante, este efecto puede incrementar o decrementar respecto a las habilidades creativas. La diferencia suele estar en el tipo de dilación con la que se asumen las actividades. Bajo esta perspectiva, una dilación moderada y consciente resultaría potenciando el acto creativo, mientras que una dilación sin control, afectaría emocionalmente al individuo, deteriorando su salud mental, y de igual forma, influenciando negativamente en su potencial creativo.

Las investigaciones presentadas fueron desarrolladas en Estados Unidos y China con propósitos académicos, aunque al investigar sobre la dilación y su influencia en los procesos de ideación en Latinoamérica, no fue posible encontrar artículos

relacionados. A pesar de ello, este tema puede ser valioso para el diseño, en cuanto podría dar luces sobre cómo funciona la mente de un diseñador cuando no diseña, o quizá a futuro, consolidar herramientas para fortalecer el potencial creativo de los diseñadores, esto en términos prácticos puede significar: productos más idóneos, respuestas más eficaces, industrias con más posibilidades de innovar, de crecer y adaptarse.

No parece haber un especial interés en Latinoamérica por entender la dilación desde el diseño. Es comprensible porque esta preocupación demandaría que el diseño latinoamericano estuviera más afianzado y así, mostrar interés en conocer las vecindades con tantos elementos diversos que lo influyen. Por ello, son relevantes estas primeras aproximaciones al diseño desde la dilación comprendida como una herramienta útil para el ejercicio creativo que es necesario para la labor del diseño.

### ***Objetivo General***

Caracterizar cómo la dilación influye en los procesos de ideación en algunos grupos de estudiantes de diseño en la ciudad Bogotá - Colombia.

### ***Objetivos Específicos***

Identificar relaciones potenciales entre la dilación y los procesos de ideación que surjan en los estudiantes de diseño en Bogotá.

Identificar los elementos que puedan fortalecer el potencial ideativo de los estudiantes durante los periodos de dilación.

Implementar herramientas existentes que permitan caracterizar la dilación y el estado ideativo o de ideación de los estudiantes de diseño industrial.

### ***Justificación***

La creatividad es un elemento relevante en el desarrollo de proyectos dentro y fuera de la academia, la búsqueda constante de vectores de diferenciación para las empresas y el individuo, y por ende, la presión por obtener resultados “creativos” es cada vez mayor. En ese sentido, abordar los procesos de ideación en el diseño, a través de una perspectiva psico emocional de las relaciones entre dilación e ideación, ofrece la posibilidad de comprender cómo responde la mente humana a un problema creativo, y también cómo este proceso es de utilidad para que los diseñadores encuentren respuestas diferenciales, en un mundo altamente demandante en términos de creación.

En las escuelas de diseño, se espera de los estudiantes respuestas creativas, y es posible que se dé por sentado, la capacidad de los estudiantes para llegar a resultados idóneos a partir de la investigación, prototipación y verificación, no obstante, una problemática que es que la creatividad posiblemente no se cultive en la misma medida que se demanda dentro y fuera de la academia. Por ello se han constituido varias herramientas para invocar lo creativo, estrategias que son en esencia un protocolo. Los diseñadores estamos familiarizados con muchas de ellas debido a que por la naturaleza de nuestra profesión nos acostumbramos a fabricar ideas.

La preocupación por el momento creativo, entendido como ese proceso mental en el que converge toda la información recolectada para luego generar una respuesta divergente, no es novedosa, en diferentes espacios académicos se han realizado

investigaciones ante la necesidad de incluir metodologías de lo creativo en los procesos pedagógicos y organizacionales. Preguntarnos por cómo potenciar, estimular, promover, estructurar o enseñar la creatividad en el diseño es una necesidad que nos permitirá reconocer las fortalezas y debilidades de las escuelas respecto al tema, la importancia de incluir nuevas materias o de modificar la metodología de algunas, podría tener respuesta en ese dónde y para qué de la creatividad. La posibilidad de entender mejor como idea un diseñador, permite preparar diseñadores no sólo más conscientes, sino más satisfechos consigo mismos, con su capacidad de respuesta frente a un problema, y esto, puede ser un aporte valioso para la academia y para el diseño en Colombia.

La dilación es un elemento manifiesto en cualquier proceso de diseño, podría incluso entenderse como una forma de defensa de la mente frente a la complejidad moderna, al exceso de información circundante, además de ser también una expresión inconsciente de agrado o desagrado frente a una actividad asignada. Esta comprensión de la dilación como partícipe de los procesos de diseño puede aportar elementos relevantes para la construcción de conocimiento sobre cómo funciona la mente del diseñador cuando debe resolver un problema.

### ***I. ¿Por qué la Dilación?***

En América Latina cerca del 60% de las personas presentan dilación de diferentes tipos y en un 20% es crónica (Ferrari et al., 2005). Es decir, sin afirmar que sea un fenómeno cultural, la población latinoamericana tiene un gran potencial para el aprovechamiento de este recurso. Sería justo entonces pensar algo así como incentivar los hábitos de diseño para poder beneficiarse de la infinita red de información flotante y desordenada que existe en los espacios de ocio, en el tiempo

libre, en el mercado reñido por toda la industria del entretenimiento y las redes sociales, que permean la rutina y la cotidianidad, ¿es posible pensar entonces, qué desde la academia puede plantearse una herramienta que convierta la dilación cotidiana en un estímulo creativo?

Esta investigación podría contribuir primero, en la comprensión de los procesos de ideación, y como, la pausa y la distracción controlada emplean la red de información producto de la dilación, y segundo, cómo a través de instrumentos o estrategias didácticas aportar elementos que mejoren los niveles de bienestar del estudiante.

## ***II. ¿Por qué el proceso de Ideación?***

La creatividad puede estar presente en diferentes etapas del proceso de diseño, sin embargo, es durante la ideación donde resulta más sencillo evaluar el estado creativo. Paul Guilford (1977) afirma que es posible medir el estado creativo de un individuo empleando algunos indicadores como: a) fluidez, que tiene que ver con la velocidad con la que se generan las ideas; b) elaboración; alude a la riqueza del detalle en una explicación verbal representación pictórica; c) flexibilidad; que tendría relación con la variedad de las ideas producidas y finalmente, d) originalidad, en la que se evaluaría la distancia de estas ideas frente a un paradigma establecido.

La posibilidad de implementar un sistema de recolección y evaluación de las ideas a partir de ciertos indicadores, puede darnos luz sobre las capacidades creativas de un individuo o grupo en determinado momento y circunstancia. ¿Será entonces posible, imaginar que dentro de los elementos que afectan este acordeón convergente-divergente del pensamiento pueda estar la dilación? quizás siendo la motivación

intrínseca uno de los insumos esenciales para alcanzar los estadios creativos ¿es posible imaginar a la dilación moderada cómo un vehículo motivacional?, ¿hasta qué punto tiene sentido cultivar en los territorios de la dilación, instrumentos o herramientas didácticas para aportar diseñadores capaces de presentar respuestas de diseño con mayores niveles de ruptura?.

Para dar respuestas a las inquietudes planteadas, en esta investigación se evidencia que efectivamente tanto para la convergencia como para la divergencia del pensamiento, la dilación tiene un rol relevante en cuanto a la apreciación y valoración de la información comprendida como todo aquello que nutra o no el proceso de diseño, bajo la premisa de que todo es información, el desafío es saber decidir qué es útil y cómo usarlo o procesarlo en pos de una respuesta con altos niveles de originalidad. En ese sentido pueden surgir nuevas preguntas como: ¿de qué modo la dilación enriquece el proceso de ideación? cuestión que será resuelta a lo largo de este texto. Ahora bien, en la inquietud sobre dilación moderada, hay un elemento a tener en cuenta y que, aunque es relevante en términos de moderación no será analizado dentro de este documento debido a que su complejidad obedece a un análisis desde una rama profunda de la psicología, esto es la estabilidad emocional, que tiene un papel importante en la habilidad de moderar comportamientos (Zanjani, 2019). Finalmente reflexionar sobre la posibilidad de cultivar en los territorios de la dilación instrumentos didácticos es una tarea a resolver en este documento, y con ello demostrar que la dilación es un terreno fértil para construir desde la pedagogía, herramientas que enriquezcan las habilidades creativas de los estudiantes en el aula.

### ***Marco Conceptual***

En un esfuerzo por ahondar en el conocimiento existente sobre la creatividad en el diseño, es válido preguntarse sobre el rol de la dilación en los procesos ideativos propios de un ejercicio de diseño y, para dar cuenta de la connotación negativa que puede tener este concepto al menos de forma local, es conveniente citar algunos refranes populares, como “al que madruga Dios lo ayuda”. Esta frase es una afirmación sobre la idea de que iniciar pronto o tal vez acelerar la resolución de una actividad, sin indagar en otras variables salvo el tiempo, da mejores resultados, nos invita a sacrificar tiempo de reposo o goce asegurando que ello significa necesariamente ser más productivo o eficaz, entendiendo la frase “Dios lo ayuda” como una compensación mística al hecho de levantarse temprano.

En este segundo refrán: “no dejes para mañana lo que puedes hacer hoy” también se manifiesta la idea de que entre más rápido se concluye una tarea, mejor será el resultado. Sin embargo, en diseño, debe tenerse en cuenta que, aunque los aspectos de la vida cotidiana tienden a ser estructurados y planificados, la creatividad no es estructurada y mucho menos sus tiempos -lamentablemente ambos refranes son de vieja data y de tradición oral, por lo que no es fácil rastrear su origen-. Entonces, al no presentar un camino en línea recta, la creatividad no tiene un trazo lineal ni estructurado, más bien parece estar conectada a un complejo sistema de factores que la estimulan o limitan, lo que obliga a que su estudio se deba realizar en contexto y de forma situada para poder acotar algunas precisiones, por ejemplo, es diferente la creatividad comprendida desde la psicología situada en el ejercicio del aprendizaje de la ingeniería aeroespacial, que pensar en la creatividad desde lo organizacional en

procesos de innovación en el sector editorial infantil. En ese sentido, la creatividad tiene características diversas desde lo práctico y lo teórico en ciertos dominios y contextos, y aun así hay quienes sugieren que no es posible comprender a cabalidad la creatividad, que no se puede definir, que es desconocida e incognoscible (Amabile, 2018). Sin embargo, para distanciarnos de ese espectro enorme de planteamientos, inquietudes, discusiones e hipótesis, el enfoque de este documento tenderá principalmente a vislumbrar una creatividad situada, que será analizada insertada en los procesos de ideación relacionados al aprendizaje de diseño.

Para conciliar los anteriores refranes, Erich Fromm (1978) discute como “el trabajo obsesivo produce la locura, tanto como la pereza completa, pero con esta combinación se puede vivir” (1978). Esta frase armoniza los momentos de trabajo intenso y los de reposo, además de hacer alusión a la moderación. Lo que puede ser una invitación a resignificar la dilación, o hacer un frame - reframe de las motivaciones dilatorias al momento de postergar, ayudando a comprender como la mente del diseñador lidia con las tensiones modernas y la complejidad, con el deseo de concluir o de posponer, con la confusión de una “transmodernidad” caracterizada por el flujo excesivo de información, de tendencias, de necesidades y temporalidades (Magda, 2004).

La idea de acoger un concepto y re enmarcarlo dentro de una lógica diferente para diversificar el abanico de posibilidades en los procesos de estimulación de una respuesta original durante la toma de decisiones, puede fomentar la construcción de múltiples perspectivas, llevando tal vez a una elección más consciente en situaciones de complejidad. Sin embargo, “aún no está plenamente demostrado que el uso de

marcos múltiples y el desarrollo de perspectivas múltiples conduzcan a resultados originales en la toma de decisiones de formas más efectivas” (Mabin y Davies, 1995).

Cuando hablamos de productividad, se entiende la idea de gestión encaminada a la culminación de una actividad en el menor tiempo posible, sin embargo, cuando se hace alusión a la creatividad, parece que se diluye la idea de apresurar el proceso, y resulta más atinado mencionar los estímulos a la creatividad. Al ir un poco más lejos, puede entenderse la relevancia de lo creativo para el hombre en sus procesos históricos y adaptativos. De hecho, el uso del pensamiento creativo para resolver problemas constituye una de las características clave que podrían haber permitido a los primeros humanos sobrevivir a la depredación en un entorno hostil (Bonetto et al., 2021). Por ello, aunque la principal preocupación del documento se concentra en las relaciones entre los procesos dilatorios e ideatorios, es relevante comprender como funcionan los estímulos a la imaginación y a la originalidad a través de lo creativo.

### ***I. Sobre la Creatividad***

Para delimitar la creatividad en esta investigación, se parte de un marco conceptual construido por autores como: Robert Sternberg, Teresa Amabile, Mihaly Csikszentmihalyi, Victor Papanek, Paul Guilford y Howard Gardner, pertenecientes a diferentes disciplinas con publicaciones relevantes sobre la misma. La creatividad puede entenderse como un concepto compuesto por elementos como, la motivación, la personalidad y los estilos de pensamiento (Sternberg, 1997). Elementos con los que coincide Teresa Amabile (1996), al entender la motivación y las habilidades del pensamiento como aspectos fundamentales para alcanzar los estadios creativos. Esta relación es una invitación para cuestionarnos sobre los motores creativos, ¿Cómo podemos aproximarnos a la creatividad desde lo motivacional? La motivación

puede ser extrínseca e intrínseca. Esta última es aquella que supone una necesidad psicológica por resolver algo sin tener ningún tipo de recompensa externa y que encuentra gratificación en la realización de la misma tarea. Por el contrario, la motivación extrínseca está determinada por una recompensa externa, de modo que una vez se obtiene la recompensa, termina la tarea, es decir, mientras la motivación intrínseca está sujeta al individuo de forma íntima y por tanto incentiva la creatividad, la motivación extrínseca está sujeta a premios o incentivos externos por tanto puede dificultar la fluidez creativa del individuo (Sternberg, 1997). Dentro de la teoría de la motivación intrínseca, es importante mencionar, la teoría de la autoeficacia de Albert Bandura, quien plantea que “la percepción que tenga la persona de su dominio sobre la tarea determinara, sus expectativas de éxito, su persistencia en la ejecución y la cantidad de esfuerzo invertido en la realización de dicha tarea” (1977). De este concepto deriva la idea de auto eficacia creativa (CSE) para explicar a través de un caso de estudio, cómo la dilación activa puede potenciar los estadios creativos.

Lo anterior es relevante, ante la necesidad natural que tiene el diseñador para crear o transformar la realidad a través de ideas que pueden tener diferentes niveles de impacto en la comunidad. En cualquier caso, se busca mejorar la experiencia humana o no humana en el planeta, esa búsqueda de bienestar general o parcial debe estar motivada en el deseo de participar, de transformar o corresponder con el otro. Esa búsqueda natural para alcanzar diferentes grados de bienestar, puede verse como un motor para la resolución de problemas, y es en esa búsqueda que encontramos los desafíos y experiencias que nos permiten acceder a un estado superior de ideación, un estado de flujo creativo (Csikszentmihalyi, 2005).

Cabe anotar que para que sea posible comprender la dilación como una herramienta dentro de los procesos de ideación, la motivación es esencial. Esta motivación está sustentada en el deseo de transformación de algo problemático a algo resuelto, y para ello debe haber un grado de inconformismo con el estado actual. Sobre el tema, Papanek (2014) planteó el inconformismo con la realidad y el estado de bienestar, como un estimulante para la creatividad, este inconformismo descrito por Papanek, tiene relación con un profundo malestar frente a los pilares de la sociedad de consumo “La producción en masa, la publicidad en masa, la manipulación de los medios de comunicación, y la automatización, son rasgos contemporáneos que han acentuado el conformismo y convertido la creatividad en un ideal más difícil de alcanzar” (2014). Al referirse a la sociedad, la producción en masa y la publicidad es interesante también aludir a la teoría de la “economía de la atención”, en la cual se propone la atención como un bien escaso y por ende valioso que puede comprenderse desde la teoría económica (Krieken et al., 2020), o de la idea de capitalizar el tiempo de ocio (Ferrándiz, 2011). Entonces podemos intentar comprender a la creatividad como una habilidad/consecuencia de los elementos relacionados con la inconformidad, el desafío, el bienestar y la motivación (Cortés, 2014).

Otro concepto para comprender la ideación desde el diseño, es la teoría del pensamiento convergente-divergente, dos opuestos necesarios para llegar a una conclusión óptima en un proceso de diseño. El pensamiento divergente es aquel que

no se restringe a un plano único, sino que se mueve en planos múltiples y simultáneos. Se caracteriza por mirar desde diferentes perspectivas y encontrar más de una solución frente a un desafío o problema. Actúa removiendo supuestos, desarticulando esquemas, flexibilizando posiciones y

produciendo nuevas conexiones. Es un pensamiento sin límites que explora y abre caminos, frecuentemente hacia lo insólito y original. La divergencia es un aspecto fundamental del proceso creativo, sin embargo, la propia definición de creatividad requiere de la convergencia para alcanzar un resultado. (Guilford, 1977)

El pensamiento convergente por el contrario, se emplea para resolver problemas bien definidos, se mueve en una dirección, en un plano. En estos casos se enfrenta un universo cerrado, definido, con elementos y propiedades conocidas desde el comienzo, que no varían a medida que avanza el proceso de búsqueda de una solución. Lo que se plantea no concluye en un pronunciamiento a favor o en contra de ninguna de las formas de pensamiento, sino que trata de acentuar en el grado de complementariedad, encuentro, continuidad y conflicto que se produce entre ambas. (Guilford, 1977). La divergencia entonces está determinada y estimulada por características particulares y complejas, se alimenta en la convergencia y nos invita a reflexionar sobre una creatividad construida y estructurada. En este sentido, se han desarrollado diversos instrumentos para comprender como funciona la creatividad en diferentes poblaciones. Por ejemplo, en una revisión literaria sobre la ingeniería y la creatividad desarrollada en la Universidad Industrial de Santander, se aplicaron los test más representativos según su relevancia académica y su validez, que contaba con 1381 estudios empíricos y 873 citas a la fecha de su publicación. En la medición de la creatividad documentada en la literatura científica se mencionaron: el Test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT), Habilidades de estructura del intelecto (SOI) Guilford, el Test de Inteligencia Creativa (CREA) y la Prueba de Imaginación Creativa (PIC) (Garzón et al., 2015). A continuación, en la tabla se relacionan comparativamente haciendo uso de indicadores.

Tabla 1.

AUTOR	TEST	FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN
Joy Paul Guilford (1959)	Habilidades de estructura del intelecto (SOI) Guilford	X	X	X	X
Ellis Paul Torrance (1974)	La prueba de pensamiento creativo de Torrance (TTCT)	X	X	X	
Corbalan, Martínez, Donolo, Alonso, Tejerina, y Limiñana (2003)	Inteligencia creativa (CREA)	X	X	X	
T. Artola, I. Ancillo, J. Barraca, P. Mosteiro y J. Barraca. (2004)	Prueba de Imaginación Creativa (PIC)	X	X	X	X

Fuente: (Garzón et al., 2015).

Lo creativo tiene relación con todas las áreas y conocimientos desarrollados por el hombre, y parece estar implícito en toda actividad humana, desde aquellas que son cotidianas y rutinarias hasta las más complejas disciplinas académicas e industriales. La capacidad inherente de la humanidad para romper sus propios paradigmas y adaptarse constantemente a través de la innovación y el desarrollo ha convertido la idea de lo creativo en una mina de recursos invaluable, donde se explotan constantemente las ideas con alto grado de originalidad y viabilidad. En ese sentido, las empresas que han demostrado su capacidad para generar ideas y desarrollarlas han llegado a la cúspide financiera e incluso han iniciado procesos de transformación social masivos sin precedentes. Como ejemplo, google y sus herramientas de trabajo colaborativo en la nube, google maps, o los proyectos del multimillonario Elon Musk que hoy son referente de ruptura en términos de movilidad; Space X en términos de viajes espaciales; Tesla en términos de lo automotriz e Hyperloop en lo férreo -si es

que se le puede llamar férreo a sus tubos al vacío-, eso en el área tecnológica, sin embargo, las rupturas se están dando en todos los ámbitos humanos, y es menester para la academia observar y participar de cerca en todos los procesos de innovación, comprender cómo surgen estas ideas, cómo se involucra lo creativo, lo psíquico, lo social, lo cotidiano, entre otros elementos que debe ser objeto de estudio. Siendo el diseño una profesión proyectual el compromiso debe materializarse en programas, metodologías, instrumentos y procesos que propendan generar nuevos conocimientos en esta área, de ahí que la dilación que es un intervalo incrustado en cualquier actividad humana, y por ende, en cualquier actividad creativa, tenga relevancia como área de investigación y desarrollo.

## ***II. Sobre la Dilación***

La dilación es un concepto amplio y transversal a diferentes áreas de conocimiento que por su naturaleza ha sido analizado principalmente desde la psicología, la cual ha intentado entender su origen, causa y radio de influencia en la vida de las personas a nivel académico, laboral, personal y económico. En este proceso se han construido distintas categorías para entender los diferentes perfiles que puede tener un individuo procrastinador, dentro de ellas se encuentran: el “crónico”, que es aquel incapaz de completar una tarea debido a que posterga sin control; “el diligente”, “el evitativo”, “el rebelde” y “el temeroso” Otros perfiles son:

Los procrastinadores diligentes se caracterizan por tener talento y habilidades que les permiten la realización de múltiples tareas en un corto tiempo. Los procrastinadores evitativos se caracterizan por realizar muy pocos esfuerzos para cumplir con una tarea y frecuentemente evaden situaciones que impliquen responsabilidad y compromiso. Los procrastinadores miedosos suelen ser

indecisos, experimentan con frecuencia miedo al fracaso, optan actividades en las que puedan predecir éxito y generan altos niveles de ansiedad frente a las situaciones de evaluación. Los procrastinadores rebeldes evidencian afecto negativo cuando perciben altos estándares de exigencia, generalmente buscan culpar a otros cuando se retrasan en la realización de tareas, buscan obtener buenos resultados con poco esfuerzo y constantemente presentan baja tolerancia a la frustración. (Quant y Sánchez, 2012)

En otra clasificación se menciona que la procrastinación puede ser “activa” y “pasiva” (Hsin y Nam, 2005). Esta última afirmación aporta un elemento especialmente útil para el propósito de la investigación, la “dilación activa”. Que, al ser empleada, se entiende como aquel sujeto que tiene conciencia de las dimensiones de su carga de trabajo, y es capaz de dilatar sus responsabilidades hasta cierto punto, momento en el que desarrolla sus labores bajo una presión que considera positiva para la realización de sus obligaciones (Hsin y Nam, 2005). Este perfil de procrastinación resulta conveniente por que presenta una conexión con los conceptos anteriormente descritos. Así, reducir el tiempo de desarrollo de la tarea voluntariamente, significa a la vez aumentar el nivel de desafío, y esto puede ser entendido también como un recurso para acrecentar los niveles de bienestar y de logro, promover la autoeficacia y motivación intrínseca del estudiante. Siendo esto motores de la creatividad y con ello, obtener mejores respuestas creativas frente a un problema.

Una de las razones para postergar actividades, más allá de lograr de forma consciente mejores resultados, es también la necesidad o deseo de llevar a cabo otras actividades más placenteras, esto ocurre porque el individuo prefiere desarrollar tareas que tengan consecuencias positivas a corto plazo, en lugar de otras que

requieran más tiempo (Riva, 2006, como se citó en Quant y Sánchez, 2012). En otras palabras, es una preferencia por el placer efímero, por encima de uno estructural que requiere más trabajo y compromiso.

Ahora bien, se han planteado diferentes lentes para entender la dilación, modelos de tipo conductual, psicodinámico, motivacional y cognitivo (Rothblum, 1990), siendo el conductual y el motivacional dos lentes de especial interés para esta investigación. El primero, al plantear la posibilidad de obtener una respuesta a través del condicionamiento podría generar un ambiente controlado (Watson, 1973) donde converjan: problema a resolver, dilación controlada, respuesta creativa y las herramientas o instrumentos que permitan medirlo, cuantificarlo o cualificarlo según sea el caso. El segundo, es un modelo motivacional propuesto por David Clarence McClelland (1961), conocido principalmente en el ámbito empresarial, donde sustenta que existen tres tipos de motivación: de “afiliación”, de “logro” y de “poder”. Todas ellas entendidas como procesos inconscientes que despiertan y potencian el interés de un individuo sin importar su cultura, sexo y otras variables en pro de completar una meta o alcanzar un resultado determinado (Quant y Sánchez, 2012).

Entender las motivaciones para postergar una actividad, y como esta postergación puede servir para incubar ideas a través del reposo o del aplazamiento estratégico de la misma, conecta la dilación a los procesos de ideación de forma directa, y supone también diversas teorías sobre los dominios de la dilación, sus categorías y gestión. No obstante, la motivación tiene también un componente cultural que puede aclarar cómo funciona la toma de decisiones desde lo ecológico, es decir, como la cultura influye en las motivaciones individuales.

Un meta-análisis desarrollado en trece sociedades culturalmente diferentes reveló que los estudiantes de las culturas occidentales tienden a estar más motivados por la "orientación al enfoque de dominio" porque para ellos el logro individual refleja los valores occidentales. Mientras que los estudiantes de las culturas orientales están "orientados a la evitación del desempeño". Es decir, que sus motivaciones están enfocadas en mantener una imagen positiva de sus habilidades, una imagen social. Mientras en un lugar la autoeficacia tiene como motivación la autopercepción, en otra la motivación está sustentada en la percepción del otro (Dekker y Fischer, 2008).

Haciendo un zoom sobre la dilación en occidente es posible comprenderla desde diferentes ámbitos de la vida cotidiana, pues la dilación tiene incidencia y tipologías desde lo familiar, lo laboral, lo organizacional, lo académico y lo psicológico (Klingsieck, 2013). En esta investigación, se estudia principalmente la dilación en la academia y por ende, los índices de bienestar, salud mental, autoestima, frustración y ansiedad en los estudiantes, con base en teorías como la que exponen Ball y Christensen (2019) cuando hacen referencia a la cognición de diseño. Ellos concluyen que los diseñadores deben, necesariamente, dedicar tiempo inicialmente a reflexionar sobre cuál es el problema a solucionar, es decir, lejos de lanzarse directamente a resolver un problema, deben reflexionar sobre el problema mismo. Luego, superar un proceso de incubación en una etapa que se conoce como "formulación del problema", mediante el cual se hacen algunas suposiciones iniciales sobre los requisitos y las limitaciones. En este sentido, el detenerse antes del hacer, el postergar comprendido como algo estratégico, tiene relevancia pues podría ser parte de estos procesos a través de estímulos conscientes e inconscientes que aportarían en la calidad creativa de la respuesta, sea desde la formulación del problema o en la resolución del mismo (Grant, 2017).

En este punto es oportuno preguntarse si la dilación es un acto inconsciente e irracional y por ende, al valorarla, interpretarla, categorizarla, y quizá, implementar procesos de dilación activa a través de interfaces de diseño pierde su calidad dilatoria y se integra a una metodología o proceso de creación. La pregunta entonces es ¿hasta qué punto el condicionar la dilación activa podría disminuir su calidad como herramienta gestora de bienestar? Se indaga únicamente por la dilación activa, debido a que la dilación pasiva tiene connotaciones negativas en términos de salud mental y física, lo que acarrearía nuevas discusiones en el desarrollo de la investigación, sin desconocer la posibilidad de que en ella puedan existir elementos que generen respuestas con alto nivel de originalidad. Por supuesto, al igual que con la creatividad, se ha intentado comprender la procrastinación a través de diversos instrumentos diseñados para dimensionar la dilación en una población controlada: la escala API (Aitken Procrastination Inventory), la escala PASS (Procrastination Assesment Scale for Students), Escala TPQ (Test Procrastination Questionnaire), la escala APSI (Academic Procrastination State Inventory), la escala TPS, (Tuckman Procrastination Scale). EPA (Escala de Procrastinación Académica) Las cuales son en esencia, protocolos y cuestionarios que buscan cuantificar la procrastinación midiéndola desde el enfoque seleccionado.

La idea de replantearnos la dilación como una herramienta estratégica o como parte importante del proceso de toma de decisiones para resolver un problema o desarrollar una actividad, es una invitación para que se comprenda la dilación como una habilidad de gestión emocional y gestión del tiempo para optimizar recursos. En este sentido, la dilación activa es propuesta como un fenómeno multifacético que incluye: componentes cognitivos, decisión de procrastinar; afectivos, preferencia por la

presión del tiempo y conductuales, finalización de la tarea antes de la fecha límite. Además de los resultados físicos y la satisfacción con ellos (Chun Chu y Choi, 2005).

En esta misma línea, se proponen cuatro habilidades que suponen pleno control sobre los procesos de dilación activa relacionada al comportamiento creativo. Una investigación reciente indicó que la procrastinación activa incluye características de dos construcciones, una de demora intencionada y otra como demora de excitación. El retraso intencional incluye razones externas, mientras que el retraso de activación contiene razones internas para retrasar las tareas (Chowdhury y Pychyl, 2018). Los investigadores encontraron que la satisfacción con los resultados, la preferencia por la presión y la decisión intencional de procrastinar se asocian positivamente con el retraso de la excitación, y la capacidad de cumplir con los plazos se asocia positivamente con el retraso intencional (Zanjani et al., 2020).

Así como se alude a unas habilidades potenciales que puede tener el ser postergador, en pro de optimizar su proceso dilatorio, también existen unas características propias del ser inventivo. Sobre esto Paul Guilford mencionó ciertos indicadores como la fluidez, la elaboración, la flexibilidad y la originalidad, sensibilidad, capacidad de elaboración y transformación. (1977). En este punto, se puede entender la dilación o bien como una característica del diseñador sin ser parte necesaria del proceso de ideación, o participando activamente de forma sináptica en los procesos ideativos, la diferencia no estaría sólo en evaluar la primera como pasiva y la segunda como activa, sino en el aprovechamiento cognitivo y creativo de estos intervalos.

Sobre este apartado, podemos intentar comprender las habilidades que al interior del proceso de ideación contengan otro conjunto de habilidades relacionadas a la dilación. Richard Sennet propone tres de ellas como necesarias para afrontar la

resistencia que opone un problema a ser resuelto, reformulación o re contextualización:

reformular un problema con diferentes protagonistas es una técnica a emplear cuando el trabajo detectivesco llega a un punto muerto. La segunda respuesta a la resistencia tiene que ver con la paciencia. La tan a menudo observada paciencia de los buenos artesanos es signo de una capacidad para no cejar en un trabajo frustrante, y la paciencia en la forma de concentración sostenida, la paciencia de un artesano puede definirse como la suspensión temporal del deseo de finalizar. Y finalmente la tercera habilidad es la de identificarse con la resistencia. La identificación que practica un buen artesano es selectiva, o sea, la que en una situación difícil busca el elemento que menos resistencia ofrece. A menudo este elemento es más pequeño, y por eso parece menos importante que el desafío mayor. Tanto en el trabajo técnico como en el artístico es un error tratar primero las grandes dificultades y luego limpiar los detalles. (Sennet, 2009)

El planteamiento de Richard Sennet (2009), es una invitación a entender la dificultad desde lo ontológico y lo metodológico. Sin embargo, la dilación como resistencia en términos de dificultad puede tener también un componente social, donde la resistencia no es necesariamente la oposición de un problema a ser resuelto, sino una manifestación de inconformidad frente a la modernidad; la dilación como una forma de resistir a la exuberancia, a la saturación de un mundo abrumador. En este sentido:

Según Arendt (1995), la sociedad moderna, como sociedad de trabajo, aniquila toda posibilidad de acción, degradando al ser humano a animal laborans, a meros animales trabajadores. Expone que la acción ordena nuevos procesos

de manera activa, mientras que el ser humano moderno está sometido pasivamente al proceso de vida anónimo. Incluso la reflexión se degenera reduciéndose a una pura función cerebral que consiste en un ejercicio de cálculo. Todas las formas de la vida activa, tanto la fabricación como la acción, se reducen al nivel del trabajo. Así, Arendt considera que la modernidad, que principalmente ha comenzado con una inaudita y heroica activación de todas las capacidades humanas, termina en una mortal pasividad. (Han, 2017)

La idea de observar la modernidad desde una óptica fatalista no es algo nuevo, lo que, si resulta ciertamente novedoso al menos en parte, es entender la dilación como una forma de escape mental y resistencia frente a la modernidad. Las grandes transformaciones producto de procesos industriales e históricos siempre han traído consigo una relación de resistencia a ellos y, en consecuencia, surgen movimientos que buscan recuperar o sostener e incluso revivir aquello que parece perderse en el cambio. A pesar de ello, con el pasar del tiempo las resistencias tienden a perder fuerza, de igual modo como se debilita finalmente aquello a lo que se oponían, y de esta forma la humanidad ha visto como las culturas más poderosas también se desvanecen y con ellas sus costumbres, tecnologías e ideas que terminan convirtiéndose en una amalgama que alimenta nuevas estructuras de poder y del ser.

Otra visión de resistencia frente a lo moderno que puede ayudar a estructurar la idea de la pausa como representación de inconformidad, es la visión de Henry David Thoreau (2009), padre de la desobediencia civil, quien afirmó que:

Se encontrará que el trabajador realmente eficiente no abarrota su día con trabajo, sino que se pasea a su tarea rodeado de un amplio halo de tranquilidad y ocio. Habrá un amplio margen de relajación para su día. Solo es serio para

asegurar las semillas del tiempo y no exagera el valor de la cáscara. ¿Por qué la gallina se pone todo el día? Solo puede poner un huevo y, además, no habrá recogido materiales para uno nuevo. Aquellos que trabajan mucho no trabajan duro (Thoreau, 2009, como se citó en Popova, 2015)

Esta visión de revalorar el trabajo que se realiza no como una actividad que debe sufrirse por mandato divino sino que puede hacerse de forma eficiente y disfrutarse al mismo tiempo, resultado revelador cuando se planteó hace dos siglos aproximadamente. De modo que contemplación de lo que se hace y el hacerlo, pueden ir de la mano. Así, la contemplación en medio de una labor es dilatarla –en la actualidad, ese proceso mental parece seguir siendo mal visto en las organizaciones y la academia-. Al comprender esto es posible imaginar la estructuración y diseño de políticas públicas y organizacionales que armonicen los periodos de intenso trabajo naturalizados y necesarios en un mundo competitivo junto a los procesos de dilación, pausa, reposo y reparación naturales que demanda la mente y el cuerpo de una persona, para procurar diluir la brecha entre bienestar y productividad, potenciando ambas a través de la gestión y diseño de la dilación.

Uno de los factores que motivan la dilación como escape es el agotamiento y tedio hacia una actividad. En otras palabras, es el cansancio el que abre la puerta a nuevos espacios mentales. Sobre este aspecto, Byung-Chul Han mencionó que:

El cansancio permite al hombre un sosiego especial, un no-hacer sosegado. No consiste en un estado en que se agoten todos los sentidos. En él despierta, más bien, una visibilidad especial. Así, Handke habla de un «cansancio despierto». Permite el acceso a una atención totalmente diferente, de formas lentas y duraderas que se sustraen de la rápida y breve hiperatención. «El

cansancio articulaba [...] —la maraña habitual, gracias al ritmo del cansancio, en beneficio de la forma— forma, hasta donde alcanzaban los ojos.» Cada forma es lenta. Cada forma es un rodeo. La economía de la eficiencia y de la aceleración la conducen a la desaparición. Handke eleva el cansancio profundo incluso a una forma de salvación, esto es, a una forma de rejuvenecimiento. El cansancio devuelve el asombro al mundo. «Ulises, cansado, ganó el amor de Nausícaa. El cansancio te rejuvenece, te da una juventud que nunca has tenido. [...] Todo en la calma del cansancio se hace sorprendente.» A la mano que trabaja y coge Handke le contrapone la mano juguetona, que ya no coge de manera decidida: «[...] y todas las noches, aquí, en Linares he estado contemplando cómo se iban cansando los muchachos [...]; ningún afán ya, las manos no cogen nada, tan solo juegan». El cansancio profundo afloja la atadura de la identidad. Las cosas brillan, relucen y vibran en sus cantos. Se vuelven más imprecisas, más permeables y acaso pierden algo en determinación. Esta especial in-diferencia les concede un aura de la cordialidad. Se suprime la rígida delimitación que divide a unos de otros: «La cosa en este cansancio fundamental no aparece nunca sola para sí, sino siempre junto con otras, y aunque solo pocas cosas, al fin y al cabo todo está junto». Este cansancio funda una profunda cordialidad y hace posible la concepción de una comunidad que no precise pertenencia ni parentesco. Los hombres y las cosas se muestran unidos por un cordial. (Han, 2017)

De esta forma, la idea de comprender un problema gracias al cansancio, que no es sino una estrategia biológica, mental y emocional de tomar distancia de algo que está consumiendo demasiados recursos en busca de reparación y recuperación, abre la posibilidad de plantear nuevamente el rol de la dilación frente a los procesos de

ideación en el diseño, qué tan importante es en la búsqueda de originalidad aprender a desaturar, a reposar el ejercicio de investigación, de bocetación y de búsqueda de la idea.

Otro dispositivo interesante en los procesos dilatorios, es el juego, comprendido no solo como una forma de autorepresentación incrustada en los procesos de aprendizaje e interacción humanos, sino como un espacio de procesar la información, que puede o no tener un propósito. Esto es relevante porque dista terriblemente de las estructuras modernas asociadas a lo productivo que necesitan planeación, objetivos e intervalos de tiempo precisos. Por supuesto, el juego también puede tener relación con lo productivo cuando se integra con elementos como lo organizacional, lo educativo o lo industrial, y se enlaza con actividades que buscan tomar del juego su valor lúdico y su capacidad para capturar la atención. Sobre el juego Georg Gadamer afirmó que:

Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico. Pensadores como Huizinga, Guardini y otros han destacado hace mucho que la práctica del culto religioso entraña un elemento lúdico. Merece la pena tener presente el hecho elemental del juego humano en sus estructuras para que el elemento lúdico del arte no se haga patente sólo de un modo negativo.... (Gadamer, 1991)

El autor menciona que el juego es una herramienta natural en las fases de aprendizaje humano, desde él bebe que desea conocer el mundo a través de los sentidos interactuando y buscando realimentación, como el adulto que juega algún deporte con sus compañeros, incluso, podemos ver muestras de esto en el reino animal, cuando

por ejemplo los cachorros del tigre juegan a atacarse entre ellos, y ya empiezan a entender y memorizar cómo funciona el ataque a una presa.

### ***Sobre la Metodología***

Dentro de este trabajo de investigación uno de los retos a resolver fue encontrar la metodología adecuada que permitiera representar los conceptos teórico y prácticos derivados de la investigación, Siendo la temática de la dilación y el diseño un fenómeno contemporáneo, que, a la vez presenta raíces hondas, se buscó metodológicamente una combinación que solo permite la investigación mixta, con los aportes de lo cuantitativo y lo cualitativo.

Las características objetivas y subjetivas de la problemática de la dilación y el diseño, hacen que la decisión metodológica requiera el complementario uso de lo cualitativo y lo cuantitativo para llegar a la comprensión de las realidades que se abarcan. Por su parte, la realidad de los diseñadores respecto a la imaginación y la generación de ideas podía tener una medición cuantitativa como tal. Mientras que la relación con la dilación en sus procesos de ideación, eran una fase más exploratoria que requería de herramientas cualitativas. Con este cruce de métodos se abriría el campo a dar respuestas más complementarias para esta relación relativamente novedosa en su área de estudio y explicar una realidad intersubjetiva.

Tal como lo mencionan Hernandez y Mendoza (2018), la ruta de investigación mixta captura la posibilidad de recolectar, analizar e integrar datos de carácter tanto

cualitativos como cuantitativos en un mismo estudio para dar respuesta a ciertos planteamientos con una interpretación conjunta de todos los datos.

“Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.” (Hernández y Mendoza, 2018)

Éste método presenta grandes ventajas para abordar los problemas, ya que permite ampliar las perspectivas, profundizar los hallazgos, complementar los datos, triangular las indagaciones, incrementar la potencialidad teórica, aportar solidez ante las inferencias, compensar las debilidades de un método con otro, explicar resultados no esperados, respaldar con datos cuantitativos los datos cualitativos -y viceversa-, ampliar el contexto del estudio, mejorar la credibilidad de los resultados arrojados e incluso mejorar la destreza para abordar los problemas de investigación dando cuenta de ellos desde diferentes perspectivas.

En esta tesis se planteó un estudio de caso con tres poblaciones distintas, donde se aplicaron dos pruebas: el Test NEPA, de corte netamente cualitativo y se planteó el ideario creativo que tiene un claro corte cuantitativo, ambos con el objetivo de observar la capacidad de la generación de ideas y su relación con la dilación. Esto implica una investigación mixta multimétodos donde convergen métodos de investigación como el estudio de caso de manera más potente, complementado con la etnografía y con la I.A.P. - Investigación, Participación y Acción abordadas de manera más transversal.

Ahora bien, resulta necesario entender puntualmente cada una de las metodologías que comprenden esta investigación, para asir su importancia dentro de esta problemática “Diseño y Dilación” y ver su potencial en la construcción de pensamiento que aquí se establece. Empezaré con el caso de estudio, que es la metodología elegida como predominante por la flexibilidad para dar respuesta a los objetivos trazados, dado el contexto, las poblaciones y la actualidad del planteamiento abordado en este proyecto. Un estudio de caso, según Yin (1994) es:

“una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes. (...) Una investigación de estudio de caso trata exitosamente con una situación técnicamente distintiva en la cual hay muchas más variables de interés que datos observacionales; y, como resultado, se basa en múltiples fuentes de evidencia, con datos que deben converger en un estilo de triangulación; y, también como resultado, se beneficia del desarrollo previo de proposiciones teóricas que guían la recolección y el análisis de datos.”

El método de estudio tiene la ventaja de permitir los mecanismos para medir y llevar registro de la conducta de las personas de las poblaciones involucradas en la problemática que se estudia, a través de diversas fuentes ya sean cualitativas como cuantitativas, revisión documental, revisión de archivos, entrevistas, observación y análisis situacional. (Martínez, 2006) Se busca adicionalmente generar inferencias para abordar desde la teoría todo el concepto y contexto del fenómeno estudiado, en este caso el de la relación entre la dilación y el diseño. Por ello, se trabaja desde la parte teórica complementando con la observación -cualitativa y cuantitativa- para el

análisis de la población, de manera que se desarrollen unos esbozos desde la literatura y la teoría, para luego analizar cada caso y establecer inferencias intersubjetivas, ya sean de tipo exploratorio o descriptivas. (Yacuzzi, 2005)

Algunas de las limitaciones que presenta el estudio de caso, según diversos autores pueden ser, disminución de rigor científico al permitir que el investigador influya en la recolección de datos y en las conclusiones, pocas bases de generalización y documentos con mucha amplitud que se tornan muy extensos. Sin embargo, sortear dichas limitaciones requiere de pericia en la investigación pues resulta ser uno de los métodos más completos y a la vez complejos, así que vale la pena aplicarlo de manera correcta. (Martínez, 2006)

Por otro lado, la tesis cuenta con una aproximación a la metodología de la de Investigación, Acción y Participación, descrita por Selener (1997) como “un proceso por el cual miembros de un grupo o una comunidad oprimida, colectan y analizan información, y actúan sobre sus problemas con el propósito de encontrarles soluciones y promover transformaciones políticas y sociales”. Por supuesto, que al ser una metodología tocada de manera transversal no fue aplicada en todo su rigor, pero sí se abordó desde el acercamiento conceptual que implica que los diseñadores -la población de estudio- son oprimidos por un sistema abrumador respecto al manejo del tiempo, priorizando en la “vida” el tiempo de trabajo y de producir, descuidando los momentos de aprendizaje, imaginación, ideación, descanso y todo el proceso previo a los resultados. Así, este proyecto de investigación se aproxima a plantear soluciones que brinden herramientas pedagógicas para proponer el uso de la dilación como mecanismo de balance entre la productividad con el necesario bienestar del

individuo. También busca crear conciencia en la academia acerca de la necesaria comprensión de los propios ritmos para el diseñador, entendiendo su propia imaginación como un proceso oscilatorio entre dilación y producción.

Por otra parte, otro de los abordajes metodológicos secundarios fue el de la etnografía, entendida como esa investigación que busca una “observación participante” (Hammersley, 1994), pues siendo diseñador y profesor podía entender todo el ámbito académico y profesional al que está arrojado el sujeto de estudio en todo su proceso de dilación, imaginación, ideación, generación y producto final. Mi propia experiencia de años me instó a preguntarme si este es un proceso solo personal o si hay patrones concernientes a la dilación y al diseño presentes en todos los que nos involucramos en procesos creativos. Así, establecer los métodos de medición tanto cualitativos como cuantitativos fue decisivo ante la observación de la población, el conocimiento de sus realidades y ese trabajo de campo que me permitió ser uno de ellos que a la vez los observaba y analizaba.

De esta manera, con todo el estado de cosas en el panorama, se establece la metodología mixta multimétodos con tres poblaciones de diseño industrial, dos de estudiantes de pregrado, que responden a todas las exigencias de la academia y una con egresados de diseño industrial, que asumen los retos de ejercer la profesión en empresas y para clientes puntuales. Se utilizó el ideario creativo en las tres poblaciones, la cual es una prueba de corte cuantitativo, para observar la capacidad de generar ideas en el tiempo, partiendo del postulado de Guilford para caracterizar la creatividad. Se obtuvieron los resultados y se graficaron para realizar inferencias que permitiera entender la forma cómo se generan las ideas. Adicionalmente, se realizó

el Test NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), una prueba de corte cualitativo, solo en las dos poblaciones estudiantiles para comprender qué tanto utilizan la actividad dilatoria para generar ideas. Al grupo de egresados se le prescindió de este Test NEPA, ya que sus exigencias laborales comprenden formas de generación de ideas diferentes, que responden muchas veces al estilo de diseño que sus empleadores requieran. Con los resultados obtenidos, se pudieron cualificar las observaciones que indican la forma en que se aprovecha la dilación activa y a la vez encontrar las potencias de la actividad dilatoria. Con ambos resultados en la mesa, se pudo triangular toda la información referente a la importancia de la dilación al momento de diseñar, su influencia en los procesos de imaginación e ideatorios y a su vez se generaron conclusiones de corte intersubjetivo que teorizan sobre el aporte de la dilación en el bienestar y proceso imaginativo en los casos de estudio.

### ***Metodología de la búsqueda literaria***

El ejercicio de investigación para encontrar relaciones entre la dilación y el diseño inició con un proceso de revisión documental de diversas áreas de conocimiento, entre ellas: la psicología, la ingeniería y el diseño, siendo la psicología la que describe mejor el concepto de dilación, mientras que desde la ingeniería y el diseño es más sencillo comprender el fenómeno creativo enmarcado en el diseño. Un primer paso fue verificar que estos conceptos existan como categorías de búsqueda.

La revisión literaria se organizó a través de carpetas relacionando categorías, por ejemplo, una carpeta para documentos que relacionen la dilación y la creatividad; otra para la dilación e ideación, otra para la ideación y la creatividad, una más para la creatividad y diseño, otra para el diseño y la dilación, y una más para ideación y

diseño, y finalmente, una que relacionará varias categorías. Las carpetas fueron creadas dentro del gestor Mendeley, para tener acceso a la información de una forma organizada.

Las principales bases de datos consultadas y de donde se obtuvo información relevante son: Science direct y Academic Search Complete, google academics, noticias científicas y la información recolectada a través del trabajo de campo.

## **1. Primer Capítulo: Dilación y Diseño**

En este capítulo se discuten algunos planteamientos que podrían constituir al diseño. La aproximación se realiza desde la perspectiva de la dilación, con el fin de consolidar un banco de acciones retóricas que permitan reflexionar en la frontera del conocimiento del mismo diseño. Esto porque fundacionalmente el Diseño es retórico, ya que posibilita la comprensión de manera ampliada la naturaleza del mundo, la condición humana y la apariencia de los artefactos. Carácter, condición y apariencia se integran como constructo comprensivo de aproximación al diseño, de paso nos arroja luces sobre los de actores socioculturales y políticos relevantes para que la experiencia y el conocimiento sean construidos. Pero también refiere a la configuración de redes de asociación que construyen realidades, de tal manera que, atmósferas, servicios, artefactos y los hechos harán parte de ese banco de retóricas. La configuración también se manifiesta como forma en el diseño, ya que la retórica social creadora de experiencias y artefactos, configuran el mundo.

Realizar el abordaje desde la dilación, posibilita cartografiar esas configuraciones del diseño, en los términos planteados por Foucault y referidos por Goyes Narváes, et al. (2017), para ellos, cartografiar implica

mapear los territorios que componen la vida y que se entrelazan a las formas de vivir (...) se constituye como un dispositivo de análisis y creación de realidad; de suerte que la realidad no es algo inamovible, sino tejido de sentidos y prácticas por construir. De esta forma se quiebra la lógica positivista de investigación, ya que el investigador o cartógrafo no es el observador neutro y pasivo, sino alguien que está interfiriendo y viviendo en el medio que desea cartografiar.

Cartografiar el diseño, también implica comprender la línea de los *procesos de demarcación*, discutidos por Restrepo Forero (2007), dichos procesos entrañan

la participación de diversos actores, instituciones y agencias en un conjunto de acciones discursivas de producción de maneras de diferenciar. Se trata de un esfuerzo activo de creación de fronteras, y de divisiones de competencias que involucran maneras de clasificar y jerarquizar; de producir definiciones normativas sobre: prácticas apropiadas (obligaciones), actores relevantes, espacios legítimos, tópicos, métodos y contenidos adecuados. (Restrepo Forero, 2007, p. 243)

¿De qué manera planteó estructurar la cartografía del diseño a partir de la dilación? Redefiniendo la naturaleza de las relaciones entre quien conoce y su objeto de conocimiento junto con las reglas y procedimientos que se aplican a la producción de conocimiento, incluyendo de paso, lo que cuenta como saber o conocimiento y el carácter de dicho saber o conocimiento. Esto se hace visitando los bordes de la

dilación como episteme. En este sentido, Foucault (1973) describió la episteme como “un inconsciente positivo del conocimiento”, mientras que (Escobar, 2016, pág. 110) concibe la episteme como “la configuración amplia, y en gran medida implícita, del conocimiento que caracteriza a una sociedad particular y a un periodo histórico y que determina, significativamente, el conocimiento producido sin la conciencia de quienes lo producen”. Bajo la perspectiva de la dilación como *episteme* puedo constituir tres acciones: la primera constituir **planos de discusión**, el primero, que va de la dilación en relación a la tecnología; el segundo, que va de la dilación en relación al proyecto; el tercero, que va de la dilación en relación con la imaginación.

Con el ánimo de consolidar de manera integrada los planos de discusión revisados, se plantea a continuación, una segunda acción, que será constituir **mecanismos de relación** entre dichos planos de discusión. Aparecen entonces, como mecanismos de relación entre, Tecnología y diseño, Proyecto y diseño, Tecnología y proyecto

Con el fin de consolidar la aproximación al diseño, se constituye la tercera acción, como **modos de aplicación**, de situación o ejemplos que he encontrado de la cotidianidad que hablan de la cotidianidad, al tiempo de la estrategia como jugada construida.

Si se necesitara una forma visual para construir vecindades conceptuales entre los planos de discusión, los mecanismos de relación y los modos de aplicación resultaría pertinente plantear una infografía radial que conecte y jerarquice estos elementos dentro del flujo conceptual que sostienen en su desarrollo:



## **1.1. Planos de Discusión**

### **1.1.1 Lo Tecnológico**

Intentar comprender la condición humana como un ser inmerso en la inevitable necesidad de concluir actividades que requieren ciertos tiempos, calidades y requerimientos, es también entender cómo funciona el proceso mental de asumir indefinidamente esas tareas. La demanda constante de labores que tienen la urgencia de ser resueltas para permitir la llegada de nuevas ocupaciones, nos obliga a imaginar estrategias, mecanismos o herramientas para optimizar procesos y procurarnos espacios de reposo y distracción; el sentido de concatenar actividades dentro de una máquina de eventos, entregas y realimentaciones, solo tiene sentido si ella se mueve a causa de propósitos aún más grandes, usualmente vinculados a garantizar nuestro bienestar. En este sentido, la idea de optimizar se ha popularizado dentro de los sistemas económicos occidentales. Fue después de la Segunda Guerra Mundial que se naturalizó esa profunda necesidad de acelerar, perfeccionar y mantener los procesos de fabricación de los productos. Este sistema influenció luego todos los estamentos de la sociedad, las escuelas, las universidades, los hospitales y el mismo Estado comprendieron los beneficios de incluir sistemas de mejora y vigilancia de sus procesos, todo esto llevó a que, los individuos entendieran que el secreto del paradigma del éxito está en la capacidad de ser productivos (Rivera Ríos, 2001).

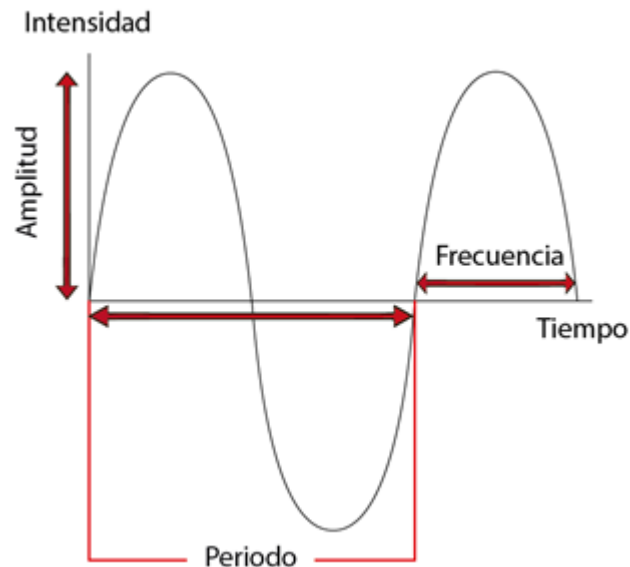
De esta búsqueda han surgido conocimientos relevantes como: los análisis ergonómicos, la ingeniería industrial o la ingeniería de procesos, ingeniería de métodos y tiempos, así mismo se han incluido dentro de estos estudios elementos disuasorios como el factor de bienestar para el segmento humano de los procesos. La investigación del factor humano dentro de la industria tiene como fin garantizar que

las unidades humanas se encuentren en las mejores condiciones posibles para el funcionamiento de los mecanismos organizacionales. Sin embargo, aunque es la naturaleza del hombre transformar su entorno y adaptarlo a su imagen para habitarlo, contiene dentro de sí, un espectro amplio de emociones, visiones, deseos e ideas que escapan de esa fantasía de perfección industrial y que demandan una atención diferente, no lineal, no estructurada, ni concreta. Cabe resaltar que la dilación en sí no es una distracción, sino un espacio para distraerse y para disfrutar de las distracciones, y esto tiene aún más sentido cuando después de ese periodo de postergación, la actividad es resuelta de forma eficiente, o cuando, por el contrario, sabotea por completo la conclusión de la actividad.

A pesar de ello, si tomamos la dilación y la observamos e imaginamos algún tipo de control o estimulación estratégica sobre ella, ¿Podría pensarse en la dilación como un dispositivo que aporte a la eficiencia de la máquina organizacional o la máquina académica, a través de su incidencia en la calidad del resultado? Pensar en esta tecnología, también hace necesario imaginarnos los mecanismos de activación, carga, alimentación, intensidad, resistencia, calibración y uso de la dilación; y como toda tecnología necesita ser pensada, diseñada y aprendida para su aplicación cuando se pretenda algún propósito específico. Una relación interesante surgió al intentar comprenderla gráficamente, con base en las pruebas realizadas previamente en las investigaciones sobre la dilación y la creatividad. Fue notorio que una de las variables comunes a valorar en el comportamiento del ser dilator es la frecuencia con la que se dilata, es decir, su preferencia por la dilación, la intensidad con la que se posterga, referido a la potencia que tiene el evento distractor o predilección por la presión como estímulo, y finalmente, también la periodicidad o hábito con la que se lleva a cabo en un período de tiempo, en otras palabras, altos niveles de autoeficacia

creativa o resolutiva en algunos casos, CSE. (Creative Self Efficacy) Estas variables son muy similares a un análisis de frecuencia de onda y al menos a modo de ejemplo y desconociendo múltiples variables, nos serviría para graficar el comportamiento postergador.

**Figura 1.**



De esta forma podemos ver la dilación de forma similar a la que se comportan los sistemas en la naturaleza, que encuentran la forma más adecuada de resolverse, lo que nos invita tal vez a indagar sobre posibles patrones de recuperación y descanso que existen en los procesos naturales, e igualmente imaginarnos que ocurre cuando estos procesos son contaminados.

Vale aclarar que esta relación permite simplemente visualizar en parte algunas variables a comprender sobre el comportamiento postergador y no ahondar en símiles y coincidencias entre la procrastinación y el sistema de ondas. Ahora, interpretando la gráfica, podemos imaginar, una dilación que tiene picos altos y bajos, que puede ser tan frecuente, tan ruidosa que impide por completo la *resolución* de una tarea, o

puede también ser armónica de modo que co-existe dentro de la estrategia de cumplimiento de una actividad. Otra forma interesante de representarlo, es a través de ecuaciones, no con el ánimo de cuantificar, sino con la intención de ordenar las variables que interactúan aparentemente de forma desordenada al momento de postergar. Un enfoque desarrollado recientemente para desentrañar un poco, este complejo tesseracto dinámico, consiste en cuantificar la distribución del tiempo de espera entre el “factor desencadenante” (motivaciones) y la respuesta del humano, (acto) que se podría entender en algunas situaciones como una ley de potencia.

**Figura 2**

$$P = T / t$$

P=Potencia

T= Trabajo

t= Tiempo

En esta ecuación la potencia (P) es igual a trabajo (T) sobre tiempo (t). El trabajo contiene dentro de sí ecuaciones que relacionan: el volumen, la complejidad y la cantidad; por otro lado, el tiempo puede ser la única variable definida plenamente, aún así, es en este factor donde la dilación integra una ecuación de máximo aprovechamiento de ese tiempo armonizándolo entre el ocio, el reposo y el desarrollo; y, por último, la potencia estaría en función a elementos como: la motivación, la experticia y las habilidades creativas.

Cabe resaltar que la relación anterior es una reinterpretación de un estudio sobre las colas de prioridad y los efectos de la diversidad y la procrastinación, lograda en el departamento de gestión y tecnología ETH en Zúrich y el departamento de

matemáticas en la Universidad Estatal de Nizhny Novgorod en Rusia (Saichev y Sornette, 2010). Llevándolo a un ejemplo práctico, podemos imaginarnos a un diseñador que debe entregar un proyecto en una semana. Los cinco primeros días él decide leer algo sobre el tema, revisar sus redes sociales y reunirse con algunos amigos a conversar, es probable que sienta algún remordimiento por postergar tanto su proyecto, lo que hará que lo tenga presente, aun si no desea dar inicio a su resolución. Sin embargo, es una posibilidad que este tiempo de dispersión le haya permitido construir estructuras mentales de conocimiento que acelerará su capacidad de respuesta, sin contar la presión que también estimulará el desafío, y servirá al final, para calibrar el dispositivo dilatorio o dilativo de forma activa y funcional. De igual modo ocurre con el uso de cualquier dispositivo o herramienta, entre más se usa, más se conoce y habrá más experticia o habilidad en su aplicación, terminando en la obtención de mejores resultados, es decir, comprender el dispositivo dilativo como un instrumento, o conjunto de instrumentos si se quiere, que sirven para desempeñar una tarea específica, para este caso, estimular, excitar o potenciar la respuesta creativa.

Es posible imaginar que el uso consciente de la dilación, le permitiría a este diseñador aprender a jugar con la intensidad de la presión que requiere para una tarea específica, reduciendo el estrés al momento de postergar y facilitándole un mayor aprovechamiento de su tiempo de ocio. Así, esta tecnología podría mejorar considerablemente la experiencia de resolver actividades que puedan denominarse como estresantes. En este sentido, también deben tenerse en cuenta los efectos colaterales, razonar sobre la dilación puede ser el puente para cruzar la frontera que divide el espacio laboral o académico del espacio personal, y terminar invadiendo la

última trinchera de libertad que tiene el humano en un mundo demandante que se esfuerza constantemente en disolver estas barreras.

Evidentemente, en este documento se plantea a la dilación como una herramienta, y es el usuario quien puede dar o no, buen uso de ella. De acuerdo a esto, emplearla de forma incorrecta, conllevaría a una procrastinación crónica o pasiva; mientras que de su implementación moderada se podría esperar gran provecho en términos creativos, y su uso nulo, que es conocido como "Pre-crastinación", sería la necesidad de concluir una actividad de forma inmediata, tendría consecuencias de otro orden en términos mentales y emocionales que no son abordados aquí, pero es probable, que traiga consigo una disminución del potencial creativo (Grant, 2016). Por esta razón, es importante comprender este dispositivo no en pos de la productividad, sino del bienestar, y es probable que en el bienestar del individuo también se establezca el eslabón de una productividad responsable, que responda a la salud mental, emocional y física, que le permita aportar más y mejor a la máquina a la que correspondan sus actividades (Pinto y Muñoz, 2020).

El hombre moderno se ha transformado a través de las nuevas tecnologías no sólo en su corporeidad, sino también en la forma como comprende, interactúa y percibe el mundo. La relevancia que ha cobrado la tecnología en la cotidianidad ha permeado todos los espacios de interacción humana, fusionándose en los ámbitos sociales, académicos, laborales y políticos, al punto que es difícil imaginar una comunidad moderna no transistorizada (Braidotti, 2015). Esa dependencia a la tecnología incluso ha cambiado la forma de descanso, de ocio y de reposo de las comunidades, gracias al acceso ilimitado a la información una persona puede ver una maratón de series,

mientras pide comida a domicilio y paga los servicios públicos desde el celular, cosa que años atrás hubiera demandado muchos más esfuerzos y quizá la imposibilidad de hacerlo todo al mismo tiempo. El reposo ha sufrido cambios debido a la tecnología, pues la habilidad que tiene la industria del entretenimiento para captar la atención de los usuarios fácilmente les puede llegar a robar varias horas de sueño.

Lo anterior hace necesario una reflexión sobre los futuros y presente de la tecnología en la cotidianidad. En ese sentido es curioso que gran parte de los avances tecnológicos modernos tengan sus orígenes en la industria militar, la nanotecnología, la biotecnología, las armas no tripuladas, la inteligencia artificial -IA- y el internet, entre muchos otros. Los recientes avances científicos son sorprendentes y es difícil imaginar sus fronteras éticas, sociales y políticas, por ejemplo, en este momento Estados Unidos adelanta investigaciones sobre la creación y uso de armamento móvil tripulado a través de IA, no tripulado de forma remota sino dando autonomía completa a la máquina para saber cuándo y cómo atacar (Fernández, 29 de enero de 2021).

Quizá en unos años esta misma tecnología tenga implicaciones domésticas y se cuente con inteligencia artificial autónoma en los hogares, automatizando aún más nuestros espacios personales. Desde este punto de vista, se ha venido presenciando la construcción de una intimidad con la tecnología, una especie de “relación simbiótica bastante compleja [que] se abre camino en nuestro universo ciborg: una especie de mutua dependencia entre la carne y la máquina” (Braidoti, 2015). Sumado a ello, la emergencia por la pandemia Covid 19 aumentó aún más la interdependencia con las tecnologías, al punto de ser obligatoria la interacción tecnológica, sea para dar o recibir clases virtuales, para comprar o vender alimentos, asistir a las reuniones laborales no presenciales e incluso el registro para la vacunación masiva, el cual se

está haciendo a través de plataformas digitales. Un ejemplo puntual, es el caso de los docentes que eran fuertemente no tecnológicos y construían su clase de forma tradicional, entiéndase por tradicional, una clase catedrática con un orador, una pizarra y varios oyentes, pero que con la educación a distancia, fueron forzados a construir aulas virtuales, acceder a herramientas electrónicas nuevas, derivando en situaciones de agotamiento laboral, estrés e incluso, en la difuminación peligrosa entre el espacio laboral y la vida privada (Organización Internacional del Trabajo, 2020).

En la actualidad, se han gestado fuertes críticas por la falta de control frente a la presión ejercida por las empresas en horas no laborales, lo que ha generado un desfase en la cotidianidad de las personas. Entre los principales inconvenientes que manifestaron los trabajadores se encuentra que el trabajo remoto obliga al trabajador a una hiper disponibilidad, sin importar sus descansos programados u obligatorios por ley (Echeverri y Espitia, 2020). Adicionalmente, existe una fuerte tendencia cultural a creer que el aceleramiento en periodos de trabajo conduce a mejores resultados, sin embargo, el informe de Productividad Mundial del 2017 concluyó que el exceso de horas laborales no significa mayor Producto Interno Bruto (PIB). Y para el caso colombiano, supera a los países vecinos en cantidad de trabajo horas semana, por ende, tenemos cifras de menor productividad (Jiménez, s. f.). En todo caso, esa intimidad compartida, o esa compleja relación simbiótica y cyborg en palabras de Braidotti (2015), ha incentivado la ruptura de las divisiones naturales entre los ecosistemas de interacción. Por ejemplo, el llamado “home office”, ha aportado en la invasión a la intimidad, bien sea por aceptación, accidente o resignación, llevando a compartir parte de la cotidianidad con personas con las que de otra forma no hubiera sido posible.

Otra frontera que se ha desdibujado a través de la tecnología es entre la realidad física y la digital, y en este segmento pueden encontrarse nuevos escenarios de interacción humana. Ahora es probable observar nuevas adicciones asociadas a lo tecnológico, ciudadanías digitales, nuevos sistemas financieros, nuevos frenesíes y ansiedades entre usuarios desesperados por reconocimiento y visibilidad. Los estímulos económicos y emocionales que ofrecen las redes han logrado multiplicar exponencialmente su uso, al igual que la generación masiva de publicaciones enfocadas en la autopromoción de la identidad digital, a través de productos audiovisuales en plataformas como Instagram, Facebook, Tik Tok, entre otras, en donde la batalla por likes, visitas o comentarios han llevado a que varios usuarios lleguen a arriesgar su vida o incluso perderla. En otras palabras, en la búsqueda de visibilizar su habitar digital, algunos han llegado a comprometer su habitar corporal (BBC News Mundo, 4 de octubre de 2018). El tiempo en redes sociales se ha convertido en un tema relevante, al punto que actualmente gran parte de las apps tienen contadores que le permiten al usuario saber cuántas horas al día está invirtiendo en su uso, esto con el ánimo de que el usuario tenga consciencia de cómo está gestionando su tiempo. Es más, la preocupación ha ido en aumento y ahora existen apps dedicadas únicamente a regular el uso del celular, bien sea apagándolo o haciendo advertencias intrusivas. La atención captada por estas interacciones digitales es un bien preciado para la industria del ocio y del entretenimiento, por lo que se han esforzado por encontrar formas más eficaces de capturarla: videos cortos, títulos sugestivos, campañas masivas de expectativa, pago de “influencers”, etc.

Esta batalla constante por el interés de los usuarios, puede comprenderse bajo la lógica de la economía de la atención, entendiendo la atención como un bien limitado, pero que puede ser cultivado, procesado e incrustado en un sistema de demanda y

oferta a fin de lucrarse (Wu et al., 2015). Un ejemplo famoso sobre lo anterior, es el caso de Mark Zuckerberg propietario de Facebook, quien después de diseñar una plataforma pionera en retener a millones de usuarios a través del entretenimiento, capturó sus datos y los utilizó de forma dudosa, por lo que le fue impuesta una multa millonaria por malas prácticas en el manejo y seguridad de los datos (BBC News Mundo, 24 de julio de 2019).

El internet es una necesaria y extensa fuente de información gratuita y de fácil acceso, y a la vez, es un gran distractor. En ese sentido, su uso puede estimular un alto o bajo rendimiento académico, esto depende, en términos de dilación, de la capacidad de autorregulación que tenga el estudiante para gestionar sus propios tiempos, presiones y motivaciones para concluir una actividad. De modo que la red servirá como elemento distensionante, alimentará redes neuronales de información y al mismo tiempo podría propiciar una mejora en la calidad y capacidad de respuesta (Ramos et al., 2017).

En ese sentido, es posible descubrir el alto potencial creativo que existe para el ser tecnológico comprendido desde el contexto sociocultural e inmerso en ambientes de dilación gestionada, y cómo esto tiene una estrecha relación con el diseño, especialmente, con el diseño digital (Escobar, 2016). Una conclusión relevante sobre la hiper conectividad tecnológica, es cómo se transforma en una oportunidad del diseño ontológico, diseñar la dilación, apuntando a una visión integral del ser tecnológico, de modo que le permita incorporarse sin desvanecerse al abrazo rebozador de la modernidad.

### ***1.1.2. La Imaginación***

Dentro de los límites de la creatividad es preciso referirme a la imaginación como proceso ideativo crucial en el diseño, donde el espacio dilatorio de no-hacer, de

postergar como estrategia para solo pensar o para silenciar la mente, resulta crucial dentro los procesos cognitivos del diseñador, en el entendido de que un distanciamiento del problema permite procesos sinápticos conscientes -o inconscientes- que convergen en imágenes más o menos claras que van a repercutir en el proceso y producto final del proyecto en cuestión, de tal manera que las ideas abstractas tienen la posibilidad de convertirse en objetos finales reales, mejor planificados y bien nutridos.

Hay que partir de una base, la imaginación es parte natural del ser humano, como proceso mental y cognoscitivo propio de una especie intelectual, fenómeno que a lo largo de la historia humana permite evidenciar la vastedad de posibilidades que tiene la capacidad de convertir ideas en realidades, de proyectarlas e imaginarlas bien sea desde un plano científico, estético, social y cultural, la imaginación tiene como particularidad la subjetividad como construcción personal de mundos y visiones internas de cada individuo, que de forma consciente o no, define los propios ritmos y estilos de su propia imaginación, dejando en ello cierta manifestación de la singularidad del individuo a través del producto imaginado

Dentro de la filosofía de Tomás de Aquino, se plantea que la imaginación, para usos prácticos, como el diseño, debe estar unida a la realidad de tal manera que permita concretar los procesos mentales que suceden en las fases del proyecto. La imaginación será un catalizador inevitable en la ideación creativa para resolver el problema al que se enfrente el diseñador. Dentro de la dilación activa, la imaginación permitirá estructurar mentalmente esas fases que derivarán en el toque subjetivo.

La imaginación ayuda a los sentidos externos con una función completiva, sintética y concretizadora. De lo contrario, si desconecta la fantasía de su

función completiva de la percepción, o de su función básica para sustentar los procesos intelectivos superiores, entonces la fantasía, tomada como un valor en sí, induce al error: acontece la ilusión (González, 2005)

La imaginación se expresa a través de imágenes propias de la actividad mental, las cuales están influenciadas por la construcción personal del individuo, sus particulares gustos, dones creativos y a la vez son atravesadas por la experiencia, emocionalidad y percepción personal, de tal manera que es propensa a construirse y educarse. De esta manera, la dilación consciente puede potenciar de forma natural la creación de imágenes que den posibles respuestas al proyecto.

Simondon formula la hipótesis de que las imágenes mentales constituyen “subconjuntos estructurales y funcionales de la actividad organizada que es la *vida psíquica*”. Tales subconjuntos poseen un *dinamismo genético* “análogo al de un órgano en vías de crecimiento”, donde se podrían distinguir tres etapas. (i) Crecimiento espontáneo anterior a la experiencia del objeto (repercusión afectivo-emotiva), (ii) Imagen como modo de recepción y fuente a través de un esquema de respuesta, (iii) Organización sistemática de ligazones. (Tula Molina, 2015)

La imaginación, como actividad creadora de imágenes mentales, permitirá al individuo empezar idear convergiendo sus particularidades como ser multidimensional, así aun no sea el momento de consumir objetivamente el proyecto. Esta mediación de tiempo, imágenes y procesos mentales permite que la dilación tenga sentido en un proceso de diseño, de modo que podamos hablar de “**Imaginación dilatada**” que podría definirse no como la demora de la imaginación, sino como la imaginación potenciada a través de procesos de dilación activa, consciente y gestionada.

Posteriormente, este espacio de dilación podrá convertir los datos imaginados en un producto final, es decir que la imaginación es un elemento de decisión fundamental para tomar un rumbo específico dentro de cualquier fase del proyecto.

Ahora, resulta necesario entender los niveles de la imaginación para precisar cómo la dilación opera dentro de ellos y cómo el diseñador debe pasar por estas fases para convertir la imagen mental en producto final. Según Leonardo Polo (1988) se proponen cuatro niveles de imaginación: 1. La imaginación eidética, que consiste en la capacidad de evocar, de soñar, de inventar. Está relacionada directamente con lo sensible, lo onírico y se da de manera espontánea. Es la forma más básica de imaginar pues no requiere mayor esfuerzo. 2. La imaginación proporcional, asociativa o formal que se desarrolla de manera técnica, es decir que se aprende al asociar elementos ya sea colores, proporciones, sonidos, palabras, etc. Es susceptible a ser educada e ir evolucionando con las técnicas propias del arte. 3. La imaginación representativa, que se acerca a la capacidad creadora de representar imágenes conocidas o nunca antes vistas para modificarlas mentalmente y reinterpretarlas. Requiere de la imaginación formal para racionalizar y reinterpretar. 4. La imaginación simbólica, que es totalmente creadora porque trae consigo nuevas e inéditas imágenes que serán representadas. Es el nivel más alto de imaginación, pues hablamos propiamente de la expresión artística del sujeto. En ella se encuentra la conciencia de lo sensible y de lo racional, así como el uso libre de la técnica. También intervienen cuestiones estéticas como el estilo, la inspiración y la técnica.

Así, sostiene Polo, es posible hablar de niveles de desarrollo de la imaginación: en el primario estaría la llamada imaginación *eidética*, el segundo nivel corresponde a la imaginación *proporcional* que capta medidas, proporciones y asocia imágenes; el tercer nivel es el *representativo* y, finalmente, el cuarto nivel

sería el de la imaginación *simbólica* en la cual hay un trabajo de la inteligencia en la imaginación: ella es la que interviene propiamente en la creación artística.

(González, 2005)

La dilación activa y consciente hace parte de estos estadios necesarios de pausa mental para contemplar el problema de diseño, reinterpretar todos los factores que intervienen en él y aportar desde la propia subjetividad soluciones. Así entonces, la dilación permite espacios de ocio creativo o distanciamiento del trabajo para que la imaginación afine procesos cognitivos dentro de la estructura conceptual del proyecto.

Me permito interpretar agudamente la relación entre dilación e imaginación dentro del diseño, de manera que una dilación inconsciente estaría ligada a la imaginación eidética, donde la mente no está preparada ni educada para resolver ningún problema, se encuentra distraída e inmersa en la fantasía de la casualidad, entonces los procesos cognitivos se presentan desordenados, no se aprovechan de manera formal y si se da alguna respuesta será cuestión más de azar que de estrategia personal.

En contraste, si el diseñador ha captado en sus ritmos personales que la dilación puede ser un estímulo a su imaginación para resolver y ser original mediante la creatividad, los procesos de ideación pueden llegar a ser más eficaces. Aquí hablamos de niveles de imaginación proporcional, representativo y simbólico que implican una educación formal que potencie su alcance para representar e interpretar. Si la dilación es consciente y activa, el diseñador puede oscilar entre los niveles dos, tres o cuatro de la imaginación para resolver y estructurar su objeto de diseño según requiera. Esto implicaría para el diseñador, un estado de flujo creativo que llevado

como un hábito puede convertirse en un estilo de trabajo donde espacios de dilación y espacios objetivos de producción hacen parte de un proceso personal para diseñar. Así, la imaginación no solo potencia su nivel creador, sino que también permitirá prever posibles escenarios desacertados para corregir posibles fallas previas a la realización material.

Después de la imaginación simbólica y de la saturación mental de la creatividad que se convierte en la fase representativa del proceso de diseño, solo queda culminar con la creación artística o la invención. Ese momento donde la ideación se concreta, se vuelve real y tangible.

La invención progresa mediante objetos “que toman cada vez más relieve, concretizando, condensando y organizado un sistema de composibilidad”; el símbolo no es más que “un pseudo-objeto, cargado de toda la energía potencial de un sistema metaestable, presto a iniciar un cambio de estructura (pe. Cruz) (Tula Molina, 2015)

La dilación activa combinada con un proceso de imaginación representativa o simbólica solo tendrá como fruto la culminación del proyecto llevando a cabo el diseño. Si académicamente se aprovecha este patrón cognoscitivo se podrían potencializar los procesos ideativos, eliminando tanta ansiedad ante las presiones externas y la falta de inspiración. Dentro del proceso creativo, a través de la experiencia, muchos diseñadores empíricamente aprenden sus propios ritmos, de tal manera que se compenetran con la oscilación entre tiempos de trabajo (producción) y tiempos de dilación (imaginación) como su forma personal trabajar. Dilación e imaginación son necesarios en el proceso ideatorio para potenciar la estructuración

del diseño y a su vez otorgan bienestar al diseñador cuando sabe comprender sus propias cadencias donde interviene la pausa y el trabajo como receta para dar lo mejor de sí.

-

### **1.1.3. El Proyecto**

Abordaremos otro concepto fundamental para esta investigación, el proyecto dentro del diseño. De forma práctica, el proyecto está definido como una planeación o un proceso articulado que busca realizar de manera organizada actividades para lograr un objetivo específico donde se resuelven problemas y que está limitado por ciertas variables como presupuesto y tiempo. Realizar un proyecto implica el desafío de proyectar algo que puede ceñirse totalmente a lo esperado o que puede presentar cambios por el camino que inclusive pueden afectar el producto final. Es decir, que “desde un punto de vista conceptual la gestión de proyectos, implica no solo la planificación, estimación de tiempos y alcances, sino también un esfuerzo creativo frente a un producto, servicio y/o experiencia.” (Castellanos y Rodríguez. 2017.)

La imaginación, la estructuración del pensamiento, los procesos creativos y cognitivos son esenciales para que una persona pueda organizar de manera orgánica, funcional y factible todos sus pasos previos al producto final. La dilación tan solo en esta fase de contemplación del problema permitirá que nueva información ingrese, desde un contexto de imaginación representativa o simbólica, de manera que se enriquecerá todo el proceso solo con pausar la mente y permitir que converjan en ella toda la potencialidad de habilidades y conocimientos del diseñador. La capacidad de

visualización creativa será un punto crucial para imaginar escenarios posibles en momentos donde el “proyectarse” requiere que la mente divague y rumie el problema a resolver sin que necesariamente se sienta la presión o la urgencia para generar el contenido en cuestión.

Este pensamiento visual, que se anticipa a las formas, recursos y fortalezas se entrelaza inevitablemente con la imaginación representativa y simbólica por su potencialidad creadora y aparece en el diseño como elemento crucial que se proyecta y plasma en los procesos ideatorios, preformando conceptos, formas y respuestas. La dilación se introduce y desarrolla en la “prefiguración” como acción necesaria para el acto de diseñar. Al respecto María del Valle Ledesma (1997) explica:

La prefiguración, como se dijo, en líneas generales, implica la planificación de soluciones, pero el proyectar en el proceso de diseño, en tanto está unido a los modos del habitar, supone además un elemento estético que se plasma a través de los sistemas de representación disponibles. La materialización proyectual se refiere a la concreción efectiva del proyecto y la habitabilidad, a los valores esenciales que operan en la comunidad, puestos en juego y modificados por el diseño (Arfuch, Chaves y Ledesma, 1997).

Por su parte, el proyecto requiere tanto del pensamiento divergente como del convergente. Dentro del pensamiento divergente podríamos posicionar mayor posibilidad de dilación en tanto se requiere imaginar y dejar volar la imaginación para anticipar las oportunidades creativas que tiene el problema de diseño. La divergencia es el momento de analizar, de abrir el pensamiento a la creatividad de proyectar a futuro para tener diferentes vías de resolución. Es el momento de contemplar y de descubrir nuevas formas para el objeto de diseño.

Durante la etapa del pensamiento convergente, la temporada de reposo y de contemplación ha pasado, es momento de concretar la ideación y traer el símbolo imaginado a la realidad, es tiempo de crear e inventar para que la producción se conecte con el plan inicial y se alcancen los objetivos principales del proyecto. Aquí habitará también la dilación como tecnología para optimizar el proceso, lo que permitirá oscilar entre el trabajo y el descanso para que además de mejorar la creación en la fase de la producción, se mejore el bienestar del individuo en las diversas fases del proyecto considerando su salud física, emocional y mental.

Desde un punto de vista más cognitivo, el pensamiento de diseño puede originarse también en los pensamientos abductivo, divergente y convergente (Laurel, 2003):

- El pensamiento divergente: es un momento de apertura y de análisis, se encarga del descubrimiento y la observación. Anticipa e identifica oportunidades.
- El pensamiento convergente: es un momento de cierre y de síntesis, que permite priorizar las oportunidades, haciendo énfasis en las necesidades. Se focaliza en el desarrollo de conceptos y modelos, refinándolos, depurándolos y construyendo prototipos. (Castellanos y Rodríguez. 2017.)

Comprender la relación entre dilación y proyecto permite intuir que en cada fase de planificación y ejecución debe existir un momento inspiracional. Aquí es cuando una dilación consciente y gestionada puede propiciar ese clímax creativo, que sucederá solo a través de buscar el recurso en los niveles altos de la imaginación. Por supuesto, se debe acudir a la correcta dosis de motivación y gestión, pero podría configurarse

como un mecanismo que aproveche al máximo la dilación para que la creatividad arremeta con fuerza en esos momentos necesarios de proyección y ejecución.

El culmen del proyecto sucederá cuando la imaginación y la creatividad converjan en dar frutos puntuales que den respuesta al proceso de planificación. Con ciertas novedades y cuestiones inesperadas, habrá una solución de parte del diseñador para el problema que le fue planteado en un principio. Así, “el proceso de invención “se formaliza de manera más perfecta cuando produce un objeto separable o una obra independiente del objeto”; se vuelve transmisible, puede ser puesta en común y servir “de soporte de relaciones de participación acumulativa”. (Tula Molina, 2015)

La dilación será un lentificador del proyecto, que aportará las lentes precisas para que emerja la creatividad y la imaginación como factores claves del proceso de ideación y diseño. Distanciarse y desconectarse del reto, del problema, permitirá visualizar imaginariamente los escenarios más inverosímiles que en últimas harán de la resolución del problema una fiesta de subjetividad y creación artística que parecerá genial, pero que solo requería de una optimización de tiempos de descanso, imaginación y producción para sacar lo mejor del diseñador.

El objeto creado, para estar completamente organizado “debe ser más complejo y más rico que el proceso de resolución de problemas; posee propiedades nuevas que permiten, por *superabundancia* de ser, otros problemas”. Por medio de los *objetos creados* “es la relación con la naturaleza la que es sometida a un proceso de *evolución dialéctica amplificante*; su fundamento activo está en la invención, que expresa de manera eficaz el ciclo de la imagen”. (Tula Molina, 2015)

El punto medio entre dilación y proyección radica, como previamente se había mencionado, en la moderación, ya que la dilación posibilita mejorar los procesos de ideación y gracias a la imaginación, aumenta la calidad de las ideas. Moderar la dilación habla de una consciencia en la gestión de los propios ritmos del diseñador, que sabe auto gestionar su creatividad y su tiempo, para que sin agobio oscile entre contemplación y productividad. La dilación dentro del proyecto se ubicaría como esa incubadora de la imaginación, donde la creatividad toma el poder, se adentra en estados de flujo creativo –conscientes e inconscientes- para que la mente busque soluciones y genere nuevas imágenes creativas al problema a resolver de manera que cognitivamente haya una gestión aún cuando parezca momento de descanso. De este proceso, inevitablemente se obtendrá una respuesta al problema y una invención o creación que convierte en realidad el proyecto.

## ***1.2. Mecanismos de Relación***

### ***1.2.1. La Resistencia***

Hablar de resistencia, demanda inicialmente preguntarse por los fundamentos de la misma. Uno de los máximos conceptualizadores de las prácticas de la desobediencia civil es Henry David Thoreau. Él planteó en su diario un debate inquietante, al cuestionarse sobre la dignidad y el hombre en relación al trabajo, reflexionando mediante el empleo del concepto de esclavitud entendido como la deshumanización

de cualquier persona convertida en instrumento de un sistema. Su visión generó malestar entre las personas del común que percibían el trabajo duro como dignificante, teniendo la certeza de que ese era el camino más honroso al que podían aspirar, pues de este modo, podían alimentar a sus familias e integrarse a la comunidad. La respuesta de Thoreau al malestar general fue: "Es duro tener un supervisor sureño y peor tener uno norteño, pero lo peor de todo es que seáis vuestros propios negreros" (Thoreau como se citó en García García, 2011). No es revelador imaginarse como amos de sí mismos, sin embargo, para que haya un amo debe haber un esclavo, y en este caso, también sería la misma persona. Thoreau planteó una dicotomía sumamente interesante, el hombre es amo y esclavo de sí mismo.

Además de ello, Henry Thoreau (2009) trae a colación la idea del trabajo significativo, es decir, más allá del paradigma de la productividad, es una invitación a reflexionar sobre qué es realmente ser eficiente. En concordancia, Parker Palmer manifestó que "cuanto más nos aferramos a la norma de eficacia, cada vez serán más pequeñas las tareas que vamos a realizar" (Palmer como se citó en Popova, 2015). Una de las frases cristianas que Thoreau (2009) cuestionó en varias ocasiones fue la idea del trabajo como castigo, "ganarse el pan con el sudor de la frente" que puede ser comprendida desde una visión fatalista donde para obtener algo básico como el alimento, el esfuerzo igual debe ser agotador, nada diferente de lo que era el estilo de vida de muchos esclavos en su época. Lo anterior puede parecer innecesariamente agresivo en un momento donde se ha incrustado y aceptado socialmente la idea de que trabajar sin descanso es una virtud, y por ello como recompensa vendrá la fortuna, sin embargo, el planteamiento de trabajar poco, para trabajar mejor, o hacer menos para hacer más, tiene sentido al percatarse de la labor

que se desarrolla en momentos de alta motivación y concentración. Finalmente, Thoreau hizo una reflexión aún más certera:

No hace nada con prisas y trabajos pesados, sino como si le encantara. Aprovecha al máximo su trabajo y obtiene una satisfacción infinita en cada parte de él. No espera la venta de sus cosechas ni ninguna ganancia pecuniaria, pero se le paga con la satisfacción constante que le brinda su trabajo (Thoreau, 2009, como se citó en Popova, 2015).

Así, él invita al lector a un lucro espiritual en la labor que se desarrolla, y esto, aunque romántico, tiene también una connotación moderna que procura reducir el afán en el destino para reparar más en el viaje, y además ser cautelosos en la selección de las actividades que realmente merecen un esfuerzo intenso y dedicación. Thoreau tal vez palidecería al descubrir lo abrumador de los tiempos modernos y como el ocio y el tiempo libre se han convertido en un lujo que se disputan salvajemente las industrias del entretenimiento. La intromisión del sistema en la cotidianidad humana ha llegado a tal punto que se ha naturalizado la idea de que el trabajo empieza a parecer el fin y no el medio, y de esta forma los individuos empiezan a sacrificar tiempo en familia, tiempo de ocio, espacio personal en pos de ser productivos. De hecho, en China ha empezado a emplearse un concepto tan revelador como atemorizante, denominado “desvelo en venganza”, que no es más sino una retaliación ante la presión laboral ejercida, que lleva a los trabajadores a sacrificar tiempo de sueño para cultivarlo en actividades de dispersión y socialización. Una especie de dilación intencional del sueño (Liang, 6 de diciembre de 2020). En este escenario, la dilación cobra un sentido de desobediencia, de recurso para recuperarse y restablecerse en los territorios del ser, de empoderarse sobre sí mismo y disfrutar por un momento algunos visos de libertad.

De esta forma, si bien la dilación puede ser un territorio de resistencia, quizá integrarla dentro de alguna metodología académica u organizacional en pos de la productividad del sistema industrial capitalista, podría terminar convirtiéndola en una herramienta del mismo, reduciendo aún más las libertades del trabajador. Este proceso de industrialización capitalista absorbente tan asociado con el diseño es comentado por Arturo Escobar (2016), criticando el rol de los diseñadores expertos en su campo que están al servicio del capital sin mediar en su labor profesional o relación con el cliente. No obstante, tener conciencia de la dilación como un espacio de resistencia y al mismo tiempo, como una habilidad en el campo del diseño, puede aportar en el desarrollo de productos con un mayor valor creativo y sentido social, además de descubrir en las relaciones entre la dilación y la creatividad un eslabón de lo que podría llamarse, productividad responsable.

En el diseño resulta vital ese saber del otro, humano o no humano. La resistencia cobra más sentido cuando es colectiva y existe una especie de conciencia ecológica que permite una reflexión con más alcance de las verdaderas transformaciones que requieren los grandes sistemas industriales y sociales. Al hablar de conciencia ecológica, puede ser válido preguntarse sobre si existe algún tipo de colectividad inconsciente en la dilación, por ejemplo, en el ámbito académico, un grupo de potenciales postergadores con una actividad o tarea en común, pueden llegar a tener dinámicas similares de postergación, o dinámicas sincrónicas dilatorias, o incluso una realimentación dilatoria a través de constantes interacciones distractoras construyendo una dilación colectiva y no individual, que es como usualmente se reconocen los fenómenos dilatorios. En consecuencia, al ser una dinámica grupal y fluida alimentada por constantes interacciones, quizá podría hablarse de dilación interactiva.

En electrónica, una resistencia es un componente que tiene como propósito generar oposición al paso de la corriente eléctrica, así mismo, es posible comprender como un problema, una tarea o una actividad tienen cierta resistencia a ser resueltos. En ese sentido, Richard Sennet propone tres habilidades para afrontar este obstáculo: reformulación o re contextualización, cuando se haya llegado a un punto muerto en la búsqueda de soluciones; paciencia, para controlar el deseo distractor de concluir, y es aquí, donde la dilación gestionada aporta en la resolución de la actividad, para finalmente, tener la capacidad de identificarse con el problema de modo que pueda comprenderse que elemento de esa tarea ofrece menor resistencia (Sennet, 2009).

### ***1.2.2. La Lentificación***

La cotidianidad moderna parece estar marcada por el afán constante, de modo que la percepción de tiempo como un recurso escaso es característico en escenarios altamente competitivos. En el caso de los diseñadores, acostumbrados a trabajar bajo presión y con tiempos siempre limitados, es natural la búsqueda de mecanismos para culminar lo más pronto posible las fases de ideación y aprobación, dando rápidamente paso a las actividades de desarrollo. No obstante, como se ha mencionado anteriormente, la creatividad puede ser esquiva, y en diseño es un bien sumamente valioso, es por ello que es relevante preguntarse dónde puede estar la creatividad en el diseño. Es una inquietud compleja y probablemente con múltiples respuestas, pero, al comprender las diferentes relaciones establecidas entre la dilación y la creatividad, es posible intuir que si la creatividad es la musa inspiracional, la dilación consciente y gestionada puede ser una invitación cordial al evento creativo. Ahora, la dilación en sí podría necesitar más que motivación o gestión para ser efectiva, con este fin, puede

ser útil imaginar una especie de semas que ambienten el empleo de las habilidades dilatorias, unos mecanismos de activación que se podrían definir como lentificadores.

Los lentificadores surgen como un dispositivo para distanciarse del objeto a resolver o para desconectarse del desafío y, de esta forma, acceder a nuevos lentes que permitan una mayor visualización a través de una mejora en la resolución del problema o la actividad. En este sentido, lejos de la noción de aceleración y optimización, puede pretenderse cierta torpeza y distracción gratificante como artilugio mental para el encuentro creativo. Por supuesto, hablar de lentificadores en la era de las bebidas energizantes, los superconductores, los vehículos voladores, la tecnología 6G y los súper aviones parece a primera vista insensato, pero esta es la lógica del mundo matérico. La dilación y la ideación no están vinculadas de forma lineal a este, de modo que en ocasiones el suspenso, la pausa y la lentificación, pueden ser los aceleradores creativos de esta dimensión.

Los lentificadores pueden ser diversos, por ejemplo, caminar en vez de ir en auto - más allá de hablar de los beneficios para la salud- podría ser un retardo intencionado para darle tiempo a la mente de forma consciente e inconsciente de encontrar una respuesta o de hacer nuevas preguntas. Otro caso es el envío de una carta escrita a mano, en lugar de un texto por mensajería instantánea como WhatsApp u otra app. Allí, la lentificación del proceso re-significa el mensaje y esto cobra valor en diseño porque permite ver cómo un mismo producto o una misma tarea lentificada resulta a su vez resignificada.

La lentificación también contiene un factor de riesgo, debido a que, así como la dilación, su eficacia depende de la forma en que sea empleada, por lo que está lejos

de garantizar éxito sino se estructura de forma conveniente. En otro sentido, lentificar también puede tener un propósito de alterar o trastocar algo establecido, por ejemplo, un asesor decide lentificar un trámite en proceso con ánimo de lucrarse de esa ralentización y procurarse estímulos económicos para sí mismo en vez de acelerarlos. Aquí, se observa una lentificación intencionada en un proceso, corrompiéndolo para obtener un beneficio. Lejos de analizar el sentido ético de la corrupción, resulta interesante la idea de corromper los procesos estructurados y establecidos, es decir, desestructurarlos para persuadir lo creativo, lentificar para acelerar. De esta forma “resulta en apariencia contradictorio que la lentitud sea una forma de celeridad y no una desaceleración como suele dictar el sentido común” (Rodríguez, 2011).

Sobre lo anterior, existe un refrán popular que dice “vísteme despacio que voy de prisa”, que busca reconciliar la contradicción de ir más lento para llegar más pronto, o quizá al menos llegar. Al respecto, ver la dilación desde lo estético y como una reflexión sobre las sensaciones, hace posible comprender la estética como un elemento que implica modos de mirar y de interactuar, contemplar antes de tocar, esperar antes de avanzar, otorgándole un componente estético a la acción lentificadora, pues demanda paciencia, prudencia, perseverancia y serenidad (Rodríguez, 2011). Al investigar sobre el concepto “lentificar” puede encontrarse que sus raíces son “lentus” (lento) y “facere” (hacer) a su vez “la palabra latina “lentis” guarda relación con la palabra lenteja, que entró al español a comienzos del siglo XVIII como lente, para designar los cristales curvos de los anteojos. Sin embargo, la palabra latina original había sentado raíces en nuestra lengua mucho antes: lens, lentis tenía un diminutivo, lenticula, que aparecía en castellano ya en el siglo XIII como nombre de la planta leguminosa *Lens esculenta* y de su semilla. Su forma castellana era lenteja, que llegó al portugués como *lentilha*” (Soca, 2008). Sin ánimo de caer

quizá en una especie de pareidolia literaria, encontrar una relación entre la palabra lentificar y lente, podría tener relación con depuración, lentificar un proceso filtra una serie de elementos que convergen en una idea, así como un lente filtra la luz para que converja o diverja según su diseño.

Un último ejemplo sobre lentificar, es el caso reciente sobre una estudiante que quería presentarse a un concurso de diseño en España, para el cual requería presentar un proyecto de diseño post pandemia. Llevaba un mes reuniendo ideas, discutiendo propuestas tanto del problema como de probables soluciones, a pesar de ello ninguna parecía funcionar, finalmente, después de cierto estado de resignación y durante un receso en su trabajo, la respuesta apareció espontáneamente mientras compartía con sus amistades en un centro comercial, no sólo el concepto, sino los bocetos de las propuestas formales de lo que luego sería su propuesta final. Como asesor en este proyecto noté como habían convergido de forma coherente, original y creativa todas las inquietudes, investigaciones e ideas que había ido estructurando semanas atrás, parece que, a través de la postergación, lentificando de forma no intencionada, la complejidad fue atendida.

La idea de lentificar permite resignificar todo el planteamiento inicial de un problema o actividad, al aproximarlos a nuevos escenarios provistos de ópticas diferentes, es una forma de reconciliar el hacer con el deber, en vez del sometimiento de responder quizá prematuramente, a una dificultad o un problema. En este documento no se pretende demonizar la celeridad, sino por ahora hacer un reconocimiento a la habilidad de ir lento, de dilatar pacientemente, provisto de herramientas para reconocer, comprender y visualizar la mejor respuesta dentro de un amplio espectro.

### **1.2.3. La Experiencia y la Interacción**

Otra dimensión relevante del diseño es la experiencia comprendida desde las sensaciones, las emociones y las visiones que puede despertar un objeto o una actividad en un usuario. Las experiencias están vinculadas fuertemente a componentes socioculturales, emocionales, corporales y mentales; y son actualmente de interés no sólo para el diseño, sino también para las ingenierías, las humanidades y las artes que encuentran en el fenómeno experiencial una forma integral de abordar al ser humano más allá de sus cinco sentidos, y así entrar en su memoria y conciencia de manera significativa. Sobre lo anterior, Hassan Montero y Martín Fernández (2005) citan a otros autores que reúnen reflexiones sobre el rol de las emociones en la interacción del usuario en términos experienciales:

Los aspectos emocionales juegan un papel fundamental en la interacción del usuario, no ya sólo desde una perspectiva hedónica del uso de productos interactivos (Jordan; 1998), sino porque como indica Norman (2002) los estados emocionales afectan a los procesos cognitivos. En otras palabras, los estados afectivos del usuario influyen en cómo de bien éste resuelve problemas racionales. De forma más específica, según Brave y Nass (2002) las emociones afectan a la capacidad de atención y memorización, al rendimiento del usuario y a su valoración del producto. (Jordan, 1998; Norman, 2002; Brave y Nass, 2002, como se citó en Hassan Montero y Martín Fernández, 2005)

La afirmación anterior aporta un ingrediente esencial en este documento, si las emociones tienen la capacidad de afectar la atención, la memorización y la percepción de un humano, es necesario retomar los argumentos de Chun Chu y Choi (2005) sobre la postergación como un fenómeno de atenciones, creando un puente directo

entre emoción y dilación. De modo que la dilación gestionada podría incentivar emociones en los procesos de diseño y, por ende, incidir en sus calidades,

Tan importante como conocer las consecuencias de los estados emocionales del usuario durante la interacción, es conocer cuáles pueden ser sus causas, principalmente aquellas dependientes del diseño del producto. (Hassan Montero y Martín Fernández, 2005)

Por ahora es siempre desafiante intentar entender los fenómenos dilatorios en el proceso de ideación del producto, sin embargo, más allá de los procesos relacionados al diseño, la dilación también participa en los procesos de contemplación del objeto de diseño, momento que es clave justamente porque es cuando el usuario participa de la experiencia emocional diseñada para incentivar el uso y el consumo:

El diseño de un producto puede evocar emociones de forma explícita, expresando 'afecto'; o implícita, a través de su estética.

En el primer caso el producto intenta emular 'estados afectivos' con la intención de modelar así los estados afectivos o emocionales del usuario (Hassan Montero, Martín Fernández; 2003). Las formas y signos de comunicación emocional más familiares y comprensibles para los humanos son precisamente aquellas propias de la naturaleza humana, por ello el mecanismo más eficaz para emular estados afectivos por un sistema informático es a través de la personificación del sistema – como el ayudante de Microsoft Office, por citar un ejemplo ampliamente conocido - (Picard, Klein; 2002). (Hassan Montero y Martín Fernández, 2003; Picard y Klein, 2002, como se citó en Hassan Montero y Martín Fernández, 2005)

En todo caso, la única forma de que el usuario responda ante ciertos estímulos es reteniendo la atención del usuario, lograr que haga una pausa en su camino, labor o

rutina y captar su atención, para que después consuma la experiencia sobre la cual se emularan diferentes estadios emocionales y afectivos, en ese sentido, lograr la pausa, debe ser la meta inicial del proceso de diseño, diseñar la interrupción de modo que parezca voluntaria y sea gratificante por medio de la promoción de la experiencia, es decir, pensar el proceso de diseño en dilación y no la dilación en el proceso de diseño. Este saber puede también ser trasladado al aula, diseñar la captura, para ofrecer la experiencia donde desde lo emotivo se introducirían unidades de conocimiento. La posibilidad de emular estadios afectivos, emocionales o incluso creativos, a través de la configuración formal y experiencial de un objeto de diseño, es una disciplina muy necesaria en un sistema que depende del consumo, y es también un saber muy popular entre diseñadores, no obstante, notar que un campo de conocimiento tan etéreo hace más de un siglo se haya consolidado al punto de ser actualmente imprescindible para la industria, puede sugerir también que la comprensión de los procesos mentales, entre ellos la dilación, concepto que aún hoy es opaco, podría en unos años ser mucho más relevante y participar en la construcción de futuros o no futuros, si es el caso.

Hablar de experiencia estética en diseño asociado a producto no es algo nuevo, aun así, la idea de traer los estímulos que tiene una experiencia estética en términos de bienestar mental en y desde lo cotidiano resulta al menos novedoso, y puede aportar a estructurar procesos que hasta el momento son ineficientes porque carecen justamente, de esa condición estética. Por ahora puede resultar ingenuo imaginarse la posibilidad de otorgarle cualidades de lo experiencial y estético a actividades rutinarias o cotidianas, pues parte del valor experiencial que tiene lo estético es precisamente que tiende a ser excepcional, en el sentido de que es poco frecuente, sin embargo, la dilación gestionada, permite interrumpir aquello que pueda resultar

abrumador, dosificándolo, adquiriendo cierto grado de control sobre una experiencia que de otra forma, puede rebosar las capacidades de una persona. Con todo ello, quizás en un futuro integrar a través de profundos procesos dilatorios de introspección y contemplación cierto grado de significancia estética a aquella tarea o actividad que, aunque necesaria, no resulta agradable resolver.

Otro medio de comunicación emocional es la estética, la cual juega un papel fundamental en la satisfacción y placer de uso, y que paradójicamente hasta el momento ha recibido muy poca atención por los investigadores en Interacción Persona-Ordenador (Lavie, Tractinsky; 2004). Al hablar de estética en productos interactivos, no sólo nos referimos a la apariencia visual del producto, sino a la estética de la interacción, donde la apariencia es una parte. (Djajadiningrat, Overbeeke, Wensveen; 2000) (Norman; 2002) (Cañada; 2005). (Lavie y Tractinsky, 2004; Djajadiningrat et al., 2000; Norman, 2002; Cañada, 2005, como se citó en Hassan Montero y Martín Fernández, 2005)

Comprender las profundas relaciones que tiene lo experiencial con el ser emocional y sensorial brinda un amplio rango de indagación y acción en el diseño entorno al diálogo con el usuario a través de las emociones y sensaciones. Retomando el tema de la informática desde lo experiencial como un ecosistema donde cada vez se desarrollan más transacciones de índole social, económico y cultural por medio de tecnologías y plataformas diversas, evidencia cómo el diseño tiene un rol relevante en la construcción de estas nuevas arquitecturas digitales, estos nuevos escenarios que deben pensarse para la habitabilidad humana. Sin embargo, la velocidad con la que progresan las herramientas tecnológicas han llevado a que muchos de estos espacios resulten evidentemente hostiles o más peligroso aún, que sean tan profundamente atractivos al punto de asfixiar a sus usuarios en el encanto de sus

plataformas mediante una demanda insana e insaciable de atención humana, es decir, plataformas que pueden llevar a la adicción y que surge cuando el diseño no hace una aproximación previsiva sobre el comportamiento humano.

Si vamos a hablar sobre la dilación en términos experienciales y digitales es importante ver cómo en este otro universo la dilación también tiene una connotación inicialmente negativa. En otras palabras, en sistemas el término "delay" está relacionado usualmente a un retardo que puede ser fruto de reprocesos o errores en el código, la tarea de extraer este término del universo de la psicología y de los sistemas y aproximarlos al diseño tiene como propósito valorar los puentes que quizá aún no han sido recorridos entre la originalidad, sus procesos y reprocesos, y preguntarse cómo el diseño toma de los momentos de no diseño, de los momentos de ocio, absorbiendo y depurando información de modo que potencia la respuesta a través del tiempo.

¿Puede acaso un delay informático ser el origen de dilaciones imprevistas en el desarrollo de una actividad?, ¿pueden incluirse en el diseño de plataformas espacios de dilación, de conexión y desconexión para brindarle al usuario también un descanso? A primera vista suena totalmente contradictorio, sin embargo, actualmente no es extraña la aparición de nuevas necesidades. La desconexión, el silencio y la dilación más allá de ser lo que son hoy, refugios mentales, podrían ser mañana productos diseñados para mejorar la calidad de vida de los usuarios. No obstante, y respondiendo a la pregunta inicial, sí, la dependencia a las plataformas informáticas obliga a la interrupción de actividades ante cualquier tipo de delay tecnológico, un corte eléctrico, fallas en la conexión, ralentización de la velocidad por sobrepasar las capacidades del equipo, etc, realizando por ello, pausas involuntarias en cualquier

proceso. Ahora bien, hacerlo de forma intencionada desde el diseño para salvaguardarse en términos de salud, o en términos de lo estratégico, podría ser un paso adelante en una gama de productos que re valoren el tiempo, apps para video llamadas que sólo pueden durar algunos minutos, desconexión automática después de sobrepasar cierta cantidad de horas frente a un dispositivo sin interrupción, bloqueo de señal, botones de pausa, entre otros. Y así, emplear todo un set de dispositivos que hoy en día ya existen y se utilizan usualmente para moderar la interacción tecnológica, aunque pocas veces se han planteado desde una visión integral en lo académico y lo organizacional.

Más allá de preocuparse por la temporalidad, o por las diversas manifestaciones artísticas y su relación con la visión que se tiene del mundo, existe una frontera que induce a asumir la complejidad de interacciones infinitas con los organismos, los individuos, los colectivos, los bloques de información e incluso con nosotros mismos, bien sea en versiones introspectivas o digitales. Con más detalle lo expuso Byung-Chul Han:

Toda época tiene sus enfermedades emblemáticas. Así, existe una época bacterial que, sin embargo, toca a su fin con el descubrimiento de los antibióticos. A pesar del manifiesto miedo a la pandemia gripal, actualmente no vivimos en la época viral. La hemos dejado atrás gracias a la técnica inmunológica. El comienzo del siglo XXI, desde un punto de vista patológico, no sería ni bacterial ni viral, sino neuronal. Las enfermedades neuronales como la depresión, el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (tdah), el trastorno límite de la personalidad (tlp) o el síndrome de desgaste ocupacional (sdo) definen el panorama patológico de comienzos de este siglo. Estas enfermedades no son infecciones, son infartos ocasionados no por la negatividad de lo otro inmunológico, sino por un exceso de positividad. De este modo, se sustraen de cualquier técnica

inmunológica destinada a repeler la negatividad de lo extraño. El siglo pasado era una época inmunológica, mediada por una clara división entre el adentro y el afuera, el amigo y el enemigo o entre lo propio y lo extraño. También la guerra fría obedecía a este esquema inmunológico. Ciertamente, el paradigma inmunológico del siglo pasado estaba, a su vez, dominado por completo por el vocabulario de la guerra fría, es decir, se regía conforme a un verdadero dispositivo militar. Ataque y defensa determinaban el procedimiento inmunológico. Este dispositivo, que se extendía más allá de lo biológico hasta el campo de lo social, o sea, a la sociedad en su conjunto, encerraba una ceguera: se repele todo lo que es extraño. El objeto de la resistencia inmunológica es la extrañeza como tal. Aun cuando el extraño no tenga ninguna intención hostil, incluso cuando de él no parta ningún peligro, será eliminado a causa de su otredad. (2017)

Irónicamente años después de que Han afirmó que habitamos una era que ya no es bacteriana, ni viral sino neuronal, la naturaleza nos recordó que la otredad biológica siempre ha estado presente, y que es suficientemente poderosa como para transformar radicalmente la cotidianidad. La idea de comprender la otredad desde la lógica de los sistemas inmunológicos resulta hoy particularmente atractiva. Byung-Chul Han acierta al hablar de los peligros de la resistencia inmunológica comprendida desde lo neural, en una era donde la fuerza física es relegada a estilos de vida y no de supervivencia, así, recae sobre las habilidades de la mente toda la presión que ejerce el sistema para que deba ser productiva, proactiva, se integre y adapte a los sistemas de producción capitalista de modo que participe en el movimiento y flujo de capital. Y esta realidad concluye inevitablemente en profundas frustraciones que surgen también en parte, como producto de las ideas naturalizadas que demonizan el error, el descanso, el cansancio y toda manifestación humana que proponga bienestar del ser por encima del bienestar financiero, al que se le ha vestido con todas las virtudes de lo que debe ser bueno, bello, correcto y conveniente. Una sociedad

que ha sacralizado al sistema y reducido al humano a semoviente de capitales. Ahora la idea de percibir la dilación como la resistencia al exceso que se ha mencionado anteriormente, puede sustentarse también desde las teorías inmunológicas de Han, de manera que la dilación es parte de la resistencia inmunológica a todo aquello que pueda afectar, deteriorar e invadir la integridad del ser. Sin embargo, es fácil confundir la dilación inmunológica que tiene como propósito proteger y reparar, de la dilación gestionada que tiene como propósito dar soporte a procesos de divergencia y estructuración de estadios mentales ambientados para el procesamiento creativo.

La interacción con la otredad tiene un carácter social con fines de realimentación constante, incluso el temor a la otredad es una forma de interactuar con ella, y generar el flujo necesario para la construcción de colectividad. Esta interacción se da en diferentes niveles: corporales, emocionales, culturales, intelectuales y espirituales, y así como puede ser un elemento distractor, también lo es colaborador en procesos sinápticos que a la larga son imposibles sin ella. Ahora, no necesariamente siempre se interactúa con la otredad, también puede ser entre pares, que es como se construyen comunidades con afinidades ideológicas, culturales, entre otras. Igualmente, es posible generar interrelación con el yo, pues la complejidad humana nos insta constantemente a poner a dialogar a nuestros diferentes actores internos para concertar acciones, pensamientos e ideas, de manera que se logre armonizar una posición, una emoción, una motivación, etc; cuando no, puede llevarnos a profundas desarmonías que también son producto en muchas ocasiones de la intromisión de factores externos que intentan suplantar los propios.

En todo caso, a diario se realizan actividades que demandan largas jornadas de intensa interacción como parte natural de la cotidianidad, y eso puede llevar al

agotamiento y a un reflexivo deseo de no interacción. Al estar inmersos en un sistema de sincronía social coinciden nuestros tiempos de descanso, de sueño y de trabajo, de modo que todos salimos a vacaciones al mismo tiempo, descansamos los fines de semana y nos acostamos en horarios similares. Muchas veces las vacaciones que se supone son un período de escape y quizá una forma de no interacción, resultan, por el contrario, convirtiéndose en los momentos de más alta interacción y participación con la otredad y con nosotros mismos, lo que profundiza el agotamiento. Así, al regresar a la rutina se siente aún más el cansancio sin entender por qué a pesar de haber “descansado” o de creer haberlo hecho, pues al final, no se siente la reparación.

Sin embargo, al perder la capacidad de descanso, de no interacción, de pausa, el hombre moderno decide doparse para no postergar, para no retrasar lo que entiende como metas personales, profesionales y/o laborales. Sobre este aspecto, Han afirmó que:

La sociedad de rendimiento, como sociedad activa, está convirtiéndose paulatinamente en una sociedad de dopaje. Entretanto, el Neuro-Enhancement reemplaza a la expresión negativa «dopaje cerebral». El dopaje en cierto modo hace posible un rendimiento sin rendimiento. Mientras tanto, incluso científicos serios argumentan que es prácticamente una irresponsabilidad no hacer uso de tales sustancias. Un cirujano que, con ayuda de nootrópicos, opere mucho más concentrado, cometerá menos errores y salvará más vidas. Incluso un uso general de drogas inteligentes, según ellos, no supone ningún problema. Solo hay que establecer cierta equidad, de manera que estén a disposición de todos. Si el dopaje estuviera permitido también en el deporte, este se convertiría en una competición farmacéutica. Sin embargo, la mera prohibición no impide la tendencia de que ahora no solo el cuerpo, sino el ser humano en su conjunto se convierta en una «máquina de

rendimiento», cuyo objetivo consiste en el funcionamiento sin alteraciones y en la maximización del rendimiento.

El dopaje solo es una consecuencia de este desarrollo, en el que la vitalidad misma, un fenómeno altamente complejo, se reduce a la mera función y al rendimiento vitales. El reverso de este proceso estriba en que la sociedad de rendimiento y actividad produce un cansancio y un agotamiento excesivos. (2017)

Quizá pretender promover el bienestar del ser pueda resultar ingenuo frente a las utopías del desarrollo, de tal forma que entre más se apresure al humano como especie hacia el progreso tecnológico y financiero, más bienestar podría brindarle a la especie en un futuro, y los malestares provocados por ese aceleramiento sean un precio justo; o tal vez estas utopías resulten ser sólo eso, utopías, si no se logra el desarrollo sostenible en términos del ser, pues la historia está llena de imperios enfocados en el progreso que desaparecieron por el agotamiento, por el crecimiento acelerado que marchito y enfermo sus periferias y extremidades, sin embargo, este cansancio natural en escala humana, puede tener un propósito superior, el de ir obligatoriamente más lento para tener más cuidado, y con ello poseer más tiempo para pensar antes de seguir avanzando. Sobre este profundo cansancio Byung-Chul Han menciona que:

«Un cansancio en cuanto volverse accesible, es más, como consumación del hecho de ser tocado y poder tocar a su vez». Es ese cansancio que hace posible que uno se detenga y se demore. La aminoración del Yo se manifiesta como un aumento de mundo: «El cansancio era mi amigo. Yo volvía a estar ahí, en el mundo». Handke recoge en este «cansancio fundamental» todas esas formas de la existencia y del estar-con que, en el transcurso de la absolutización del ser activo desaparecen por completo. El «cansancio fundamental» es cualquier cosa menos un estado de

agotamiento en el que uno se sienta incapaz de hacer algo. Más bien, se considera una facultad especial. El cansancio fundamental inspira. Deja que surja el espíritu. La «inspiración del cansancio» se refiere al «nohacer». (2017)

Han alude al “nohacer” motivado por el profundo cansancio, la “no interacción” y la aminoración del “yo”, que sirven como dispositivos de apertura para que el hombre pueda ver con mayor resolución la realidad, de tal forma que este estado de iluminación, como llamaría Gadamer (1991), no estaría motivado por el nivel de desafío que plantea Mihaly (2005), sino por la pausa o la dilación, donde el agotamiento reduce el obstáculo y las presiones a través de la indiferencia, lo que puede presentarse como una especie de efecto sanador frente a la abrumación.

Retornando al eje central de esta investigación, podría decirse que la dilación es producto y efecto del cansancio, la dilación es indiferencia, es tomar distancia y respirar para reparar, de manera que se estimule un efecto sobre las habilidades creativas y la capacidad de dar respuesta con grados de originalidad, pues en este estado parecen diluirse los obstáculos que se conocen como bloqueos mentales. No obstante, Arturo Escobar propone lo contrario al referirse puntualmente a la solución de un problema complejo de índole ontológico en el territorio, según él, más que tomar distancia se requiere cercanía y concentración, interacción intensa y participación:

La revelación hábil y efectiva (skillfull disclosing) de nuevas posibilidades de ser en el mundo, sin embargo, exige un intenso involucramiento con una colectividad en lugar de la tan celebrada deliberación distanciada o el entendimiento descontextualizado, característico de buena parte de la ciencia y los debates en la esfera pública. Requiere un tipo diferente de actitud que proviene de vivir en un lugar y de tener un compromiso con una comunidad con la que nos involucramos en actividades pragmáticas en torno a una preocupación compartida o alrededor de una ‘desarmonía’ o problemática. En

estas nociones ya podemos percibir la idea de que el diseñador podría ser un revelador en este sentido; más aún, el diseñador demuestra conciencia de que es un revelador (discloser). (2016)

Arturo Escobar observa el involucramiento intenso como un mecanismo para absorber toda la información relevante y lograr cierto nivel de identificación con el problema, y esto es significativo durante una fase del proceso de diseño, a pesar de ello, el período de ideación requiere usualmente poder ver todo el panorama, siendo necesario distanciarse de un aspecto u otro, por lo que aunque desde lo metodológico el involucramiento resulta valioso, desde lo cognitivo el distanciamiento, la dilación y la fluidez pueden demandar una deliberación distanciada frente a una desarmonía. Es posible que la posición de “no hacer” y el “involucramiento intenso” de Han (2017) y Escobar (2016) parezcan contradictorias, sin embargo, pueden ser también la síntesis armónica de las teorías de divergencia y de convergencia de Guilford (1977), de tal manera que ambas participan en el proceso de ideación y respuesta en términos de recogimiento e introducción de información diversa y la otra, en procesos de depuración. Arturo Escobar planteó esta misma dicotomía y sustentó su posición frente a problemas de tipo situacional no estándar:

Para Varela, Winograd y Flores todo el proceso está profundamente orientado a la práctica. Sentir y aferrarse a una desarmonía en el espacio revelador de cada quien, incluso contra el sentido común, no se logra de manera efectiva siguiendo el hábito cartesiano de alejarse del problema para analizarlo; por el contrario, cuando se necesita un cambio significativo “entonces las desarmonías serán del tipo situacional no estándar que suele ser soslayado por el sentido común y la teoría [abstracta]” (Spinoza et al. 1997: 23-24) y en estos casos lo que se requiere es involucramiento y experimentación intensos. Esto resuena con una filosofía del diseño que enfatiza

prácticas de investigación de diseño comprometido, experimentales y abiertas, incluyendo la creación de prototipos y la construcción de escenarios con esta característica. (Escobar, 2016)

La idea de encontrar una respuesta original, viable y que responda acertadamente a los requerimientos del problema, demanda una ruptura reveladora que va más allá de si se trata el tema del trabajo colectivo en territorio o del trabajo individual en casa frente a un computador; la interacción modelada, contextualizada y moderada demandará una participación activa que pueda converger (Escobar, 2016). Esta noción de traer lo colectivo y lo ecológico puede fortalecer la premisa de una dilación colectiva gestionada que potencie las manifestaciones de la dilación particular. Después de hablar sobre las interacciones con el entorno, la interacción consigo mismo y el agotamiento producto de la interacción, es posible reflexionar también sobre la calidad de la interacción. Byung-Chul Han mencionó sobre este punto que:

El exceso de positividad se manifiesta, asimismo, como un exceso de estímulos, informaciones e impulsos. Modifica radicalmente la estructura y economía de la atención. Debido a esto, la percepción queda fragmentada y dispersa. Además, el aumento de carga de trabajo requiere una particular técnica de administración del tiempo y la atención, que a su vez repercute en la estructura de esta última. La técnica de administración del tiempo y la atención multitasking no significa un progreso para la civilización. El multitasking no es una habilidad para la cual esté capacitado únicamente el ser humano tardomoderno de la sociedad del trabajo y la información. Se trata más bien de una regresión. En efecto, el multitasking está ampliamente extendido entre los animales salvajes. Es una técnica de atención imprescindible para la supervivencia en la selva. (2017)

La calidad de la interacción medida por la calidad de la atención que puede prestarse a cada una de las interacciones en las que participa una persona al mismo tiempo, plantea diferentes escenarios: primero, lleva nuevamente a la idea del exceso por parte del sistema de consumo que succiona la atención de una persona obligándolo a distribuir su atención mermada en diversas actividades, por lo que pierde la capacidad de hacer una inmersión contemplativa; segundo, así tampoco le da tiempo a la digestión de estímulos de forma apropiada, de manera que el animal laborans que propone Hannah Arendt (1993) pierde aún más su virtud humana comportándose más como algo maquinal.

Finalmente, al analizar cómo la interacción afecta los procesos dilatorios, cómo los alimenta y edifica, es razonable inferir que para fortalecer procesos diseñados de dilación con fines pedagógicos podría considerarse la cantidad, la calidad, el medio y la forma de las interacciones que pudieran amplificar las habilidades en el diseño. No obstante, este es un escenario poco realista pues demandaría un trabajo inconmensurable que probablemente sería aún más complejo que la sola resolución del problema inicial, ignorando el tratamiento variable de la dilación, a pesar de ello, es importante detectar este componente que podría definirse como arquitectura de la interacción para la dilación gestionada en diseño aplicada en desarrollos teóricos futuros, o quizá en escenarios controlados, donde pudiera imaginarse algún tipo de monitoreo sobre el entorno del diseñador, no en términos de reducir las variables infinitas de estímulos posibles, sino de potenciar los estímulos que se detecten como relevantes y que puedan tener mayor incidencia en la respuesta dentro de un proceso de diseño.

Gui Bonsiepe (1999) comprendió el diseño como una interfaz, es decir, un compuesto de tres elementos: el primero, es el usuario o agente social, el segundo, la tarea o la actividad que el usuario ejecuta y el tercero, el objeto o artefacto que necesita el usuario para realizar dicha tarea. El diseño unifica estos factores en la interfaz porque lo que el diseñador tiene como labor principal es reconocer y quizá reconectar las relaciones entre estos tres componentes, articulándolos de forma eficiente para conseguir la mejor respuesta posible.

¿Siendo el diseño una práctica proyectual, que unifica actividad, objeto y usuario, puede la dilación como práctica sináptica, estimular las conexiones entre actividad y solución, entre problema y respuesta? Al entenderla como una potencial fuente de pulsos emocionales, mentales y corpóreos que potencian la capacidad de respuesta, es comprensible implementar procesos de dilación como práctica cognitiva, de la cual pueden derivarse una suerte de planteamientos que podrían fortalecer diferentes procesos desde lo pedagógico, lo conductual, lo psico emocional y lo profesional, de modo que la dilación puede ser comprendida como una interfaz de procesos, entre ellos los llamados a alcanzar los estadios creativos,

Basándose en el trabajo del diseñador mexicano Tomás Maldonado, la diseñadora argentina Silvia Austerlic (1997) argumenta que la estructura ontológica del diseño está compuesta de las interrelaciones entre la herramienta, el usuario y la tarea o propósito, todos reunidos por la interfaz. (Escobar, 2016)

Para comprender la estructura ontológica del diseño es necesario entender procesos como la dilación, no como un elemento aislado, sino como uno incrustado en una red de varios elementos que participan en los procesos ontológicos del diseño, y como todos interactúan en un ecosistema neural de pulsos, que definirán las motivaciones,

la percepción del desafío, la gestión de tiempo, la intensidad, el placer, el temor, entre otros varios elementos que asisten al ejercicio proyectual.

Que cercanos parecen entonces la dilación y el diseño desde lo ontológico, desde la inter-acción que permite entenderlos en un espacio, situado e interrelacionado, y desde la teoría de interfaces que conecta eficientemente distintos componentes en uno sólo. De modo que, así como la interfaz es un juego de fases e intervalos entre momentos, la dilación danza entre las fases de un proceso alimentándolas desde los intermedios.

### ***1.3. Modos de Aplicación o Circulación***

#### ***1.3.1. En lo Cotidiano***

Existen diversos elementos que motivan la dilación, varios de ellos dependen del entorno. En el caso de la dilación crónica, existe un miedo profundo a no poder concluir de forma óptima una tarea o actividad (Wambach, Hansen y Brothen, 2001), por lo que huye de ella. Así, la dilación más que un aplazamiento, es un escape, que puede llegar a sobrepasar su propia capacidad de autorregulación y la persona termina siendo incapaz de finalizar cualquier actividad. El mismo miedo pero con cierto grado de control, puede manifestarse en lo que se conoce como procrastinación

pasiva (Hsin y Nam, 2005). Quien la sufre tiene la capacidad de desarrollar ciertas actividades pero probablemente las completará sacrificando la calidad del resultado, este tipo de comportamientos reiterativos en una persona pueden inundarlo de sensaciones como frustración y remordimiento, las cuales de no gestionarse, podrían convertirse en un malestar profundo hacia el objeto a resolver, sea el estudio, el trabajo o algún proyecto personal, y en casos más severos, tornarse en depresión afectando la salud mental, emocional y física del postergador (Quant, y Sánchez, 2012).

Al observar desde lo emocional en lo cotidiano durante el desarrollo de alguna acción académica o laboral, la dilación pasiva o crónica no gestionadas pueden traer consigo una serie de efectos disfuncionales como el síndrome de burnout, ausentismo, rumiación y además, afectar la calidad del sueño (Pinto y Muñoz, 2020). Varios de los experimentos que se desarrollaron mostraron que aquellos que procrastinaban de forma moderada (Shin, y Grant, 2018) tenían un alto índice creativo como respuesta a sus actividades, reconociendo diferentes escenarios. En el primero, se puede afirmar que la moderación implica autocontrol y a su vez, la capacidad de calcular los tiempos necesarios para desarrollar una actividad.

Un segundo escenario indica que una mejoraría en la respuesta creativa obedece habitualmente a una sensación de bienestar, al igual que a una autopercepción de éxito y logro en el desarrollo de las actividades planificadas. Con esto se puede inferir que el uso moderado de la dilación también tiene conexión en la construcción de autoestima con relación al desarrollo de una tarea o actividad (Quant, y Sánchez, 2012). No obstante, la habilidad para moderar los tiempos de creación o de trabajo frente a los tiempos de dilación o reposo no es estructurada (Zanjani et al., 2020). Es

decir, no hay una planificación consciente de los tiempos de dilación sino que obedecen a un cálculo intuitivo, previo conocimiento del volumen de trabajo versus el tiempo de entrega. En este mismo sentido, es relevante observar el nivel de dificultad versus el nivel de destreza que es lo que sustenta la variación del reto hacia un estado de flujo (Csikszentmihalyi, 2005), de modo que quizá este periodo de dilatación permitiría estimular los niveles de desafío necesarios para potenciar la respuesta creativa.

Otro aspecto importante es que en muchas ocasiones la dilación permite el ingreso de nueva información a la resolución de un proyecto, es decir, que es probable que el elemento distractor aporte información no esperada que termina enriqueciendo el desarrollo de la tarea o actividad a resolver. Esto es muy conveniente para el diseño debido a que es su naturaleza observar un problema y sus potenciales soluciones desde distintas perspectivas, y por esto mismo, se han creado diferentes metodologías para estimular la creatividad. Algunas de las más conocidas son: brainstorming, scamper, 7 sombreros, 365, entre otras, aportando originalidad a través de porciones de conocimiento no relacionado o no esperado, así, proporcionan un nivel de originalidad a la respuesta (Ozyaprak, 2016). En concordancia con lo anterior, es posible afirmar que, si la dilación moderada tiene la capacidad de estimular la creatividad, la creatividad más un conocimiento situado puede incrementar la posibilidad de obtener una respuesta con alto grado de originalidad.

Al hablar sobre la dilación, es importante establecer su relación con la motivación, y la influencia que tiene en cómo o qué motive el cumplimiento de una actividad. Sin embargo, la motivación tiene una génesis cultural importante que la diferencia en países occidentales, de los países orientales. En ese sentido se desarrolló una

investigación en 13 países diferentes, concluyendo que la motivación de occidente tiene una fuerte “orientación al enfoque de dominio” es decir, tiene una estrecha relación con la necesidad o deseo de querer estar en ventaja y mejorar su “autopercepción”, mientras que en oriente la motivación está “orientada a la evitación del desempeño” (Dekker y Fischer, 2008). Ahondando en este conocimiento, es posible realizar un análisis sobre la cultura colombiana. Un país con un alto índice de desempleo y al mismo tiempo, con un reducido desarrollo industrial, con una fuerte penetración y dependencia de otras grandes economías y con vocación extractivista, sumado a políticas poco proteccionistas, ha resultado en contratos de empleo con mínimas garantías para el empleado. Este fenómeno, sumado a la ausencia de una cultura de trabajo responsable puede terminar de disolver la frontera entre los periodos de descanso y los de trabajo y más aún, cuando esta labor se hace desde casa, algo muy común en diseñadores freelance y que se popularizó más durante la emergencia sanitaria Covid-19 (CEPAL, 2020).

El tema de la educación también tiene un alto nivel de afectación sobre la moderación de la dilación en el desarrollo de las actividades, empleando el recurso de algunas frases para evidenciar un saber popular, en Colombia es común la expresión, “todo para última hora” que a veces de forma jocosa, en otras, de advertencia, resalta la capacidad del colombiano para resolver sus actividades bajo presión y con tiempos reducidos o inferiores a los planificados inicialmente -Esto no se menciona con el ánimo de alabar la torpe viveza de dejar todo para último momento, ni como estrategia sino como resultado de escasas habilidades para gestionar los tiempos, planificar tareas o autorregularse, además de aclarar que a pesar de ello, es posible alcanzar resultados óptimos-. En este punto, es relevante aludir de nuevo sobre el papel de las motivaciones en la dilación, algo que se evidencia en muchas ocasiones, al momento

de rehuir de una actividad predeterminada, en búsqueda de algo menos comprometedor, más relajante y de la misma forma, más gratificante. En pocas palabras, muchas veces la dilación está motivada por la búsqueda de placer, y el placer puede encontrarse en una reunión con amigos, en ver una película o documental, en una comida, en cerrar los ojos, en abrazar un gato, etc, el deseo de bienestar, que es natural, puede ser peligroso cuando no se aprende a regular. Según Luis Arrieta y Pablo Chaverri (2019), una de las claves del éxito es la capacidad de postergar la gratificación y el placer para poder cumplir metas complejas que traerán beneficios y placeres más estructurados, concluir una tesis, terminar un proyecto, aprender un idioma o calificar una torre de documentos.

El deseo puede ser un motor de productividad, así como una zancadilla, de esta forma nuevamente la moderación entra a ser la diferencia entre lo uno y lo otro. La habilidad para contener el deseo es la misma que permite al procrastinador detener la frecuencia y amplitud de sus distracciones y retornar a la actividad. Sobre esta búsqueda del placer, que es parte del ser, cabe mencionar como en el subcapítulo anterior, que en el diseño, más allá de diseñar objetos de deseo, se abre la posibilidad de diseñar formas de desear, de ser, o de postergar. Dentro del diseño ontológico que planteó Arturo Escobar (2016) es posible no sólo especular por la estrecha brecha entre la dilación y el diseño a través del ser, sino también como la dilación es una manifestación de las capacidades del diseño interior y exterior inherentes a cualquier persona, independientemente de su profesión o la falta de ella.

### **1.3.2. En lo Ecológico**

La ecología entendida como la relación orgánica entre un grupo de individuos es parte esencial de las interacciones sociales, el trabajo en equipo y el desarrollo de actividades laborales, académicas e incluso, de ocio. En la academia se ha gestado un debate sobre la importancia de egresar individuos que sean adaptables y con excelente manejo de sus relaciones interpersonales, con el fin de ser altamente competitivos en un cada vez más exigente mercado laboral

Hoy más que nunca, la industria demanda profesionales altamente efectivos, que sean capaces de armonizar coherentemente sus conocimientos técnicos con sus habilidades socioemocionales para la resolución de problemas. Desafortunadamente, en algunas aulas universitarias es posible observar prácticas docentes que aún ponen el énfasis en la transmisión de contenidos conceptuales (conocer), sin promover en los estudiantes su capacidad indagatoria (aprender a conocer), su capacidad transferencial (aprender a hacer), su capacidad para trabajar colaborativamente (aprender a vivir juntos y con otros), ni su capacidad metacognitiva (aprender a ser), como estrategia de mejoramiento continuo. (Vera, 2016)

Este trabajo colaborativo es valorado como un gran aporte en el desarrollo de actividades que requieren la participación no solamente de académicos, sino también en la interacción con el sujeto social. Así, junto al rol de la innovación y el diseño “el paisaje contemporáneo de la práctica social está lleno de ejemplos de proyectos colaborativos en los que las acciones locales crean nuevas funciones, prácticas y significados” (Escobar, 2016).

Gracias a las comunicaciones sociales es posible construir relaciones en el campo laboral, en el hogar, con la pareja y los amigos. El interactuar permite ampliar el margen de conocimiento y experiencia en el día a día. Estas comunicaciones son influenciadas por las emociones y a su vez, ejercen un poder sobre el ser interior que, de ser conscientes y en un ambiente controlado, podría significar beneficios para quien lo aplique:

La competencia comunicativa significa la capacidad de expresar las intuiciones y tomar responsabilidades en las redes de compromisos que los enunciados y sus interpretaciones traen al mundo. En su ser cotidiano las personas no son conscientes de lo que están haciendo. Simplemente trabajan, hablan, etc., más o menos ciegas a la omnipresencia de la dimensión esencial del compromiso. En consecuencia, existe un ámbito para la educación en la competencia comunicativa: las relaciones fundamentales entre el lenguaje y la acción exitosa. El conocimiento consciente que tiene la gente de su participación en la red de compromisos puede ser reforzado y desarrollado, mejorando su capacidad de actuar en el ámbito del lenguaje (Winograd y Flores, 1986, como se citó en Escobar, 2016).

A pesar de ello en la actualidad, a raíz de la aceleración e industrialización y los cambios abruptos consecuencia de la pandemia, se ha observado cómo los espacios de interacción cambiaron radicalmente afectando las relaciones interpersonales, familiares, sociales y el tiempo laboral, así como la pérdida provisional de espacios de descanso y relajación, como salidas espontáneas a restaurante o bares. Estos períodos de cuarentena estricta han generado un aumento sustancial en casos de depresión, ansiedad, estrés laboral y son el nicho para agudizar la brecha entre el ser social y asocial (Hernández, 2020).

Ello es una invitación para reflexionar sobre la importancia de habilidades como: la gestión de conflictos, el manejo del estrés, la inteligencia emocional y la empatía. Estas habilidades dependen en gran medida del control y el manejo adecuado de las emociones. Aunque como se mencionó anteriormente, pueden ser influenciadas por el contexto o el ambiente del individuo en cuestión. La inteligencia emocional es una de las habilidades más atractivas tanto en el campo laboral como el académico, por su rol en la construcción y fortalecimiento de las relaciones interpersonales. Es entendida como la cualidad que permite a una persona controlar de forma satisfactoria sus emociones, dando lugar a un excelente desempeño, bien sea, por ejemplo, como jefe o empleado (Postgrado UTP, 22 de agosto de 2019). Además, está estrechamente relacionada con el liderazgo y el manejo del estrés.

¿Cuál podría ser el rol de la dilación en estos procesos psico emocionales que le permiten a una persona un balance entre su capacidad de ser productivo, y su capacidad de salvaguardarse en el proceso para mantener cierto grado de bienestar? La clave estaría en los estímulos a la motivación intrínseca del individuo que pueden generar los procesos de dilación activa influenciando en la autopercepción, en los niveles de autoeficacia y en la autoeficacia creativa, de modo que, al crear espacios mentales que le permitan diferentes escenarios de desconexión y distanciamiento, puede estructurar no sólo las redes sinápticas en términos de lo ideático, que ya se han mencionado anteriormente, sino que, estos espacios tendrían también subredes en las dimensiones de lo emotivo. De modo que, si la dilación puede estimular la motivación, ella también puede tener efecto sobre la calidad de las interacciones humanas y en la ecología social. Por lo que este sub capítulo es una invitación a motivar la dilación gestionada, moderada y activa en los espacios de interacción humana, que es finalmente donde se ambientan los procesos de diseño e innovación.

Ahora bien, no se pretende contradecir la idea tradicional que indica que la postergación es producto de la desmotivación respecto a determinada actividad, sino que la comprensión categórica de la postergación como procesos de dilación activa, puede tener incidencias sinápticas, emocionales y promover estados de flujo creativo y de bienestar para las personas.

### ***1.3.3. En la Fiesta y el Juego***

Más allá de pensar en la experiencia como un objeto de diseño, cabe resaltar que la capacidad para crear y percibir lo experiencial es inherente, y por ende, puede encontrarse en diferentes escenarios cotidianos de forma natural, ocasionalmente vinculado a fenómenos socioculturales. Es decir, lo experiencial es una forma de percibir el mundo y de comprenderlo, por ello, está implícito en cada acción humana, como el juego, que es una constante en el comportamiento humano y que se presta para diversos propósitos sociales y evolutivos. En ese sentido, es posible hablar del juego como manifestación social a través de lo experiencial, y pensar el juego desde lo ontológico, como un campo fértil para la discusión en diseño:

Hacia el final de su libro Winograd y Flores resumen estos principios: El diseño más importante es ontológico. Constituye una intervención en el trasfondo de nuestras tradiciones, que crece a partir de nuestras formas ya existentes de estar en el mundo y que afecta, profundamente, a las clases de seres que somos. Al crear nuevos artefactos, equipos, edificios y estructuras organizativas intenta especificar, con antelación, cómo y dónde se mostrarán las rupturas en nuestras prácticas cotidianas y en las herramientas que utilizamos, abriendo nuevos espacios en los que podemos trabajar y jugar. El diseño con orientación ontológica es, necesariamente, reflexivo y político; reflexiona sobre la tradición que nos ha formado pero imagina

transformaciones aún no realizadas de nuestras vidas en sociedad. A través de la emergencia de nuevas herramientas llegamos a una conciencia cambiante de la naturaleza y acción humanas; esto conduce a un nuevo desarrollo tecnológico. El proceso de diseño es parte de esta “danza” en la que se genera nuestra estructura de posibilidades. (Escobar, 2016)

Ontológicamente el juego es una herramienta vinculada a espacios de aprendizaje, integración, reconocimiento, reflexión y transformación; su rol en la formación de cualquier ser vivo es esencial para comprender el contexto, las necesidades y particularidades de un lugar. El juego es parte del manual ecológico de una comunidad. ¿Qué ocurre en la ausencia del juego? Byung-Chul Han (2017) cita a Hanna Arendt (1993) para hablar de la sociedad de trabajo, y así explicar cómo el ser humano es degradado a un animal trabajador, de modo que su vida gira en torno al mundo laboral, perdiendo su capacidad de reinención, al ser sometido pasivamente a un proceso de vida poco reflexivo, degenerándose hasta quedar convertido en una función cerebral automática, de manera que la modernidad ha extinguido las banderas de activación y potenciación de las capacidades humanas orillándolas a una pasividad mortal (Arendt, 1993, como se citó en Han, 2017). Separar el espacio laboral, del de diversión y descanso, y luego aumentar el volumen de trabajo para que no quede tiempo de nada más, obliga al hombre a reducir o extinguir los tiempos de juego, de experimentar, de conocer, disfrutar e incluso descansar apenas el mínimo humanamente necesario para continuar funcionando, al menos como máquina laboral, y eso es una nueva esclavitud, es alienación y pérdida de libertad.

Más allá de controvertir la modernidad o retomar las ideas de dilación como dispositivo de resistencia, introducir la idea del juego como herramienta experiencial de escape

puede permitir entender el fenómeno dilatorio desde el diseño. Sobre este tema, Georg Gadamer resaltó la relevancia del juego en las actividades humanas:

Se trata, en especial, del concepto de *juego*. Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico. Pensadores como Huizinga, Guardini y otros han destacado hace mucho que la práctica del culto religioso entraña un elemento lúdico. Merece la pena tener presente el hecho elemental del juego humano en sus estructuras para que el elemento lúdico del arte no se haga patente sólo de un modo negativo... (Gadamer, 1991)

Curiosamente, Gadamer afirma que lo lúdico también tiene un componente negativo. La idea de entender el juego como algo positivo es nueva, pues anteriormente siempre se asoció la idea de juego a lo infantil, lo improductivo, algo que aunque podía resultar entretenido no tenía fines prácticos, sin embargo, de la misma forma se ha pensado sobre el descanso, la dilación y otras tantas manifestaciones humanas naturales que son fruto de miles de años de adaptación e integración. Esto es evidente en el mundo animal, donde el juego tiene como propósito la preparación para la supervivencia, los humanos tienden a esta práctica con fines similares. En ese sentido,

La supervivencia puede ser comprendida, por lo tanto, [como] un proyecto de diseño ontológico biosocial [...] En lugar de plantear la adaptación en el marco humano/animal tenemos que colocarlo en el contexto de la relación entre lo humano y lo artificial. (Fry, 2012 como se citó en Escobar, 2016)

Distanciándose así de la idea fatalista de supervivencia o pervivencia. A su vez, Gadamer planteó otro escenario interesante para comprender el juego, con relación a lo serial y la contemplación:

Piénsese, sencillamente, en ciertas expresiones como, por ejemplo «juego de luces» o el «juego de las olas», donde se presenta un constante ir y venir, un vaivén de acá para allá, es decir, un movimiento que no está vinculado a fin alguno. Es claro que lo que caracteriza al vaivén de acá para allá es que ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en la cual vaya éste a detenerse. También es claro que de este movimiento forma parte un espacio de juego. (1991)

La idea de que exista una actividad que diste de cualquier principio de planeación estratégica, que no demande ser diseñada, desentrañada o estandarizada, sino que exista como comportamiento activo en humanos y no humanos, parece opuesta al diseño como actividad proyectual aunque también es inherente al humano, y por ello encuentra su valor en que debe ser pensado y estructurado. No parece sencillo comprender la naturaleza ontológica del juego como comportamiento social relacionado al diseño y además preguntarse, por el papel que tendría la dilación en este proceso. Así, mientras el juego se presenta como un ejercicio de exclamación de lo que está vivo, la dilación surge como una categoría diferente, como un anhelo de vida, es decir, el juego es la exclamación de lo vivo y la dilación es la anhelación de vivir. Concluye Gadamer:

El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente. Esto es lo que, de hecho, vemos en la naturaleza: el juego de los mosquitos, por ejemplo, o todos los espectáculos de juegos que se observan en todo el mundo animal, particularmente

entre los cachorros. Todo esto procede, evidentemente, del carácter básico de exceso que pugna por alcanzar su representación en el mundo de los seres vivos. (1991)

El juego no tiene que ser necesariamente una práctica estructurada, puede ser cualquier interacción que genere algún tipo de realimentación. Algunos ejemplos son: jugar con una mariposa buscando comprenderla; darse la mano de forma prolongada para comprobar quien tiene más fuerza o resistencia; quedarse observando una planta intentando entender cómo funciona la máquina biológica que la hace crecer, florecer y morir; jugar ajedrez, boxeo, videojuegos, entre otros. Es decir, el juego parece manifestarse en el tiempo de formas diferentes, pero en todo caso siempre hay cierto grado de contemplación, entonces, cómo no mencionar el papel que tiene la dilación precisamente en el juego, y el rol que tiene el diseño en asumir esta característica del mundo para construirlo. De esta forma la dilación podría ser comprendida como los entretiempos de reflexión, de escape, de resistencia o de lentificación entre la asignación de una tarea, el tiempo de respuesta y la solución final.

Hemos planteado que las causas de la dilación pueden ser diversas: placer, miedo, estrés, fuga, baja autorregulación, búsqueda de gratificación inmediata o falta de interés, entre otras, sin embargo, es posible que existan otras razones para que la mente se incline hacia una dilación consciente, quizá como mecanismo de activación creativa, motivacional o sensorial, para permitir un descanso al cuerpo y la mente, y con ello, optimizar ciertamente la capacidad de respuesta. Ahora bien, lejos de imaginarse la dilación como una interrupción improductiva, debe verse como una interrupción cooperativa en procesos como el de ideación. De esta manera, es importante diferenciar lo que podría ser considerado como dilación activa, consciente y que puede ser una herramienta útil para diversos procesos mentales, de aquella

dilación como fenómeno inconsciente que, aunque igual genera procesos sinápticos y funciona como medio de escape, no es planeada, ni aprovechada, por lo que aporta en menor medida, o incluso puede terminar presentándose como dilación de auto sabotaje.

Dicho lo anterior, el juego se presenta como una forma de dilación, es decir, mientras que la dilación es el proceso, el juego puede ser el medio a través del cual se da el mismo, permitiéndole a la dilación potenciarse por la virtud emotiva, didáctica y lúdica que tiene el juego. Sobre el propósito cognitivo del juego, Gadamer planteó lo siguiente:

[...] la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele. Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón. El niño se apena si el balón se le escapa al décimo bote, y se alegra inmensamente si llega hasta treinta. Esta racionalidad libre de fines que es propia del juego humano es un rasgo característico del fenómeno que aún nos seguirá ayudando. (1991)

El juego entonces tiene un fin práctico y al mismo tiempo placentero, de ahí que en las últimas décadas se haya integrado a diversos procesos de aprendizaje y formación en niños y adolescentes, esto da luces sobre el valor que tiene el placer como un indicador natural. Es decir, por ejemplo, uno de los propósitos del sistema nervioso es proteger cuando algo atenta contra la integridad física, el cuerpo reacciona a través del dolor, el dolor tiene ese valor de advertencia, ¿puede ser también el placer una guía sobre lo que debe hacerse? En ese sentido, podría hablarse de lo gratificante que resulta la interacción sexual, que tiene diversos

propósitos sociales y la permanencia de la especie, pasa igual con la necesidad placentera de comer, dormir, jugar, descansar, contemplar, entre otras actividades que reconocemos como agradables y en las que se puede establecer un propósito superior que beneficia lo físico, lo mental y lo espiritual. Por supuesto que no es algo infalible, por eso el concepto de moderación invita al uso de nuestra capacidad intelectual y emocional de autorregularnos y co-participar en los procesos de consumo de placeres, así como de aquello que no nos resulta placentero. Curiosamente se ha cargado al placer de cierta culpa, de modo que todo aquello que resulta placentero tiene una connotación negativa, y lo que requiere sacrificio, es noble. Esto podría explicar la dificultad de sustentar y justificar el valor de la dilación para el diseño, primero porque va en contravía de una sociedad acelerada, y segundo, porque curiosamente, puede resultar placentero.

Hablar del placer como una guía que invita a jugar, a consumir y a descansar, también lleva a reflexionar sobre el hecho experiencial, el evento social, la fiesta, el reunirse para compartir un mismo espacio o lugar, sin ningún propósito más que interrelacionarse. Por supuesto que podría pensarse en la fiesta desde la psicología y analizar las interacciones, aun así, la preocupación principal para abordar la fiesta, al menos por ahora, es lo experiencial, pues es ahí donde parece tener más vecindades con la dilación y el diseño. Georg Gadamer hace una excepcional descripción sobre la fiesta en términos de comunidad:

La fiesta. Si hay algo asociado siempre a la experiencia de la fiesta, es que se rechaza todo el aislamiento de unos hacia otros. La fiesta es comunidad, es la presentación de la comunidad misma en su forma más completa. La fiesta es siempre fiesta para todos. Así, decimos que «alguien se excluye» si no toma parte. (1991)

Gadamer invita a comprender la fiesta en comunidad como un espacio para compartir. Es un evento donde es factible escapar, así como es posible jugar a ser y dejar de ser y, de la misma forma, disolver por un momento las prioridades que usualmente demandan toda nuestra atención, la fiesta es un espacio reparador. Lo más simple sería imaginar que esta reparación ocurre gracias a la interacción colectiva, a la experiencia de unificación de burla y de regocijo. No obstante, si se observa a la luz de la autopoiesis que plantea Maturana (2012), podría verse a la fiesta no como un evento colectivo, sino como un evento mental que estimula de formas variadas al ser en búsqueda de bienestar.

Y es desde ahí, que el ocio, la pausa o el escape cobran un nuevo significado, así como la fiesta puede ser una evasión de lo cotidiano, la dilación tiene el mismo propósito, haciendo necesario, en ambos eventos rescatar los símiles respecto a los beneficios que ofrecen en términos sociales, y como esto conlleva a la construcción de enlaces en un proceso de reconocimiento y disfrute de la otredad. Gadamer hace una interesante reflexión sobre cómo la fiesta altera la percepción y orden del tiempo, acercándose de forma metafórica a los lapsos que la dilación representa en los procesos psíquicos:

El orden del tiempo se origina en la repetición de las fiestas. El año eclesiástico, el año litúrgico, pero también cuando, al contar abstractamente el tiempo, no decimos simplemente el número de meses o algo parecido, sino Navidad, Semana Santa, o cualquier otra cosa así. Todo ello representa, en realidad, la primacía de lo que llega a su tiempo, de lo que tiene su tiempo y no está sujeto a un cómputo abstracto o un empleo de tiempo. Parece que aquí se trata de dos experiencias fundamentales del tiempo. La experiencia práctica, normal, del tiempo es la del «tiempo para algo»; es decir, el tiempo de que se dispone, que se divide, el tiempo que se tiene o no se tiene,

o que se cree no tener. Es, por su estructura, un tiempo vacío; algo que hay que tener para llenarlo con algo. El caso extremo de esta experiencia de la vaciedad del tiempo es el aburrimiento. En él, en su repetitivo ritmo sin rostro, se experimenta, en cierta medida, el tiempo como una presencia atormentadora. Y frente a la vaciedad del **aburrimiento** está la vaciedad del ajetreo, esto es, del no tener nunca tiempo, tener siempre algo previsto para hacer. Tener un plan aparece aquí como el modo en que el tiempo se experimenta como lo necesario para cumplir el plan, o en el que hay que esperar el momento oportuno. (Gadamer, 1991)

La descripción realizada por Gadamer es un poco fatalista, en cuanto ve el año como una experiencia vacía salvo por la repetición de eventos experienciales que bautizamos necesariamente para sellar su trascendencia y que también, habla de la visión que existe sobre lo que podría representar la cotidianidad. De modo que el año entero tiene como propósito estos momentos de dispersión colectiva, es decir, es como si la vida fuera un escenario lamentable donde se trabaja todo el año con el único fin de salir a vacaciones para descansar, refugiarnos de la vaciedad y del ajetreo que representa lo cotidiano. En ese sentido, es importante ver la semejanza que existe con las motivaciones intrínsecas que tiene la dilación activa en los procesos de creación e ideación, y como su gestión podría tener efectos relevantes pues implicaría la estimulación de factores que comprobadamente pueden mejorar un proceso cognitivo, como lo es la concentración, la pasión, la convergencia de conocimientos y los estados de fluidez. En consecuencia, la dilación puede entenderse cómo esas vacaciones intermitentes y deseadas, frente a la cotidianidad que sería la actividad que se pretende concluir. La dilación es como la fiesta, un espacio para construir relaciones e interactuar con el entorno, es decir, lo sináptico, y que se construye a través de lo digital, lo emocional o lo mental y, por ende, cobra esencial importancia no sólo en términos de bienestar sino de productividad.

Otro elemento interesante que Gadamer menciona en la cita anterior es el aburrimiento, concepto que Byung-Chul Han recoge desde una óptica completamente diferente:

Los logros culturales de la humanidad, a los que pertenece la filosofía, se deben a una atención profunda y contemplativa. La cultura requiere un entorno en el que sea posible una atención profunda. Esta es reemplazada progresivamente por una forma de atención por completo distinta, la hiperatención. Esta atención dispersa se caracteriza por un acelerado cambio de foco entre diferentes tareas, fuentes de información y procesos. Dada, además, su escasa tolerancia al hastío, tampoco admite aquel aburrimiento profundo que sería de cierta importancia para un proceso creativo. Walter Benjamin llama al aburrimiento profundo «el pájaro de sueño que incuba el huevo de la experiencia». (2017)

Por supuesto, esta afirmación genera una contradicción en la que, mientras Gadamer habla de vaciedad en el aburrimiento, Byung-Chul Han (2017) rescata el valor del aburrimiento en términos creativos y lo aproxima a la idea de concentración de alto rendimiento, planteada por Guilford (1977) en su teoría del pensamiento convergente, complementado con la idea de pensamiento divergente. De esta manera, el aburrimiento también podría ser un evento sináptico similar al de la dilación, dónde se presenta mayor concentración, de modo que la información recolectada a través de un pensamiento divergente podría encontrar su viabilidad práctica por medio de procesos de convergencia, es decir, la convergencia actuaría como filtro o depurador frente al volumen de información que puede generarse en un proceso dilatorio. A pesar de ello, Gadamer invita a deshacerse de la idea de gestión, de cálculo o de aprovechamiento del evento mental, afirmando que la fiesta paraliza este carácter y

es ahí mismo donde reside su encanto, es por esto, que mantiene su título como refugio de lo cotidiano:

Pues bien, me parece que es también característico de la fiesta que por su propia cualidad de tal ofrece tiempo, lo detiene, nos invita a demorarnos. Esto es la celebración. En ella, por así decirlo, se paraliza el carácter calculador con el que normalmente dispone uno de su tiempo. (Gadamer, 1991)

La fiesta tiene además como garantía el contrato de lo colectivo, por lo que permanecer en ella y retrasar su finalización tiene sentido en la seguridad que da la decisión colectiva de continuar, cosa que no pasa con la dilación, en la que la idea de extender el aplazamiento es una decisión usualmente individual que trae una carga de remordimiento -comprendido como dispositivo sociocultural- que finalmente puede terminar bloqueando o entorpeciendo el proceso cognitivo. No obstante, incluir el fenómeno de lo colectivo en los procesos dilatorios visto desde lo estratégico, podría significar dilaciones planificadas para intensificar o enriquecer el proceso. En todo caso, puede resultar relevante en los procesos pedagógicos enseñar a diluir la culpa o el remordimiento para mejorar la experiencia dilatoria, en caso de implementar procesos de postergación planificada.

Curiosamente existe otra forma mucho menos filosófica de relacionar las fiestas con la dilación, el elemento sonoro. No sólo hablando del tempo como el patrón de pulso establecido por el compás en una obra, sino también del fenómeno de lentificación de sonidos que podría llevar a una apreciación diferente de una composición. Gadamer aseguró sobre el tempo que “las indicaciones de tempo son sólo señales para cumplir el tempo «correcto», o para adaptarse de modo correcto al todo de la obra. El tempo correcto no puede calcularse ni medirse nunca” (1991). En este apartado existen

diversos referentes, por ejemplo, las múltiples adaptaciones que se hacen al reversionar canciones o “standards” para trabajar con ellas en espacios donde es necesario sugerir emociones o sensaciones. Es decir, el control de los espacios de tiempo musical para evocar emociones diferentes. Otro caso, poco conocido, es la aparición de una subcultura en Monterrey, México llamado los “Kolombias” conocidos por lentificar cumbias colombianas con el propósito de “que se escuche mejor la letra”, o “que dure más la canción, para esconderte en la rebajada y que ese instante no se acabe nunca”, “es para quedarse a vivir en la cumbia” (Pérez, 14 de marzo de 2021). Ciertamente se está hablando de apreciar mejor una experiencia a través de la lentificación de modo que la persona recibe una estimulación lentificada que tiene efectos en la forma de bailar, en lo audible y en lo emocional. El tema fue retratado en la película *Ya no estoy aquí*, nominada a los premios Óscar.

En cuanto a la relación de dilación y diseño, ¿que significaría en términos pedagógicos para el aprendizaje de diseño, lentificar “para escuchar mejor”? Desacelerar un proceso para interiorizarlo y que el estudiante pueda apropiarse de un saber no de afuera hacia adentro, sino al contrario, que lo desarrolle de adentro hacia afuera revitalizándolo, o que significa en términos de diseño, pensar en ralentizar una experiencia “para quedarse a vivir en ella” de modo que sea profundamente significativa para el usuario. Aprender a demorar, aprender a detener, y a hacerlo de forma personal, a ritmo propio, al menos en términos de aprendizaje en diseño.

Otra relación muy interesante de la dilación como fiesta tiene que ver con la capoeira y sus vertientes. Dos de ellas son especialmente llamativas por ser al menos en parte, opuestas, una es la Capoeira Regional y la otra, la Capoeira Angola. La primera es

una capoeira acelerada, instintiva, que demanda velocidad, agilidad y se juega al ritmo de un berimbau apresurado; la segunda por el contrario, es mucho más tranquila y lenta, pero necesita una habilidad corporal intensa que promueve una conciencia más profunda del movimiento y del cuerpo, a la vez, que requiere más estrategia debido a que al estar ralentizada es más larga y demanda mayor resistencia y táctica, sin embargo, tiende a pasar desapercibida por los novatos que a primera vista creen que el estilo regional es más complejo y profesional, sin entender que la Capoeira Angola es practicada usualmente por personas con un gran nivel de autocontrol de sus movimientos lentificados, sin negar por supuesto que pueden ser veloces en el momento que corresponda, como parte de la estrategia del juego. En todo caso, de los ejemplos anteriores y de los siguientes es notoria la apreciación del tiempo como factor determinante para la existencia de cualquier actividad humana y no humana. Aun así, más allá de la explicación del fenómeno físico del tiempo, es posible mencionar la trascendencia que tiene la percepción del tiempo y cómo esta incide en la valoración de lo experiencial. Sobre ello, Gadamer afirmó:

Así pues, toda obra de arte posee una suerte de tiempo propio que nos impone, por así decirlo. Esto no sólo es válido para las artes transitorias como la música, la danza o el lenguaje. Si dirigimos nuestra mirada a las artes estatuarias, recordaremos que también construimos y leemos las imágenes, o que «recorremos» y caminamos por edificios arquitectónicos. Todo eso son procesos-de-tiempo. (1991)

Hablar de la dilación como fiesta tiene el fin de replantear el propósito de lentificar lo placentero, para habitarlo de una forma distinta, más desinteresada, desprovista del afán de concluir, invitando a hacer a través del placer, de modo que la dilación sea una forma de apropiarnos del tiempo a pesar de su paso y de lentificar para vivenciar mejor uno de los recursos más valiosos de la humanidad, que es a ella misma. Y

como esta valoración puede generar bienestar a la vez que potencia el ser en todos sus procesos académicos, profesionales y laborales.

Otra aproximación interesante que puede tener la dilación en las dimensiones del diseño es a través de las posibilidades que ofrece la arquitectura en su relación cognitiva con los usuarios. En otras palabras, es la oportunidad de crear espacios pensados para el bienestar, la productividad y la mejora de las condiciones de vida por medio de la reducción del estrés y la ansiedad, utilizando recursos arquitectónicos como: la ubicación de las ventanas, las texturas, las entradas de luz, el sonido, la evocación de futuros y pasados, así como de emociones a través del entorno. El neurocientífico Fred Gage teorizó sobre ello aseverando que “los cambios en el entorno cambian el cerebro y por lo tanto modifican nuestro comportamiento” (Kempermann et al., 2018). Bajo esta premisa se funda lo que hoy se conoce como neuroarquitectura, la cual se preocupa por entender los aspectos estéticos y simbólicos y su relación con la psique humana, es decir, como el entorno puede influir en la creatividad, el bienestar y el ánimo de las personas de modo que la arquitectura tenga un efecto colaborativo o potencializador de sus habilidades (Espinosa y Aguila, 2019). Así, la neuroarquitectura puede ofrecer espacios para una dilación de alta calidad, permitiendo aprovechar mejor la intermitencia para que resulte más enriquecedora, esto podría lograrse quizás mediante estímulos sensoriales haciendo uso del diseño neural de espacios, ventanas, paisajes, texturas, sonidos y sensaciones diseñadas. Pensar en la arquitectura como herramienta para diseñar dilaciones abre una puerta grande en términos de relacionamiento entre los procesos de ideación y de dilación. Arturo Escobar hace la siguiente reflexión sobre la arquitectura como espacio sensible de diálogos trascendentales:

También existe la sensación de que la arquitectura ha dejado de ser una pariente pobre de la teoría social para convertirse en un importante espacio de debate sobre la globalización, la urbanización, el medio ambiente, la modernidad, los medios y la cultura digital; a menudo los arquitectos están sintonizados con acuciantes problemas sociales actuales, como la globalización y el Antropoceno. (2019)

No se equivoca Gadamer (1991) al plantear en su libro, *La actualidad de lo bello*, la arquitectura como un espacio relevante para el debate sobre los problemas trascendentales de la modernidad. El hombre siempre ha ejercido su capacidad para transformar el entorno a su imagen y conveniencia. Era de esperarse que, siendo el hombre corpóreo, emocional y mental, la arquitectura contemplara también estas dimensiones de lo humano, e incluso de lo no humano. De esta forma aparecen diversos referentes arquitectónicos, espacios que invitan a una habitabilidad desde las emociones, no solamente pensando en las proporciones del cuerpo sino en las del alma y de la mente. Un ejemplo de ello es:

El Instituto Salk, ubicado en San Diego, California, el cual se considera el primer referente de la neuroarquitectura. Este centro fue construido con la idea de ser un lugar para la investigación científica pero que igualmente fuera a estimular la investigación y la creatividad. El Instituto Salk está conformado por dos entornos físicos separados, uno está dedicado al intelecto formado por células de estudio amuebladas frente a un gran patio comunitario interior y el otro dedicado a la investigación empírica que contiene un espacio de galería. (Espinosa y Aguila, 2019)

En este mismo sentido, Arturo Escobar cita otro ejemplo interesante sobre como la arquitectura tiene la capacidad de absorber y representar la complejidad humana a través del diseño:

La exposición en la Bienal de Arquitectura de Venecia en 2012 bajo la rúbrica Huellas del pasado y pasos futuros mostró varias tendencias en esta intersección; muchas de las obras expuestas exhibían sensibilidad ecológica, así como una aguda conciencia de temas filosóficos y culturales como espacio y lugar, temporalidades, objetos, materialidad, localidad, escala y agencia. Los diseños innovadores y la experimentación con materiales, forma y patrón incorporaban reflexiones sobre temas como la relación entre lo natural y lo artificial (alejándose de la preocupación excesiva con lo virtual hacia una sensibilidad ecológica), la auto-organización, el conocimiento popular del entorno construido, la dimensión cultural de la arquitectura (e.g., cuestiones de identidad), la diversidad estética (e.g., multiplicidad en la creación de patrones, incluyendo las formas vernáculas) y, desde luego, la sostenibilidad. Sin embargo, la falta de una discusión deliberada del capitalismo y de la globalización no significa tanto una falta de conciencia de su importancia como el hecho de que el discurso arquitectónico los aborda de otras maneras. (2016)

Las preocupaciones de los modelos capitalistas siempre han estado inscritas en el discurso arquitectónico y tienen también una fuerte relación con la forma en que se valora el humano frente a la obra, pues, aunque el sistema capitalista se nutra de lo humano, jamás ha sido lo humano su principal preocupación. En ese aspecto, la arquitectura ocasionalmente se piensa únicamente en términos de la economía, la optimización y de su reproducibilidad, más no en términos de lo humano, lo identitario, lo estético y lo cultural, por eso la idea de incorporar las dimensiones humanas incluyendo la dilación en la concepción de lo arquitectónico en una sociedad es también una forma de resistencia y de dignidad.

Arturo Escobar cita a Tony Fry (2015) en cuanto a su afirmación sobre que “la destrucción ha tomado la delantera”, refiriéndose a cómo las formas colonialistas del capitalismo occidental han destruido presentes que defuturizan las condiciones

materiales probables de una existencia futura (Fry, 2015, como se citó en Escobar, 2016). Queda claro que la arquitectura nos puede acercar a la experiencia estética y, ella es en sí misma una manifestación de bienestar, del mismo modo ocurre con el juego, la danza y la fiesta. La experiencia estética nos conecta espiritualmente con nosotros mismos y con el mundo, además podría ser un área de estudio e incluso de enseñanza en las edades tempranas sobre cómo disfrutarla, cómo reconocerla, cómo buscarla y cómo apreciarla intensamente. Quizás la respuesta se encuentre en la comprensión de la dilación como herramienta ontológica.

Otra manifestación de esta categoría de experiencias puede hallarse en artes como la pintura y sus representaciones, que parecen querer materializarse. En ese sentido, Gadamer asegura:

Es menester aprender, primero a deletrear cada obra de arte, luego a leer, y sólo entonces empieza a hablar. El arte moderno es una buena advertencia para el que crea que, sin conocer las letras, sin aprender a leer, puede escuchar la lengua del arte antiguo. Desde luego, esta tarea no presupone una comunidad de comunicación sin más, ni la acepta agradecida como si de un regalo se tratase; antes bien, es esa comunidad de comunicación la que hay que aprender a construir. (1991)

Gadamer sugiere un punto relevante y es construir sentido de conocimiento a partir de una episteme, es decir, que la experiencia estética se puede vivenciar sin necesidad de formación alguna, aunque dicha formación podría ayudar a que sea posible percibir nuevas y quizá más enriquecedoras experiencias estéticas, de tal suerte que la apreciación de una pintura, una canción, un espacio o una pausa podrían ser aprendidas y perfeccionadas, sin que por ello pierdan su singularidad. Y es en términos de aprendizaje donde la dilación nuevamente cobra relevancia, en la

capacidad de detenerse para contemplar, apreciar y reflexionar. Gadamer invita a la demora intencionada para disfrutar mejor de la experiencia estética:

En la experiencia del arte, se trata de que aprendamos a demorarnos de un modo específico en la obra de arte. Un demorarse que se caracteriza porque no se torna aburrido. Cuanto más nos sumerjamos en ella, demorándonos, tanto más elocuente, rica y múltiple se nos manifestará. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea ésta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad. (1991)

La afirmación sobre demorarse de una forma específica, es un llamado a pensar que hay múltiples formas de hacerlo, quizá algunas demoras resulten contemplativas, como las que estarían vinculadas a la observación de una obra de arte, del horizonte o de algo que se desea retener y admirar, tal vez existan otras demoras de orden reflexivo que invitan a discernir cuando se desea algo de claridad, demoras por temor, demoras para inquietar, múltiples modos de demorar y dilatar para desarrollar una experiencia temporal específica.

La necesidad de discutir la importancia de la demora, de la pausa, de la dilación es una forma de oponerse a una aceleración impuesta que desdibuja el sentido del estar presente, de habitar un momento temporal, del disfrute de la quietud, tal aceleración tiene raíces en un mundo que aprendió a desear y a hacer, pero no a disfrutar, un mundo que hace, pero que no se deleita por que inmediatamente logra algo, necesita lograr algo más, un mundo que no descansa y que castiga el descanso, un lugar que nos advierte del peligro inminente que representa la abundancia y los múltiples canales por los que pueden consumirse reflejos de cultura y experiencia, principalmente hablando de los medios de comunicación de masas. De tal manera

que la exuberancia satura los sentidos entumeciéndolos y mermando la oportunidad de aprender a través de su propia actividad. Es importante entender que estos excesos de estímulos no son justamente aquellos de los que rehúye la dilación tradicional, sino por el contrario, usualmente la dilación termina consumiéndolos, de ahí que sea importante la comprensión y la valoración del propósito dilatorio para que más allá de la búsqueda de bienestar efímero, se acostumbren los sentidos a una apreciación superior del entorno y las redes de información circundante, con el fin de que la dilación no termine edificando muros sinápticos que bloqueen los procesos mentales. De esta forma, la dilación parece ser más una necesidad cognitiva, que demandaría una estructura metodológica para abordarse en concreto.

Finalmente, este capítulo concluye con la preciosa acotación que hace Gadamer (1991) sobre la edad del arte, que no está determinada por una forma cuantificable en cuanto a extensión de tiempo sino por su estructura temporal y contexto. Esta forma de comprender el tiempo desde lo histórico y lo cultural y no como un fenómeno físico, rebate también la idea de la dilación en cuanto a que su arquitectura dependerá también de las particularidades sinápticas, culturales y contextuales de una persona,

Naturalmente, eso no significa que tenga también su juventud, su madurez o su vejez, igual que el verdadero organismo vivo. Pero sí significa que la obra de arte no está determinada por la duración calculable de su extensión en el tiempo, sino por su propia estructura temporal. Piénsese en la música. Todo el mundo conoce las vagas indicaciones de tempo que el compositor utiliza para designar las frases de una pieza musical; se da con ello algo muy poco determinado y, sin embargo, no es ni mucho menos una indicación técnica del compositor... (Gadamer, 1991)

Esta descripción parece sugerir al menos levemente la idea de lo autopoietico, de modo que la temporalidad de una obra depende del observador y su propia

comprensión, valoración y percepción de la experiencia temporal, proyectada sobre lo que él pueda considerar una obra de arte. En este sentido, la dilación podría entenderse como un fenómeno relativo, incognoscible del cual es posible teorizar, pero nunca describir plena, ni absolutamente.

## **2. Segundo Capítulo: Aplicación Metodológica**

La dilación puede parecer un asunto trivial, muchas veces relacionado al ocio improductivo, a la postergación de actividades motivada por sentimientos irracionales, a la pereza y a la falta de hábitos productivos, sin embargo, su relevancia parece ir mucho más allá de lo que usualmente se percibe y más aún cuando se habla de bienestar, pues la demora, comprendida como una habilidad, tiene efectos cognitivos que pueden ser aprovechados de formas diversas. Por ejemplo puede citarse la importancia de los espacios de dilación en la industria, como en el caso de Google, un gigante tecnológico que desarrolló una estrategia organizacional enfocada en estimular los espacios de ocio de sus empleados para no solo mejorar las condiciones laborales, sino para darle al mundo el mensaje de que la productividad y el bienestar pueden ir de la mano. Esta noticia fue recibida con cierto escepticismo, emoción y extrañeza por parte de los empleados latinoamericanos que posiblemente tenían condiciones diametralmente diferentes en sus puestos de trabajo. No obstante, pese a la idílica fantasía de imaginar oficinas modernas donde puedes dormir y jugar en horas laborales, existen denuncias de empleados de la misma compañía que afirman que estos espacios son únicamente para un grupo reducido de ellos y que las jornadas de trabajo pueden ser extenuantes.

Las oficinas de Google tienen fama de ser creativas, alternativas y divertidas, con mesas de ping pong, snacks gratis y salas de música. Sin embargo, lo que Shannon describe suena menos idílico [...] “La gente no está todo el día jugando como se ve en las películas. El centro de datos es completamente distinto”. (Clayton, 9 de abril de 2021)<sup>[U2]</sup>

Sobre esto es relevante comprender que la idea original de Google parece estar encaminada a incentivar la producción de ideas a través del estímulo de los momentos de ocio y por ende, se enfocó en los trabajadores de los que demandaba ciertos niveles creativos. Es decir, personas que capitalizan la generación de ideas y que ocupan cargos estratégicos. Por el contrario, en los cargos operativos hasta el momento no se han encontrado referentes sobre proyectos organizacionales interesados en dar estímulos creativos a través de la dilación o de cualquier otro recurso, pues en estos cargos quizás se cree que la originalidad o la creatividad no aporta un valor sustancial al producto de trabajo, por ello en muchos casos se puede caer en lo opuesto a lo que sería un estado de bienestar laboral, limitando libertades y persistiendo en la idea de entender al humano como una extensión del negocio, llevando a una pérdida de la condición humana debido a su mercantilización.

Es posible citar varios casos de explotación laboral en niveles operativos. Como ejemplo en Colombia se encuentra la empresa Rappi, donde la celeridad con la que se entregan los pedidos incide en las calificaciones del usuario en la aplicación, lo que obliga a los conocidos “rappitenderos” a permanecer largas jornadas frente a los restaurantes y almacenes mientras esperan un pedido. Pasa algo similar con los conductores de Uber y el sistema de calificaciones y bonificaciones, que, aunque necesario y eficiente en varios niveles, busca incentivar la disminución de los periodos

de descanso. Sucede de la misma forma con los mensajeros de Amazon, de los cuales existen varias denuncias sobre la limitación de tiempos de descanso y rigurosidad en los horarios, a tal punto que se llegó a naturalizar orinar en botellas para ahorrar tiempo (Miranda, 26 de marzo de 2021).

Bajo las premisas anteriores podría inferirse que aquellas personas que logran capitalizar sus habilidades creativas tienden a tener mejores oportunidades de alcanzar mayores niveles de bienestar socioeconómico y emocional. Lo que ubica a estas habilidades como un recurso escaso y valioso, no sólo en términos organizacionales sino que además deben valorarse e incentivarse desde la academia, de ahí que la comprensión de la dilación como un elemento mental que debe gestionarse puede aportar valor a los procesos de aprendizaje, al aprender a percibirlo como un estimulante psico emocional y creativo.

Entonces, puede percibirse el tiempo como un privilegio que se le brinda a las personas que saben usarlo para desarrollar ideas de valor, mientras que en otro segmento poblacional, se procura de forma sistemática controlar y reducir su tiempo, algo así como privatizar el tiempo de los empleados.

Al respecto como autor me permito narrar en primera persona parte de mi proceso personal frente al ejercicio de dilatar el ejercicio de investigación y escritura;

“Cuando inició el proyecto de investigación sobre las posibles relaciones existentes entre los períodos dilatorios de un diseñador y sus procesos de ideación, imagine que compilar más de un año de investigación sería suficiente para defender una hipótesis sin necesidad de reflexionar sobre la naturaleza metodológica de la misma, y que de implementarse me permitiría comprender como observador el fenómeno dilatorio asociado a procesos de diseño. Entendí la necesidad de ello en los seminarios de

investigación de la Maestría en Diseño sumado al aporte y guía de mi director de tesis Samuel Alberto Herrera, abordaje que finalmente se desarrolló a partir de estudios de caso y de un ejercicio etnográfico con población cercana al diseño, tanto desde la academia como en ejercicios laborales. De esta forma se estructuró la metodología para el proyecto de tesis en donde se buscó aplicar mecanismos comprobados y adaptados para obtener información cualitativa y comparativa sobre los efectos de la dilación en los procesos de ideación en diseño, en ese sentido, se abordaron metodológicamente las fases de tipo exploratorio, descriptivo e interpretativo”.

Más allá de hacer un análisis de tipo filosófico o cultural sobre la respuesta cualitativa obtenida por medio del estudio de caso, se busca una comprensión empírica sobre el fenómeno dilatorio, de modo que desde el comienzo se tenía conocimiento sobre la dificultad para anticiparse a los diversos factores que participaban en los procesos cognitivos de ideación además de los altos grados de incertidumbre derivados de la atipicidad de las actuales condiciones sociales y académicas en los que se desarrollaron los ejercicios de observación.

El ejercicio etnográfico, al menos en su representación más elemental en términos de investigación social tiene como propósito participar como observador de la naturaleza académica en un contexto “cotidiano” de aprendizaje, acompañando un ejercicio de ideación y a los estudiantes en el mismo, interactuando de manera general y de forma particular a través de una plataforma dando respuesta a las inquietudes surgidas y recogiendo diferentes clases de datos.

Aunque usualmente la etnografía es entendida como trabajo de campo, tiene como objeto estudiar al estudiante en su hábitat de aprendizaje, en este caso<sup>[U3]</sup>, al menos temporalmente, es un espacio de aprendizaje digital, por lo que, se acompañó el

proceso de la misma forma. No es una novedad que los estudiantes omitieran algunas pautas o las reinterpretaran. A pesar de ello, el sentido de la investigación está en los resultados que permiten observar cómo a través de sus propios procesos alcanzaron ciertos estándares de respuesta en el cumplimiento de las actividades.

Otro elemento importante a tener en cuenta es que al trabajar sobre una rama conceptual tan amplia como lo es la respuesta creativa en procesos de ideación, debió contemplarse la no linealidad del proceso metodológico, por lo que el acercamiento empírico a través de la etnografía favoreció el desarrollo de las fases de forma espontánea, es decir, aunque el Ideario Creativo [U4] que se propone a continuación tiene como propósito la generación de ideas y evaluación de las mismas a través de ciertos indicadores, cada estudiante podría encontrar sus propias limitantes y obstáculos independientemente del direccionamiento que se dio al comienzo de la sesión y más aún, si de forma consciente o inconsciente decidió postergar el desarrollo de la actividad.

Esta certeza sobre la altísima incertidumbre que existe respecto al comportamiento creativo en los ejercicios de diseño, apuntó también a que el resultado de la implementación metodológica sea una sugerencia o una invitación a fortalecer el conocimiento sobre la dilación en los procesos de ideación en el diseño.

Naturalmente, la construcción social sobre la idea de la postergación como fenómeno nocivo para la productividad se presentaba como un obstáculo durante el desarrollo metodológico. Sin embargo, gracias a este conocimiento se evitó mencionar la intención de medir la dilación para no generar un estímulo sobre el ocio pasivo o dilación consciente de la actividad planteada, con el fin de prevenir un sesgo o

contaminación de los resultados de forma que aunque los estudiantes esperaban ser valorados en lo ideativo, paralelamente, fueron analizados en lo dilativo.

Una de las grandes preocupaciones que tuve al momento de abordar la dilación fue reflexionar sobre si realmente tendría valor estudiar un elemento tan amplio y al mismo tiempo tan ignorado, lo que en un inicio me hacía presentir la inviabilidad del proyecto. A pesar de ello, gracias a la recopilación de varios autores durante la etapa de investigación, comprendí que el fenómeno dilatorio era una variable de tiempo amalgamada con las capacidades emocionales, cognitivas, intelectuales y sociales de los estudiantes. En otras palabras, el fenómeno dilatorio presentaba una variable de tiempo asociada al ser con implicaciones en el potencial creativo, un concepto tan amplio que para comprenderlo fue situado, para este caso en el momento de ideación en diseño.

Un descubrimiento importante en términos metodológicos fue entender que la selección de los procesos de ideación como un fenómeno de creatividad situada resultaban más eficiente para la investigación y la observación, en consecuencia, la dilación como fenómeno cognitivo también demandaba situarse, por esto se parte del conocimiento de la dilación desde un enfoque de ideación durante el aprendizaje de diseño, es esta precisión la que permite aplicar un test especializado para dimensionar la autopercepción que tienen los estudiantes en el momento de realizar una actividad académica.

La idea de dimensionar la autopercepción sobre la gestión del aplazamiento puede desarrollarse con el test EPA (Escala de Procrastinación Académica) y su versión adaptada para Latinoamérica conocido como NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa) de Choi y Moran <sup>[U5]</sup> (2009), traducido al español por Suárez

Perdomo y Feliciano-García (2020), quienes realizaron una investigación sobre los efectos de la procrastinación activa en estudiantes de ciencias de la comunicación en España, siendo relevante para comprender, al menos de manera autoinformada, los procesos y los ritmos de trabajo de los estudiantes. En el test se evaluaron 4 elementos asociados a la procrastinación activa:

a) Preferencia por la presión: sensación de desafío que aumenta la motivación para desarrollar las tareas. b) Decisión intencionada de procrastinar: capacidad de planificar las tareas sin establecer una estructura rígida del tiempo en el que han de ser realizadas. c) Disposición para cumplir con los plazos: desarrollo de estrategias de afrontamiento orientadas a la consecución de las tareas de una forma eficiente. d) Sensación de eficacia: sentimiento de éxito al completar la tarea de forma positiva. (Suárez Perdomo y Feliciano-García, 2020)

Los cuatro aspectos fueron mencionados anteriormente en el estado del arte de esta investigación y son dimensionados dentro de la estructura del test NEPA de Chun Chu y Choi [107] (2005). A continuación, una explicación más detallada sobre la misma:

La escala está compuesta por 16 ítems con puntuaciones comprendidas entre 1 (totalmente en desacuerdo) y 6 (totalmente de acuerdo). [...] Los ítems se agrupan en 4 factores: • El primer factor, outcome satisfaction (“satisfacción por los resultados”), está compuesto por cuatro ítems que indagan sobre la satisfacción de los participantes con los resultados de sus tareas. • El segundo factor, preference for pressure (“preferencia por la presión”), está compuesto por cuatro ítems que indagan sobre la posibilidad de que el estudiante prefiera trabajar en una situación de presión para conseguir mayor eficiencia en la tarea. • El tercer factor, intentional decision (“decisión intencionada”), está

compuesto por cuatro ítems que indagan sobre la capacidad del estudiante de posponer tareas para mejorar el rendimiento o eficiencia, al controlar el tiempo para su elaboración. • El cuarto factor, ability to meet deadlines (“habilidad para cumplir los plazos”), está compuesto por cuatro ítems que indagan sobre la habilidad del estudiante de cumplir con los plazos establecidos, aun cuando comiencen las tareas con menos tiempo para su entrega. (Suárez Perdomo y Feliciano-García, 2020)

Para la aplicación del test se definieron las acciones a tener en cuenta para desarrollar, caracterizar y analizar los hallazgos, con el ánimo de conocer la naturaleza dilatoria de cada caso de estudio observado y bajo tal fin, visualizar los resultados, compararlos entre ellos y con las muestras obtenidas en investigaciones con otras poblaciones.

El test NEPA sirve para acceder a aquellos procesos cognitivos, cotidianos y emocionales que de otra forma no podrían ser estudiados, por esta razón se emplean ejercicios de introspección exteriorizados mediante la aplicación de una encuesta especializada. No obstante, para el desarrollo de esta observación se requería de una segunda herramienta o una actividad en diseño que me permitiera aproximarme a los estudiantes durante un proceso de ideación y con ello analizar la variante dilatoria mientras se llevaba a cabo el desarrollo de ese ejercicio. Esa es una de las razones por las cuales se creó un instrumento simple que incentivara la generación de ideas, permitiera registrarlas y dimensionarlas comparativamente y así cuantificar la respuesta. Dicho instrumento fue denominado como “Ideario Creativo”, y se aplicó en dos estudios de caso con poblaciones diferentes. Por supuesto, el proceso permite

observar de forma empírica, aunque no se analizan variables complejas como el temor, el estrés, el aburrimiento, la motivación intrínseca, etc.

El Ideario Creativo permitiría dilucidar un paralelo entre las variables ideativa y dilativa en términos de diseño, para poder comparar los resultados con las teorías abordadas en la etapa de investigación.

Con estas dos herramientas, el test NEPA y el “Ideario Creativo”, se realizó la aproximación etnográfica a las poblaciones seleccionadas para observar las relaciones que se entretajan durante los procesos de diseño, tomando nota de cómo las diferentes interacciones entre estudiantes e investigador, o estudiantes y estudiantes, generaban una nueva red de interacciones y probablemente, una nueva red de respuestas que se reflejan en los resultados finales de la prueba. Esta multiplicidad de fenómenos sociales y académicos requirió de una estructura metodológica clara para poder extraer datos y conclusiones de forma relativamente objetiva y eficiente. Adelante, se describen las actividades metodológicas del proyecto.

### ***Fase Exploratoria***

En la fase exploratoria se compiló y referenció la mayor cantidad de información disponible a través de bases de datos, páginas web, libros, etc, de diferentes ramas del conocimiento, mientras abordaran la dilación asociada a procesos ideativos. Sin embargo, el acercamiento a las dimensiones del diseño se desarrolló a través de asociaciones propias, ya que, de acuerdo con la revisión, parece no existir un abundante marco referencial que relacione puntualmente los procesos de dilación y

diseño. Por consiguiente, se destacaron las referencias que influenciaron con mayor amplitud estos procesos desde una aproximación ontológica y metodológica.

- Arendt Hanna - La Condición Humana
- Byung-Chul Han - La sociedad del cansancio
- Gadamer hans-georg - la actualidad lo bello
- Creative procrastinators Mapping a complex terrain
- Preliminary Study on the Learning Pressure of Undergraduate Industrial Design Students
- Active procrastination and creative ideation: The mediating role of creative self-efficacy
- When Putting Work Off Pays Off:
- The Curvilinear Relationship Between Procrastination and Creativity

### ***Fase Descriptiva***

El ejercicio etnográfico y de acompañamiento se realizó por medio de un test aplicado a diferentes estudios de caso con el ánimo de identificar y caracterizar en cada una de las poblaciones las motivaciones que conllevan a la postergación de actividades académicas en diseño. Además, se hizo una actividad con vocación ideativa para la toma de muestras, con su respectiva cuantificación y construcción de las gráficas que permiten visualizar el proceso de creación asociado a fenómenos de dilación dentro de la academia. Los aspectos más destacados para organizar la caracterización son:

- Reconocer el contexto académico en el que se desarrollan las actividades; identificar probables obstáculos, ventajas y elementos de interés que puedan

catalizar el proceso metodológico en búsqueda de respuestas dimensionables dentro de lo creativo.

- Encontrar símiles en los procesos ideatorios y entre las poblaciones abordadas y verificar si los resultados obtenidos corresponden con las expectativas planteadas previamente a la aplicación de la prueba.
- Identificación de factores externos no dimensionales dentro del ejercicio que inciden directamente en la configuración o afectación de los procesos ideativos y dilatorios.
- Develar la incidencia de la dilación en la calidad, cantidad y elaboración de ideas dentro de la academia.
- Identificar de forma empírica elementos no contemplados que funcionen como activadores de la dilación activa como estímulo creativo.
- Develar elementos del ambiente y el entorno interactivo que puedan ser significativos para dinamizar la construcción de espacios que incentiven la generación de ideas al interior de la academia.

### ***Fase Interpretativa***

Por medio de las herramientas obtenidas en las fases anteriores generar procesos reflexivos e introspectivos basados en la fundamentación teórica, y con esto, tener la posibilidad de plantear sugerencias o recomendaciones que permitan reconocer, caracterizar y estimular dentro de la academia dinámicas dilatorias con fines creativos aplicados a los procesos de ideación en diseño dentro o fuera de la misma.

### ***Fase Explicativa***

Finalmente, la construcción de una narrativa que comprenda la dilación como parte fundamental de los procesos cognitivos, para incentivar desde la academia la estructuración de estrategias que incluyan elementos de bienestar como parte esencial de los procesos de creación, invitando a una reflexión general sobre la humanización de los procesos académicos y del diseño dentro y fuera de la misma.

### ***Sectores de Impacto***

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, el interés de este proyecto es hacer un abordaje sobre las relaciones que existen entre la dilación y la ideación mediante una aproximación, para comprender el fenómeno dilatorio como una manifestación de bienestar, Con esto también, determinar como a través del mismo se pueden generar estímulos positivos para la innovación de proyectos dentro y fuera de la academia, por lo que se plantea que el desarrollo de habilidades dilatorias podría impactar de forma positiva dentro de las organizaciones en términos de lo humano y de lo productivo. A continuación, algunas reflexiones que se tuvieron en cuenta:

- Inicialmente la academia puede ser un beneficiario potencial de ejercicios donde se contemplen los espacios dilatorios dentro de ambientes de bienestar como parte de un proceso de estructuración pedagógica que estimule una creatividad integral pensando tanto en la competitividad como en la humanización de procesos educativos.
- Luego podría imaginarse un escenario donde se hace extensivo a otros ambientes educativos formales y no formales en los que se desarrollan habilidades dilatorias con fines ideativos.

- Del mismo modo, podrían imaginarse ambientes donde al menos por ahora se piense en cargos estratégicos donde se incluyan elementos de bienestar asociados a la dilación para estimular los procesos de ideación dentro de las organizaciones.
- Es posible también pensar en el aporte al diseño desde un enfoque ontológico y pedagógico con cierto carácter innovador, al aportar un conocimiento nuevo o al menos novedoso sobre cómo implementar estrategias dilatorias que fortalezcan los procesos ideatorios dentro de los ambientes de aprendizaje de diseño, reconociendo su carácter proyectual, creativo y centrado en el progreso humano y no humano, fortaleciendo sus bases teóricas, invitando a nuevas reflexiones sobre el valor de la demora y la autocontención dentro de los procesos de creación.
- Pienso a título personal, como gestor de proyectos de diseño, como investigador y como docente (cuando he tenido la oportunidad de serlo), que espero que este proceso y sus resultados tengan efectos sobre mi comprensión del diseño y fenómenos cotidianos asociados a procesos de ideación, y me permitan además consolidar un perfil humano y profesional ético y acorde al contexto global.

Por todo lo anterior, este capítulo tiene como propósito presentar un acercamiento a la comunidad estudiantil y a un grupo de trabajadores de áreas relacionadas al diseño, con el ánimo de caracterizar cómo se manifiestan los procesos dilatorios durante los momentos de ideación. Para este fin se observaron tres grupos diferentes, los cuales son denominados en adelante, población 1, población 2 y población 3. Los dos primeros son poblaciones de estudiantes activos de áreas afines al diseño y el tercero,

está compuesto por egresados de profesiones afines, que se encuentran en una fase productiva, es decir, ejerciendo actividades asociadas a diseño dentro de una empresa.

## **2.1. Población 1**

### **Caracterización:**

La población uno (1) está conformada por doce (12) estudiantes activos del pregrado en Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá, con edades entre los veinte (20) y los veinticuatro (24) años. De la muestra seis (6) son mujeres y seis (6) son hombres. El semestre que cursan actualmente varía de segundo a noveno.

### **2.1.1. Sesión uno (1)**

#### **2.1.1.1. Prueba Ideario Creativo.**

La metodología consistió en abordar a la población en dos sesiones diferentes, en la primera se explicó la actividad Ideario Creativo con el propósito de dar las indicaciones y aclaraciones de este ejercicio, el cual necesariamente debía ser una actividad a desarrollar en su tiempo libre, es decir, posterior a la sesión, esto con el ánimo de posibilitarles a los estudiantes el poder de confrontar la actividad versus su tiempo de ocio y así reconocer al menos en parte sus hábitos dilatorios.

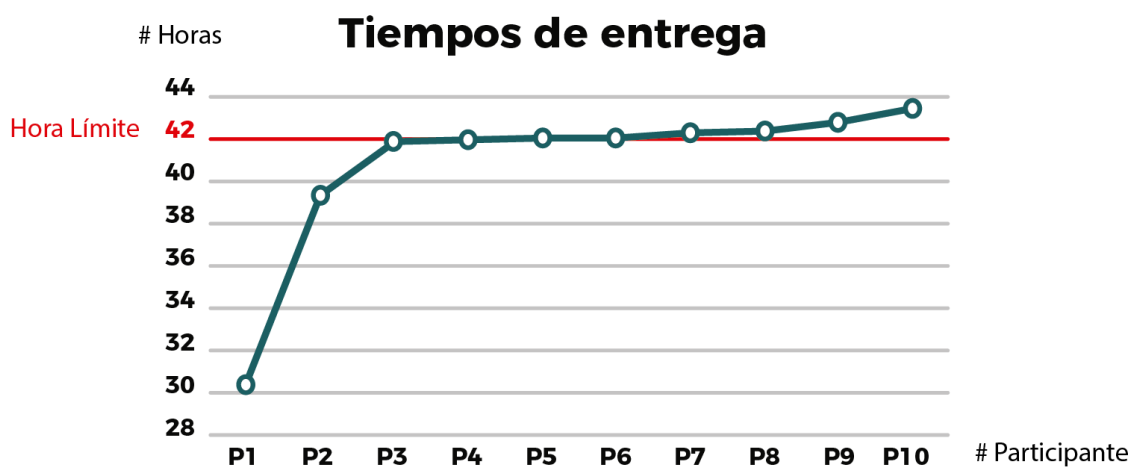
El Ideario Creativo se presentó en un formato para enumerar y describir diferentes ideas, sin detenerse en factores como su viabilidad, complejidad y originalidad, para este fin se dio un plazo de cuarenta y dos horas (42) horas, permitiendo que los estudiantes decidieran en qué momento del día hacer o no la actividad. Toda la información fue almacenada a través de la plataforma Google Forms, con el fin de obtener la información sobre la cantidad de ideas y la hora de entrega.

Previo al ejercicio, se hizo la salvedad de que las ideas podrían ser realistas y/o tener poca o nula viabilidad de desarrollo, de modo que no hubiera obstrucciones o limitaciones al momento de generar ideas. Así, la actividad tenía como propósito originar un espacio donde los estudiantes pudieran imaginar una multiplicidad de respuestas o variaciones de un producto sin encontrar ningún tipo de resistencia, limitación lógica o de contexto, y con ello, poder permitirse espacios de imaginación, sin pensar en los requerimientos productivos que tendría un proyecto de diseño en el mundo real, incentivando un mayor flujo de ideas. Sin embargo, para fines comparativos y de medición se limitó el espectro de posibilidades a través de la elección de un único producto a imaginar. Para este caso se pensó de forma arbitraria en un libro análogo digital, que tuviera el propósito de incentivar a la lectura a través de herramientas análogas y digitales mientras, al mismo tiempo, fortalecería los procesos de inteligencia emocional en población infantil entre los seis (6) y los once (11) años. El propósito de limitar el flujo de ideas en dirección a este producto, tuvo como fin, permitir la cuantificación y comparación de los resultados entre distintas poblaciones.

A continuación, se ubican las gráficas sobre el comportamiento de los participantes durante la actividad.

### 2.1.1.2. Tiempos de entrega.

**Figura 3.** Comportamiento en la entrega de la actividad por participante, población 1



**Nota:** en esta gráfica la variable Y representa el tiempo que tardó cada uno de los estudiantes de la muestra en entregar la actividad definida como Ideario Creativo. Inicia con el número veintiocho (28) debido a que ningún estudiante lo envió antes, y finaliza en la hora cuarenta y cuatro (44), tiempo en el que entregó el último participante. En la variable X se encuentra el número de participantes, representados hasta diez (10) porque dos estudiantes no entregaron la actividad.

#### **Expectativa:**

Inicialmente se pensó separar a los estudiantes en este ejercicio entre aquellos que se adelantaran y entregarán el mismo día la actividad que se asignó (dado que la baja complejidad de la misma), y de la misma forma, se esperaba un gran número de estudiantes que dilataran la actividad al punto de entregarla posterior a la hora asignada, debido a que no existía una recompensa extrínseca como una nota, sino

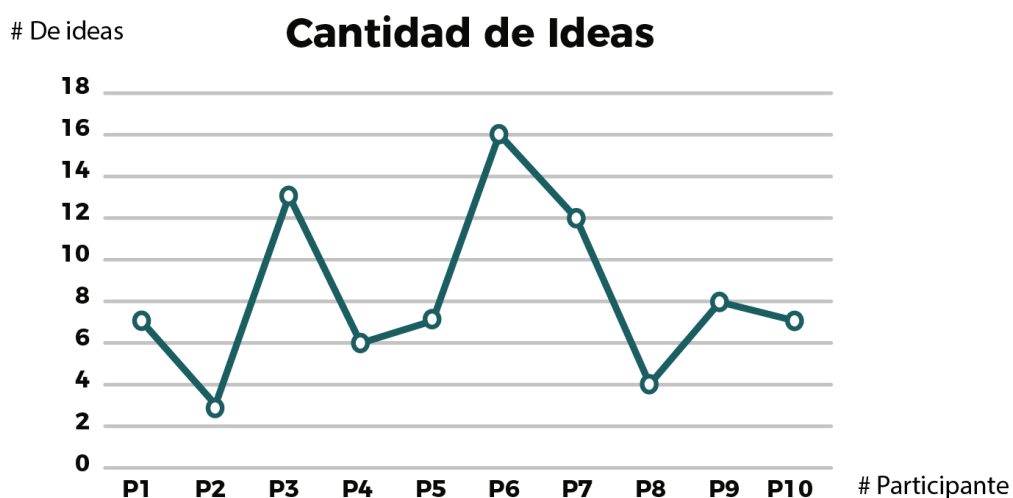
simplemente la motivación intrínseca producto del ejercicio de presentación de la problemática al comienzo de la actividad.

### **Análisis:**

En la gráfica anterior se observa que el 60% de la población entregó la actividad a tiempo, y el 40% entregó de forma posterior. De este primer grupo, sólo un 20% lo resolvieron con varias horas de antelación. En otras palabras, 6 personas alcanzaron a entregar antes de la hora acordada, 4 entregaron de forma posterior y 2 de ellos, entregaron horas después. En todo caso, hay una tendencia general en el grupo de esperar la fecha límite para entregar la actividad, tal parece que la mayoría de ellos tuvieron dificultades para lograrlo y terminaron entregando tarde. Esto puede significar que ante la ausencia de una motivación extrínseca como lo es una nota o un cierre de plataforma, los estudiantes no gestionaron el tiempo de forma eficiente, lo que llevó a que varios de ellos, no lograrán cumplir con los plazos establecidos. Acto seguido, se observa el comportamiento en la cantidad de ideas por participante.

### 2.1.1.3. Cantidad de ideas

**Figura 4.** Cantidad de ideas generadas por participante, población 1



**Nota:** en la gráfica la variable Y muestra la cantidad de ideas generadas por participante en confluencia con la variable X. Para este ejercicio cada estudiante tuvo la libertad de generar ideas durante 42 horas, tiempo asignado para el desarrollo de la actividad.

#### **Expectativa:**

Entendiendo que tenían cerca de dos (2) días para imaginar ideas de forma libre y entendiéndolo también que son estudiantes en etapa de aprendizaje y que por ende están acostumbrados a asignar tiempo de su día a día al desarrollo de actividades académicas, es válido esperar que todos cumplieran la actividad aportando un gran número de ideas independientemente de su valor creativo, viabilidad, sentido lógico o pertinencia.

**Análisis:**

Al comparar la Figura 3 y la Figura 4, es notorio que la persona que entregó con antelación no generó una cantidad significativa de ideas respecto al resto del grupo, asimismo, tampoco lo hizo la persona que tardó más en entregar. Las tres personas que tuvieron mayor índice de ideas son del género femenino y enviaron la actividad cerca de la hora pactada de entrega. Esto significa que la moderación de la dilación tuvo un efecto en la fluidez creativa de los participantes. Sin embargo, también hay unos puntos bajos con poca fluidez, principalmente en P4 y P5. Probablemente estos casos fueron producto de la poca regulación en sus procesos o baja autoeficacia creativa en el desarrollo de la actividad. Los individuos P1, P2, P8, P9 y P10 muestran poca moderación dilatoria. Ellos fueron los primeros y los últimos en hacer la actividad y no parece haber una gran diferencia en la cantidad de ideas generadas, por lo que podría inferirse que en ambos casos no hubo una postergación consciente. Es importante resaltar que pudo haber factores externos que influyeron en los tiempos de entrega de las actividades, por el tamaño de la muestra es difícil detectar y cuantificar esas variables.

**Indicador Creativo:**

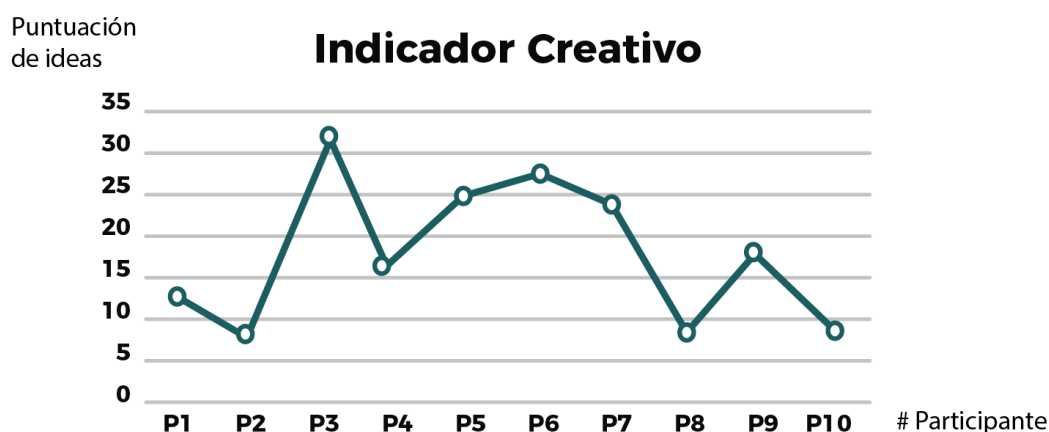
Otro elemento importante para este análisis entre la dilación y las habilidades creativas fue la recolección de las ideas consignadas por los estudiantes en la actividad del Ideario Creativo y dimensionarlas por su nivel de ruptura. Es decir, evaluando qué tan cerca estaban del libro infantil tradicional, o qué tan cerca estaban de la desmaterialización o transformación radical del producto. De forma arbitraria se asignaron valores para las ideas que se ubicaron en el espectro entre lo tradicional y lo original, asignado un valor de uno (1) a la idea más cercana a lo tradicional; de tres

(3) a las ideas que presentarán alguna novedad o innovación, y cinco (5) a las ideas que tomarán gran distancia formal o tecnológica y fueran altamente novedosas o innovadoras.

Con esta información se calculó por cada participante un valor que promediaba la fluidez y la originalidad de las ideas generadas. Hubo una tercera variable que no se tuvo en cuenta y es la flexibilidad, debido a que asociar una rama de conocimientos a cada una de las ideas generadas agregaba una complejidad innecesaria, entendiendo el nivel de subjetividad que tiene el formato de la muestra. El planteamiento de evaluar fluidez, flexibilidad y originalidad parte de las teorías de Guilford (1977) para dimensionar el elemento creativo. Valga la aclaración, que en ningún momento se está proponiendo una metodología, sino que simplemente se buscó aproximarse a la cuantificación de una observación etnográfica para poder visualizar algunos datos y reflexionar sobre ellos, con el ánimo de reconocer algunos de los elementos que se citaron en los capítulos anteriores como: la gestión del tiempo, la autoeficacia creativa, la motivación intrínseca, entre otros. También debe aclararse que la comprensión de los estadios creativos es una tarea que demandaría un análisis profundo desde diferentes campos de conocimiento y que requeriría un equipo interdisciplinar y una disposición considerable de recursos, por lo que la observación se hace en términos de dilación y originalidad en etapas de ideación. A continuación, son presentados los datos obtenidos después de puntuar las ideas de la Población 1.

### 2.1.1.4. Indicador creativo

**Figura 5.** Indicador creativo, población 1



**Nota:** esta gráfica muestra en la recta Y la puntuación obtenida por cada participante después de otorgar un valor al grupo de ideas presentadas, obtenido al promediar los componentes de fluidez y originalidad analizados en la actividad denominada Ideario Creativo.

#### **Expectativa:**

Al trabajar con estudiantes en un rango de edad entre los veinte (20) y los veinticuatro (24) años de edad ubicándolos como una generación fuertemente tecnológica y que además estudia Diseño Industrial es posible esperar ideas con un alto nivel de ruptura o desmaterialización, o una propuesta tecnológica innovadora así no sea viable y roce con los umbrales de la ficción, esto comprendiendo que tienen cercanía con el desarrollo de producto y están acostumbrados a generar ideas en sus procesos de creación.

**Análisis:**

Si hacemos un análisis comparativo entre la Figura 3, Figura 4 y Figura 5 notaremos que tanto P1 como P2 decidieron de forma voluntaria entregar la actividad tiempo antes de la hora límite, y que además tuvieron una puntuación baja en el indicador creativo. Ocurre de la misma forma con P8, P9 y P10 que son los participantes que entregaron la actividad posterior a la fecha límite. En ese sentido, es posible inferir que tanto la falta de presión en P1 y P2 como el exceso de presión en P8, P9 Y P10, parece que aportaron de forma negativa para la incubación y generación de ideas. Por otro lado, desde P3 hasta P7, esperaron hasta último momento para entregar, es decir, lograron administrar el tiempo y la presión necesarios para desarrollar la actividad, alcanzaron un mayor flujo de ideas, obteniendo así, un alto indicador creativo, en otras palabras, produjeron ideas de mejor calidad, al menos a través de esta evaluación subjetiva.

**2.1.1.5. Conclusiones**

Al observar las figuras 4 y 5, parece existir cierta relación entre la cantidad de ideas y el indicador creativo, de manera que a mayor cantidad de ellas, aumenta la posibilidad de que aparezcan con mayor valor de originalidad. De igual forma, al analizar las figuras 3, 4 y 5, se puede inferir que la dilación estimula la creación de ideas con altos niveles de originalidad, sin embargo, esta dilación debe ser moderada, pues es notorio que las personas que entregan próximas a la hora límite tienen un mayor flujo y mayor originalidad que aquellas que entregan mucho antes o mucho después la actividad planteada.

Lo anterior coincide con los teorías de Shin, y Grant (2018) donde la moderación se presenta como un elemento relevante cuando se habla sobre dilación y creatividad, esto es importante para demostrar la hipótesis en la que la dilación tiene un nivel de aporte en los procesos de ideación, no solo en la cantidad de ideas que se producen sino en la calidad de las mismas. Otro elemento a tener en cuenta es que al hablar de moderación de la dilación se alude también a cierta habilidad para moderar comportamientos, por lo que se podría plantear la posibilidad de fortalecer habilidades dilatorias asociadas a procesos de ideación en diseño desde la academia. Es decir, brindar la posibilidad de generar intervalos de incubación en los procesos de ideación, de forma intencionada durante la enseñanza.

La incubación implica que la mente inconsciente tiene la capacidad de trabajar en ideas o problemas mientras que la mente activa se ocupa en otra parte en la búsqueda de otros fines, y se ha demostrado que es eficaz para reducir la fijación y mejorar la creatividad. (Zanjani, 2019)

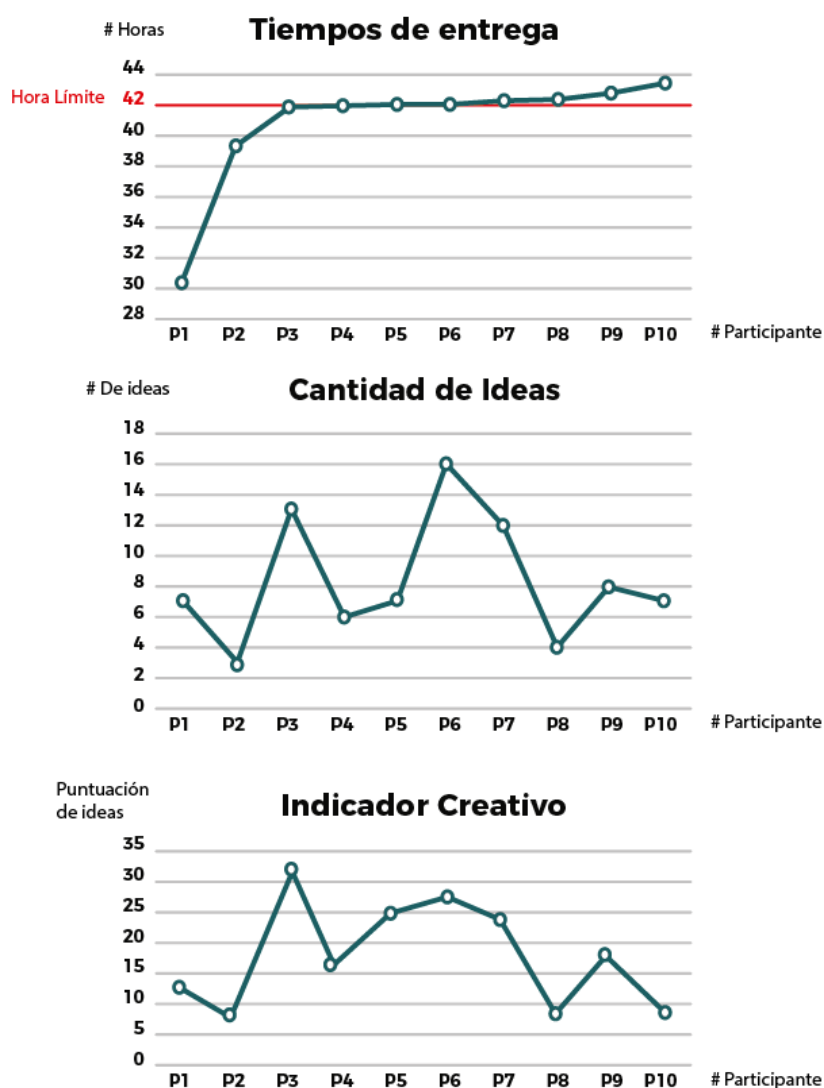
Por supuesto, la incubación en sí no implica únicamente un ejercicio de autocontención inconsciente, sino que demanda un interés o preocupación genuina por la resolución de una actividad, por lo que la simple demora sin estructura cognitiva y pedagógica no tendría ningún tipo de beneficio en términos ideativos.

Los procrastinadores tradicionales no se involucran en la incubación activa como sugiere el olvido de la teoría de la fijación, sino que guardan la tarea sin utilizar el lapso de tiempo para incubar y explorar ideas diferentes, originales y novedosas. (Zanjani, 2019)

Es posible que el aprendizaje de habilidades dilatorias se dé en muchas ocasiones de forma natural durante los procesos de aprendizaje, debido a dos variables que

estimulan el desarrollo de la misma, por un lado, el temor, necesidad o deseo de concluir una actividad, y por el otro lado, el deseo de no hacerlo para dedicarse a una actividad secundaria. De modo que las personas aprenden a balancear esta dicotomía de hacer y no hacer con el fin de cumplir los plazos, dando lugar a la moderación a través de un proceso de conciencia que mejora la relación positiva entre la capacidad de cumplir y el comportamiento creativo. (Zanjani, 2019).

**Figura 6.** Figura 3, Figura 4 y Figura 5 en conjunto.



**Nota:** esta figura tiene únicamente el propósito de brindar un apoyo visual en la verificación de los datos proporcionados durante el análisis y conclusiones relacionados a la población 1.

### **2.1.2. Sesión dos (2)**

#### **2.1.2.1. Aplicación del Test NEPA en la Población 1**

La segunda sesión inició con una socialización general sobre la actividad anterior, de modo que fuera posible que los estudiantes describieran su experiencia durante el desarrollo del ejercicio, posterior a esto, se retomó la actividad para concluir con la selección, por parte de cada estudiante, de la idea más idónea según su propio criterio. Después de la selección, se le solicitó al estudiante que desarrollara la idea, justificando su valor desde lo tecnológico, lo estético, lo ambiental, lo contextual y lo pedagógico. Además, se les indicó a los participantes que hicieran una plancha para sustentar el producto adjuntando una breve descripción del mismo, algunas de sus ventajas y desventajas y en lo posible, se realizará una presentación formal, bien sea a través de un boceto o un collage. Este ejercicio tuvo como propósito agregar una experiencia natural de presión en la resolución de una actividad, que luego fue empleado como insumo para responder el test NEPA. Con este fin se les brindó un tiempo máximo de 40 minutos, durante el cual los estudiantes debían construir sus planchas de presentación en la plataforma de Google, Jamboard. Esto me permitió como observador, acompañar en tiempo real el proceso e interactuar con ellos de ser necesario, durante el ejercicio.

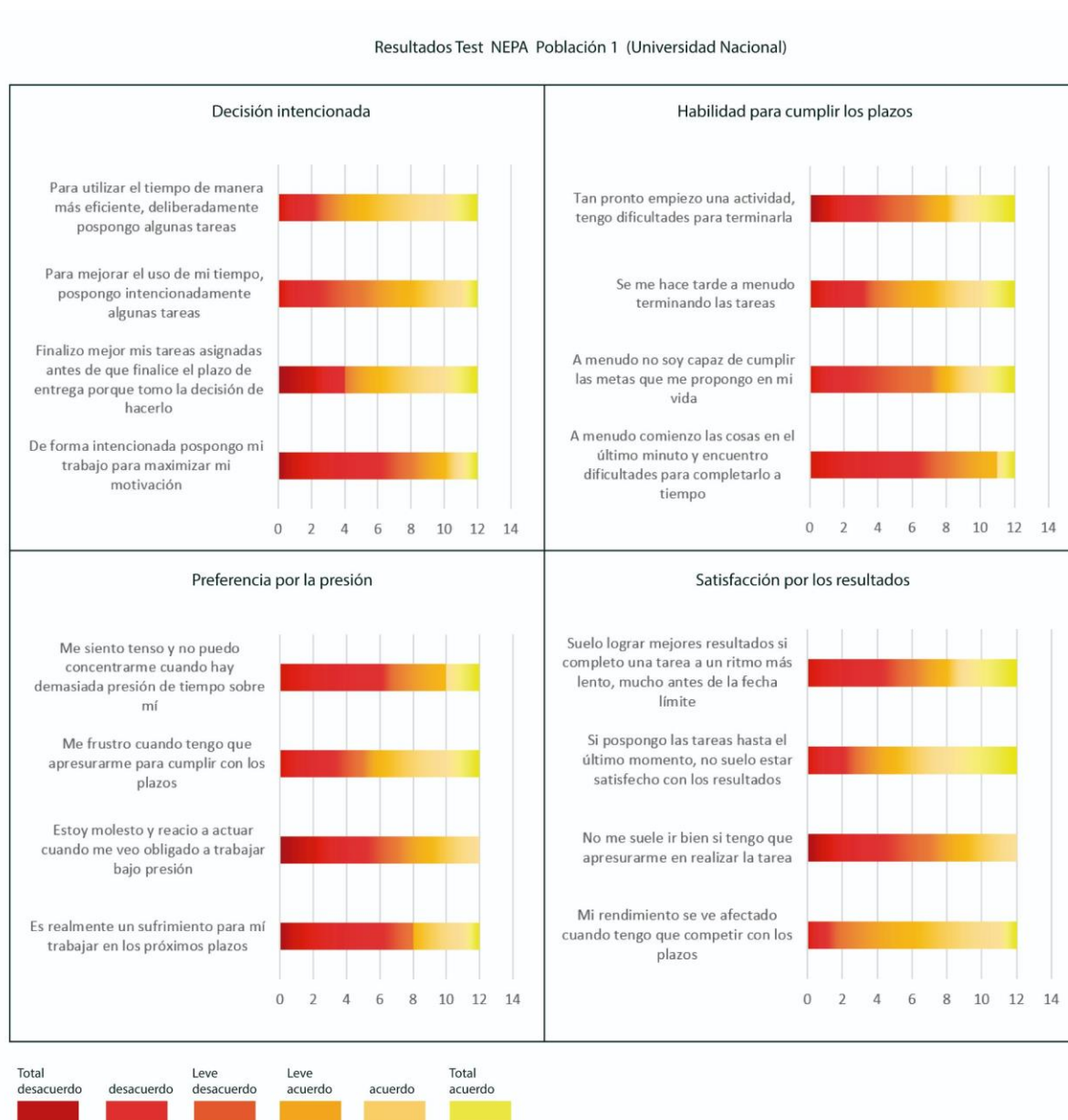
El test NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa) de Choi y Moran (2009) es especialmente relevante y fue seleccionado porque permite dimensionar en cierta

medida los niveles de procrastinación activa, además de elementos de autopercepción y comportamientos que están relacionados con las variables de tiempo y herramientas de confrontación, personalidad y tipo de respuesta frente a la presión. En ese sentido, puede permitir reconocer parte de las motivaciones dilatorias de los participantes, es decir, si postergan de forma intencionada porque desean aumentar los niveles de presión, o si la motivación al momento de dilatar es el goce de la dilación en sí; si lo hacen de forma consciente, además de visibilizar si existe una disposición para cumplir con los tiempos de entrega, y obtener pistas sobre la autopercepción de eficacia, término con el cual se puede inferir los niveles de autoeficacia creativa de los estudiantes.

***Expectativas:***

Desarrollar la actividad sin que los participantes conozcan que van a ser dimensionados con relación a la dilación y no únicamente en lo creativo, y evitando con esto, anticipar que las preguntas sobre dilación intencionada (reconociendo que, por naturaleza la dilación tiene una connotación negativa), tuviesen como respuesta un gran porcentaje de desacuerdo. Comprendiendo también, la naturaleza competitiva del aprendizaje en diseño en entornos académicos, siendo posible esperar que las preguntas relacionadas a la habilidad para cumplir con los plazos tengan un alto nivel de desacuerdo, al igual que los cuestionamientos sobre la preferencia por la presión, concepto que guarda como la dilación una connotación negativa. Finalmente, sobre las preguntas relacionadas con la satisfacción por los resultados obtenidos, no considero conveniente tener una expectativa definida ya que depende más de niveles de autopercepción creativa, conciencia y autoestima.

**Figura 7.** Análisis NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), población 1



**Nota.** en la encuesta se usó la escala de Likert con 6 posibles respuestas, el rojo intenso representa la opción “Total desacuerdo” y la amarilla “Total acuerdo”.

Cantidad de participantes: 12.

**Análisis:**

La Figura 7 presenta el comportamiento de la Población 1, posterior al desarrollo de la actividad Ideario Creativo.

**Decisión intencionada;** En la serie de preguntas relacionadas a este ítem, gran parte de los participantes rechazó la posibilidad de posponer la actividad intencionalmente para automotivarse a resolverla, sin embargo la motivación principal para postergar, parece ser la idea de un uso más eficiente del tiempo, esto de forma deliberada, es decir que los estudiantes organizan el desarrollo de sus actividades acorde a cómo creen que qué será más eficiente resolverlas.

**Habilidad para cumplir los plazos;** En la serie de preguntas relacionadas a este ítem los estudiantes casi de forma unánime, aseguraron que retardan el proceso de resolución de las actividades y que luego encuentran dificultades para responder a tiempo, por lo que además, varios consideran también que tienen dificultades para completar metas más allá de la academia y de la misma forma tienen problemas con las tareas una vez son iniciadas, por lo que la población uno (1) parece tener una gran dificultad para cumplir los plazos y posiblemente una idea negativa de la dilación como herramienta creativa.

**Preferencia por la presión;** Los resultados de los ítems relacionados a la preferencia por la presión cumplen las expectativas del test, debido a que el grupo comprende la presión como un fenómeno negativo. En general perciben la presión como un factor de sufrimiento, malestar y tensión que obstaculiza su concentración, Sin embargo parece que al menos la mitad del grupo logra gestionar los sentimientos de frustración frente a la presión.

**Satisfacción por los resultados;** En este ítem los estudiantes mostraron gran acuerdo respecto a que la calidad del resultado depende en gran parte del tiempo, de modo que a menor tiempo, probable menor satisfacción por los resultados.

### ***2.1.2.2. Conclusiones***

El análisis NEPA en relación con las figuras 3, 4 y 5 permite inferir que en la población 1, la capacidad de postergación moderada, influye positivamente en la resolución de sus tareas, es decir, aunque perciben la presión como algo negativo y molesto, tienden a aprovechar de forma inconsciente esta incomodidad para desarrollar sus actividades, Otro elemento interesante es que aunque la población en general tiene la percepción de que entre más tiempo tenga para desarrollar una actividad, más satisfecho estará con los resultados, las figuras 3 y 4 nos muestran como aquellos que entregaron las actividades varias horas después de la hora de entrega, por lo que tuvieron más tiempo, no presentaron ni una mayor cantidad de ideas ni tampoco tenían altos indicadores creativos, Por lo que podría decirse que en general la población 1, aunque aprovecha de forma inconsciente la dilación como herramienta ideativa, en general tiene una percepción negativa de los factores que la conforman y potencian, como la presión, la gestión de tiempo y la moderación.

La preferencia por la presión parece una decisión inconsciente con el ánimo encender los procesos sinápticos necesarios para permitir un flujo de estado creativo donde inician a trabajar los niveles de imaginación representativa y simbólica, que convergen en un producto motivado por la aceleración de los tiempos externos al individuo, lo cual generó mejores resultados dentro de las pruebas. Se establece así un patrón

proyectual donde la población 1 requiere conocer el reto, incubarlo en su mente a través de la dilación, para consolidar de forma imaginativa una respuesta creativa que podría, por definición entenderse como la presentación de un producto con las mejores calidades posibles bajo las particularidades que acompañaron su proceso de creación.

Cabe resaltar la importancia de cada participante al saber gestionar la maquinaria dilatoria mediante la moderación, pues quienes tuvieron más propiedad en usarla, fueron quienes entregaron (al menos en apariencia) los mejores resultados creativos. Resultaría importante concientizar a la academia de la necesidad de que el diseñador en su fase de formación aprenda a proyectar su capacidad creativa mediante el mecanismo de dilación, de modo que dentro de la planificación sepa implementar tiempos de descanso mental, contemplación, referenciación para inspirarse, encontrar el clímax imaginativo. Estos tiempos oscilatorios entre dilación y producción permitirán una mejoría en el bienestar mental y emocional del diseñador, de manera que podrían resultar mejorando su capacidad productiva y calidad de ideas.

La dilación como tecnología aplicada podría potenciar los resultados de los procesos ideatorios, generando conciencia del uso cognitivo de los recursos imaginativos de alto niveles, intensificando las fases dentro de los proyectos y generando bienestar al naturalizar los momentos de oscilación entre descanso y trabajo como parte de esta máquina productiva de diseño. Por supuesto que también generaría un conocimiento introspectivo al permitir que el individuo aprenda a gestionar sus propios ritmos, pues la dilación como tecnología también es subjetiva, de manera que habrá que entender cómo opera a nivel personal para generar los mejores frutos a través de ella.

## **2.2. Población 2**

### **Caracterización:**

La Población 2 está conformada por estudiantes de segundo trimestre del Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales antes conocido como Tecnólogo en Diseño Gráfico, y participaron durante su clase de taller. Sus edades varían entre los dieciocho (18) y los veintiocho (28) años, y está compuesta por trece (13) hombres y tres (3) mujeres.

### **2.2.1. Sesión uno (1)**

#### **2.2.1.1. Prueba Ideario Creativo**

Al igual que con la Población 1, la metodología consistió en que la Población 2 abordara las actividades en dos sesiones distintas, de modo que en la primera se presentó la actividad conocida como Ideario Creativo, y en la segunda, se finalizó esta actividad, para dar lugar a la aplicación del test NEPA.

Se solicitó a los estudiantes la generación de ideas sin reparar en factores como: viabilidad, estética, complejidad, productibilidad o funcionalidad y se dio un plazo de 42 horas permitiendo que los estudiantes organizaran su tiempo libre para responder al ejercicio. Esta actividad también se desarrolló en una sesión virtual y los datos se recolectaron mediante la plataforma Google Forms, de la cual a su vez se extrajo la información organizada en un Excel creado por la misma herramienta.

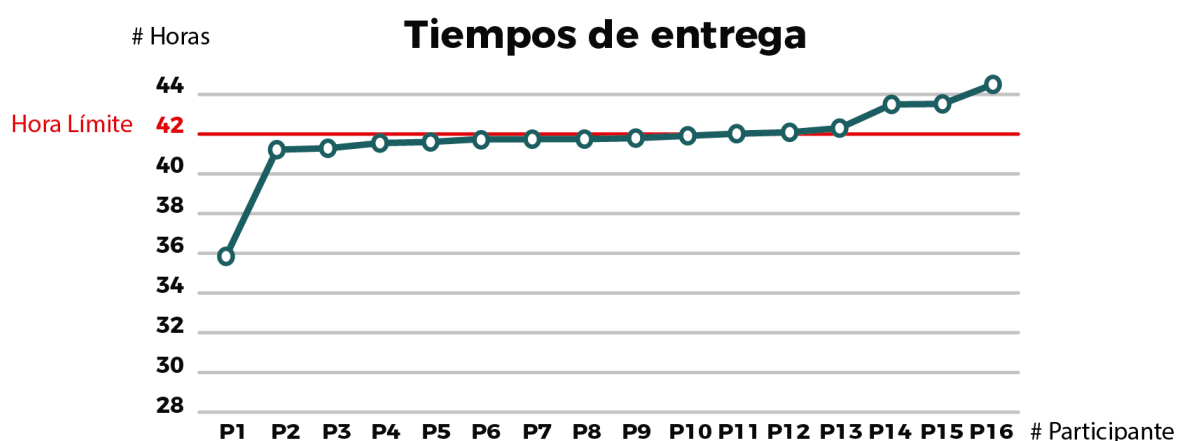
Igual que en el ejercicio anterior, la actividad se limitó al diseño de un libro análogo digital que tuviera el propósito de incentivar a la lectura a través de herramientas análogas y digitales mientras, al mismo tiempo, fortaleciera procesos de inteligencia

emocional en población infantil entre los seis (6) y los once (11) años. Esto con el fin de permitir la cuantificación y comparación de los resultados entre las distintas poblaciones.

Más adelante se ubican las gráficas sobre el comportamiento de los participantes durante la actividad.

### 2.2.1.2. Tiempos de entrega

**Figura 8.** Comportamiento en la entrega de la actividad por participante, población 2



**Nota:** en esta gráfica la variable Y representa el tiempo que tardó cada uno de los estudiantes de la muestra en entregar la actividad. Inicia con el número veintiocho (28) debido a que ningún estudiante lo envió antes, y finaliza en la hora cuarenta y cuatro (44). En la variable X se encuentra el número de participantes.

#### **Expectativa:**

La Población 2 tiene características similares a la Población 1, por lo que podría imaginarse un comportamiento ciertamente similar en el que algunos participantes se anticipen a entregar antes de la hora límite, y otro número entreguen de forma tardía.

A pesar de ello, se espera que la mayoría envíen la actividad de forma cercana a la fecha límite, confirmando la hipótesis de que los estudiantes de diseño tienden a utilizar la presión moderada como estimulante creativo, posiblemente de forma inconsciente.

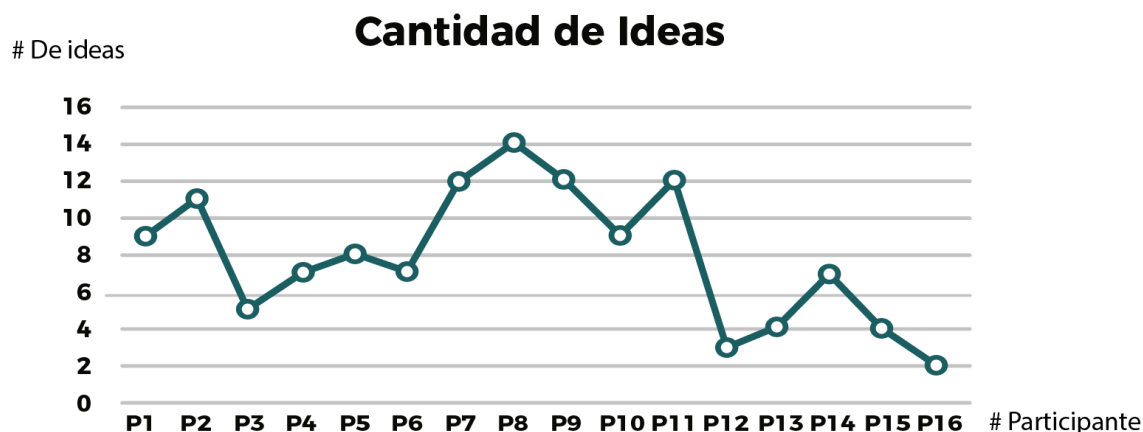
***Análisis:***

En comparación con la Población 1, se halló una coincidencia en la tendencia a esperar el tiempo límite para entregar la actividad, lo que podría ser también producto de la influencia cultural. En ambas poblaciones son pocos los que deciden entregar con marcada anterioridad a la fecha límite, también puede observarse cómo en esta población porcentualmente más personas tienden a entregar la actividad a tiempo. En este sentido, es posible afirmar que la Población 2 parece tener más disposición a seguir instrucciones, que la Población 1.

En esta población, once (11) personas entregaron la actividad dentro de los tiempos estimados, y cinco (5) de forma posterior. En esta gráfica al igual que en la Población 1 se presenta el patrón dilatorio del grupo, en el que deciden esperar casi hasta el último momento para desarrollar la actividad, lo que se traduce en reducir el tiempo posible para resolver el problema, y con ello, aumentar los niveles de desafío y presión. Al mismo tiempo, realizan un ejercicio de moderación y autorregulación, probablemente no planificada, para lograr cumplir la meta dentro de los tiempos estimados.

### 2.2.1.3. Cantidad de ideas

**Figura 9.** Cantidad de ideas generadas por participante, población 2



**Nota:** en la gráfica la variable Y muestra la cantidad de ideas generadas por participante en confluencia con la variable X que representa el número de participantes que presentaron la prueba.

#### **Expectativa:**

En esta población es posible imaginar que puede presentarse nuevamente el patrón de dilación, en donde la mayor cantidad de ideas sean generadas por aquellas personas que entregaron la actividad cerca a la hora límite, de modo que la moderación pueda estar funcionando como estimulante en la fabricación de ideas. De acuerdo con esto, en la gráfica debería notarse un comportamiento más o menos como una especie de gráfica de movimiento parabólico, de modo que aquellos que entregaron mucho antes y muchos después presenten la menor cantidad de ideas, y los picos se encuentran asociados no solo al uso de la presión, la autorregulación y la moderación, sino a variables de tipo personal como la motivación, la pasión, entre otros.

Otro aspecto para tener en cuenta es la posibilidad de que la Población 2 genere un rango menor de ideas debido a que tal vez, por la naturaleza operativa del Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales, no estén acostumbrados a la necesidad de ruptura en sus propuestas y, de igual forma, a la idea del libro análogo/digital como objeto de diseño.

***Análisis:***

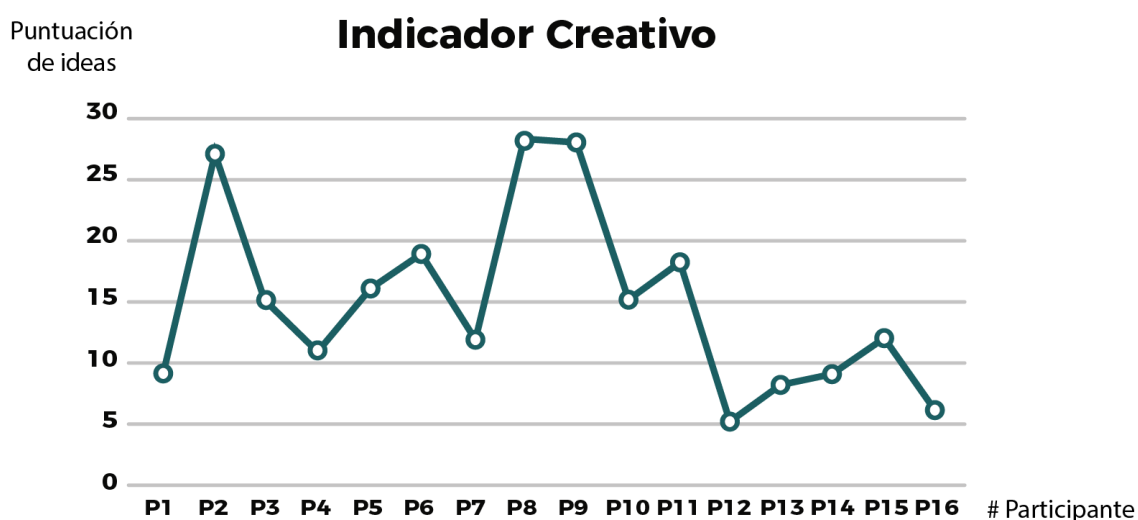
Al analizar la Figura 9, encontramos varias coincidencias con la Figura 8 (fenómeno similar al que ocurrió con la Población 1) al comparar las gráficas de tiempos de entrega con las gráficas de cantidad de ideas, pues aquellas personas que parece no moderaron sus procesos dilatorios presentaron una considerable disminución en la cantidad de ideas entregadas, por lo que es posible contrastar como desde P12 hasta P16 se tienen los índices más bajos respecto al número de ideas, aunque fueron quienes tuvieron más tiempo para hacer la actividad. Otro elemento a analizar es que nuevamente la mayor cantidad de ideas se encuentra en el rango de las personas que entregaron cerca de la hora límite, así como que la persona que envió con bastante antelación no obtuvo una cantidad superior de ideas. Esta similitud con la Población 1 parece indicar justamente que la regulación o moderación de la dilación tiene un efecto en las habilidades ideativas de los estudiantes, para este caso puntual, la dilación tuvo un efecto en la fluidez.

En la gráfica es posible apreciar que las estrategias de incubación y autocontención asociadas al fenómeno dilatorio permiten mejorar la fluidez creativa de los estudiantes, por ende, en caso de tener la oportunidad de replicar esta prueba en diferentes poblaciones relacionadas al diseño y de presentarse resultados similares, podrían hacerse ajustes pedagógicos para la asignación de actividades de índole

creativa o ideativa, Dando lugar a que los estudiantes tengan más tiempo para incubar, enseñarles estrategias de incubación, entre otros métodos para incentivar la dilación ideativa. El índice creativo para esta población se comportó de la siguiente forma:

#### 2.2.1.4. Indicador creativo

**Figura 10.** Indicador creativo, población 2



**Nota:** en esta gráfica se muestra en la variable Y el indicador creativo obtenido al promediar los componentes de fluidez y originalidad, analizados en la actividad denominada Ideario Creativo.

#### **Expectativa:**

Las expectativas respecto al indicador creativo de la Población 2 es que correspondan con el indicador creativo de la Población 1, al menos en la forma de la gráfica, sin

embargo, considero también que es posible que la puntuación de las ideas sea inferior a las obtenidas en el indicador creativo de la Población 1.

El hecho de desarrollar esta prueba con estudiantes entre los 18 y 28 años permite imaginar que son una población activa tecnológicamente y que sus estudios en desarrollo audiovisual estimularán de alguna forma la generación de ideas desde un enfoque editorial.

### ***Análisis:***

Al observar la Figura 10 es posible notar que aunque la mayor cantidad de ideas se presentan en la población que entregó cerca de la hora límite, entre P2 y P12 parece no existir una constante sobre la producción de las mejores ideas en el mismo rango, sino que la calificación creativa en este grupo es caótica y arbitraria. En otras palabras, aparentemente no muestra una relación importante con los tiempos de entrega. Esto podría deberse a que la Población 2 tiene un rango de edad más amplio, lo que podría tener como consecuencia que la muestra sea menos homogénea, y que varios de los participantes tengan conocimientos específicos previos al aprendizaje del Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales del SENA, [U1] por consiguiente, los picos creativos asociados a fenómenos de experticia, experiencia y habilidades del pensamiento, conceptos mencionados por Teresa Amabile (1983) en su mapa de confluencia creativa.

Sin embargo, sí existe una tendencia a la disminución en la puntuación de ideas, cantidad de ideas y dilación no autorregulada, fenómeno que es posible observar en el comportamiento que tienen los participantes desde P12 hasta P16, en las tres gráficas de la Población 2, figuras 8,9 y10, por lo que podría afirmarse que la no moderación de la dilación en las actividades parece entorpecer fuertemente el trabajo,

al punto de llevar a la no entrega, entrega tardía y entrega de baja calidad. En la población que entregó con bastante antelación se puede notar mayor claridad en la exposición de sus ideas y al mismo tiempo poca originalidad, quizás la calma y la ausencia de presión generaron un mayor flujo de trabajo pero con menores índices creativos

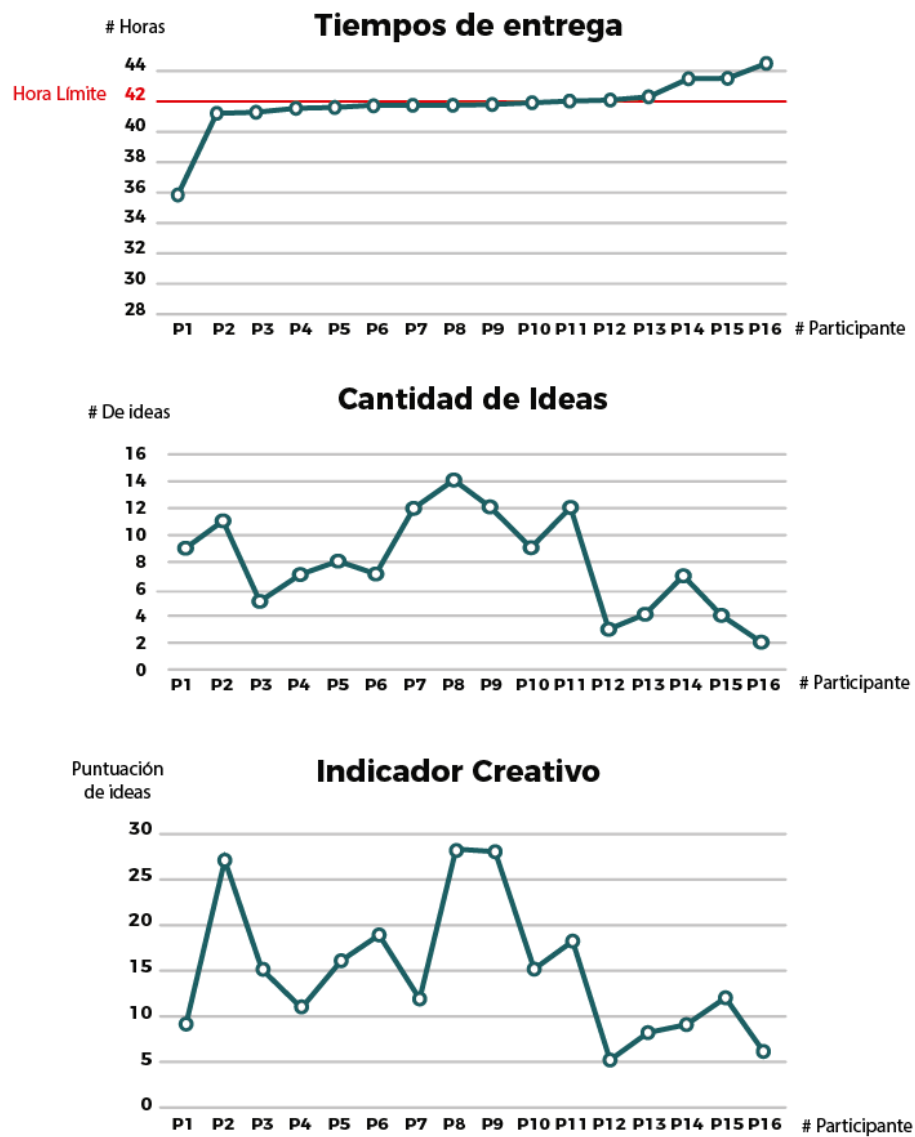
### **2.2.1.5. Conclusiones**

Al observar las gráficas de la Población 2, es posible suponer que el amplio rango de edad en esta población otorgó un nivel de heterogeneidad que se evidenció en la variación de las gráficas 9 y 10, cantidad de ideas e indicador creativo, no obstante, aún es posible ver las relaciones entre dilación e ideación, de modo que los participantes que no moderan sus procesos dilativos, tienden no solo a producir menor cantidad de ideas, sino que las que producen propenden a ser también de menor calidad creativa, al menos en el marco entendido a través del indicador creativo.

Una lectura general sobre las figuras 8, 9 y 10 podría dar la impresión de que efectivamente la dilación se presenta como una demora causada por un fallo autorregulatorio por parte de los estudiantes, comprendido como una dificultad para gestionar el tiempo y las capacidades para la culminación de las actividades. En la academia, se percibiría como un fenómeno de bajo rendimiento, sin embargo, lo relevante de este estudio es plantear como este elemento asociado a factores de estrés y sentimientos de culpa puede ser transformado en una habilidad poderosa para estimular procesos sinápticos durante los procesos de ideación, lo que influiría además en el bienestar del estudiante y ciertamente, en los procesos de humanización de la pedagogía.

Otro elemento a concluir posterior al análisis de las figuras es la posibilidad de plantear diferentes tipos de dilación, esto basado en el índice de moderación que cada grupo haya implementado. En las gráficas podemos observar al menos 3, primero, aquellos que dilatan poco pero tienen un bajo rango creativo; segundo, aquellos que dilatan de forma moderada y aumentan la posibilidad de generar ideas en cantidad y calidad; y por último, aquellos que dilatan demasiado presentando al igual que los primeros baja productividad. Lo anterior por supuesto podría ser dimensionado a través de un estudio desde la psicología y la pedagogía para conocer probables causas y consecuencias en términos psicoemocionales, y poder adelantar actividades de afrontación por medio de procesos de reconocimiento de los fenómenos dilatorios.

**Figura 11.** Figura 8, Figura 9 y Figura 10 en conjunto



**Nota:** esta figura tiene como propósito brindar un apoyo visual en la verificación de los datos proporcionados durante el análisis y conclusiones relacionados con la Población 2.

## **2.2.2. Sesión dos (2)**

### **2.2.2.1. Aplicación del Test NEPA en la Población 2**

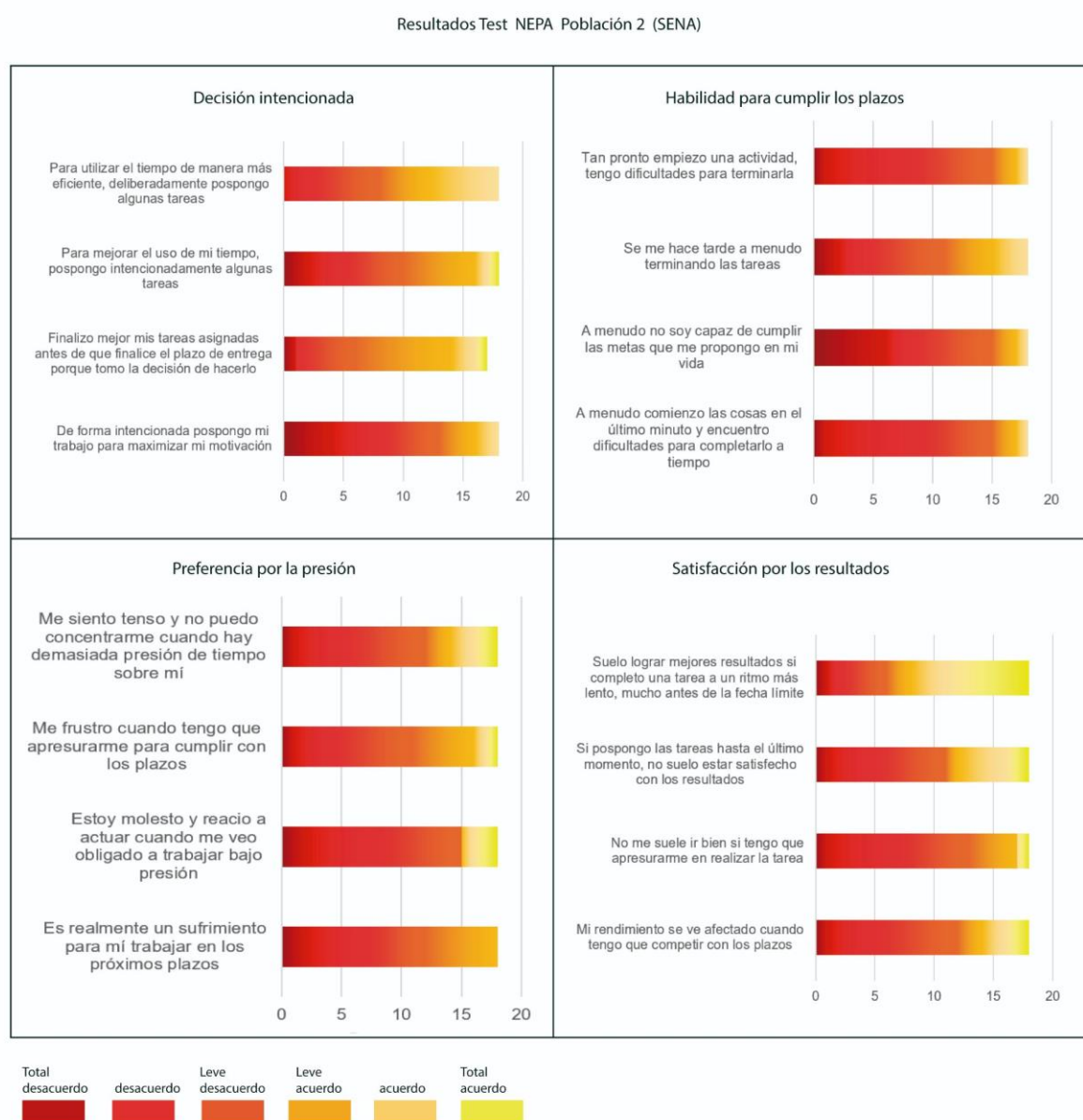
Al igual que con la Población 1, la segunda sesión con la Población 2, comenzó con la socialización del Ideario Creativo, y se retomó la actividad invitando a que los estudiantes seleccionen la propuesta que para ellos tenía más potencial, y la desarrollarán mediante una presentación que demuestre su valor desde lo tecnológico, lo estético, lo ambiental, lo contextual y lo pedagógico. Adicionalmente, se solicitó una breve descripción, ventajas y desventajas y una representación, bien sea a través de un boceto, referente cercano o collage. Para este ejercicio se dio un tiempo máximo de 40 minutos, con el fin de agregar una experiencia que estimulará ciertos niveles de presión, lo que permitiría obtener de forma vivencial insumos para responder las preguntas del test NEPA que se aplicó posteriormente. El ejercicio se desarrolló usando la plataforma de Google, Jamboard, una vez concluido se procedió a la aplicación del test NEPA

#### ***Expectativa:***

La Población 2 tiene la característica de estudiar un tecnólogo en el área de diseño, por lo que están relacionados a una transferencia de conocimiento empírico y dirigido a la obtención de resultados, con el propósito de desarrollar habilidades para la industria local. De acuerdo con esto, puede esperarse que en el grupo de preguntas sobre la decisión intencionada, se evidencie la necesidad de aprovechar el tiempo de forma más eficiente, también es posible imaginar un escenario donde la idea de postergar tienda a ser evitada debido a una comprensión más amplia de las responsabilidades adquiridas, bajo esta misma línea de cumplimiento por

consciencia, es posible imaginar que en esta población existe una amplia habilidad para cumplir con los plazos, debido a la naturaleza de competencias para el trabajo que tiene la institución SENA, y es posible suponer, que estén acostumbrados a trabajar bajo presión. Sobre la posibilidad de que exista una autorregulación emocional relacionada al manejo de la frustración bajo sistemas de presión, es difícil determinarlo.

**Figura 12.** Análisis NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), población 2



**Nota:** esta gráfica muestra los resultados del cuestionario NEPA que contempla 16 preguntas segmentadas en cuatro grupos para determinar si hay una decisión intencionada al momento de postergar una actividad, así como la habilidad para cumplir plazos, la preferencia por la presión en el momento de desarrollar actividades y finalmente, la satisfacción por los resultados. En la encuesta se usó la escala de Likert con 6 posibles respuestas, el rojo intenso representa la opción “Total desacuerdo” y la amarilla representa “Total acuerdo”. Cantidad de participantes: 16.

### ***Análisis:***

La Figura 12 presenta el comportamiento de la Población 2, posterior al desarrollo de la actividad Ideario Creativo.

**Decisión intencionada;** La Población 2 muestra una alta tendencia a finalizar las tareas antes de la hora acordada y de forma consciente, dato que coincide con los resultados obtenidos en el Ideario Creativo. Otro aspecto a tener en cuenta es que presentan un gran desacuerdo con la idea de posponer la actividad para aumentar la motivación. De acuerdo a ello, la Población 2 no parece tener interés o comprender la idea de posponer una actividad para aumentar su calidad.

**Habilidad para cumplirlos plazos;** La Población 2, al menos de manera autoinformada, parece tener una gran habilidad para cumplir con los plazos, es decir, no presentan dificultades para concluir una actividad cuando ha iniciado, tampoco tienen la sensación de que se les hace tarde para entregarla pero sienten que están cumpliendo las metas que se proponen en su vida, además casi de forma unánime aseguran que no tienden a dejar las actividades para último momento.

**Preferencia por la presión;** En este caso la presión parece ser comprendida como algo poco problemático, por lo que afirman que no les genera algún tipo de sufrimiento, molestia o frustración. Esto me hace imaginar de alguna forma la adaptación pedagógica que se ha transferido a los estudiantes frente a la realidad laboral del país en la que desde la entrevista se buscan personas que puedan trabajar bajo presión y que posean alta resistencia a la frustración. Puede que por ello los estudiantes pudieran percibir las preguntas de este ítem como una oportunidad para reafirmar sus habilidades.

**Satisfacción por los resultados;** En este ítem nuevamente parece haber un acuerdo en que la presión no afecta el resultado ni el rendimiento, es más, afirman que bajo presión tienden a obtener mejores resultados, aunque a la vez aseguran que de tener más tiempo, podrían alcanzar mejores resultados.

Ciertamente la Población 2 tiene una alta tendencia a preferir la presión para estimular la concentración y la motivación. Otro elemento a observar es, que, aunque en general la Población 2 tendió en la práctica a postergar el ejercicio del Ideario Creativo hasta el último momento, no lo hace de forma intencional, aunque si tienen una clara preferencia sobre la creencia que al disponer de más tiempo para desarrollar una actividad el resultado puede ser mejor, y también tendrán más probabilidades de entregar las actividades antes de la fecha límite.

Después de analizar las gráficas obtenidas en el Ideario Creativo y compararlas con el test NEPA, puedo percibir que la Población 2 tiene más disposición a ofertarse como empleados resistentes a la presión, la frustración y el trabajo intenso, por lo que me preocupa por un lado el sentido ético de obtener resultados con este perfil,

entendiendo que el proyecto de tesis busca condensar un conocimiento que aporte a la humanización pedagógica de los procesos de aprendizaje en diseño, y por otro lado, también me inquieta la posibilidad de que los estudiantes hayan sesgado la encuesta, al sentir que debían presentarse a la prueba como si fuera una entrevista laboral y no un ejercicio de investigación no vinculante.

Por último, se tomó la decisión de aplicar el test NEPA a una tercera población, denominada en adelante como Población 3. Esta constituida por egresados tanto profesionales como tecnólogos que ejercen un rol como diseñadores en la industria, el objeto de incluir este grupo que ya no se encuentra dentro de un proceso de aprendizaje académico, tiene como propósito conocer si existe o no, alguna diferencia entre estudiantes y egresados respecto a los procesos dilatorios asociados a procesos de diseño. El test permite en este caso, acercarse a los sistemas de autorregulación, autocontención, gestión del tiempo y presión asociados al diseño de los participantes. De igual forma, la actividad Ideario Creativo se planteó como una herramienta para dimensionar las relaciones entre dilación e ideación dentro del ámbito académico, por lo que no se aplicó la prueba con la Población 3.

#### **2.2.2.2. Conclusiones**

De manera complementaria así como ocurrió con la población 1, es claro que para la población 2, los tiempos de dilación implican procesos mentales de relevancia creativa, lo que en la práctica podría entenderse como si aconteciera cierta calibración del dispositivo dilatorio, actuando como elemento activo y funcional durante los momentos de ideación. Así entonces, es importante para el individuo auto-

reconocer la forma en que esta tecnología dilatoria trabaja, pues como herramienta, es necesario aprender a usarla, conocerla y experimentarla para ganar habilidad al momento de aplicarla con el objetivo de extraer los mejores resultados de su uso.

La población 2 permite ver las inferencias en la relación entre dilación no moderada e ideación, puesto que no moderar la tecnología dilatoria implicó, como se evidenció en los resultados de las pruebas, una baja en la cantidad y la calidad de las ideas. La imaginación como creadora de imágenes mentales requiere la activación de un esquema de respuesta a los estímulos, y si el proceso se queda solo en el primer nivel de la imaginación, como la eidética, la conceptualización imaginativa se puede tornar difusa, es decir, carece de la capacidad de concretarse en un producto detallado, por lo que tampoco sería posible aprovechar su potencial representativo y simbólico. de esta forma puede ponerse en el panorama la idea de la dilación como factor pedagógico, para instruir o dar pie a una imaginación estructurada, habituada a generar y extraer información de valor. El tiempo de descanso se convierte entonces en una divagación productiva, si puede llamársele de esa forma.

Adicionalmente, la dilación activa y entrenada de manera consciente reducirá el estrés y el sentimiento de culpa, ya que una baja calidad creativa puede entorpecer la autoconfianza del diseñador y desencadenar una espiral de bloqueos en la imaginación y en la producción debido a la falta de comprensión de los ritmos personales necesarios para activar la tecnología dilatoria que promueve la sana oscilación entre descanso y trabajo.

La academia puede ayudar al diseñador a propender por su bienestar integral, de manera que la ansiedad se reduzca en el camino de potenciar su genio creativo y se

minimice la angustia por el bloqueo de la inspiración, al recurrir a técnicas personales de lectura introspectiva de sus propios ritmos de trabajo en términos de tiempos de dilación como espacios de contemplación, imaginación e ideación y en tiempos de trabajo como tiempos de proyección, invención y creación.

### **2.3. Población 3**

#### ***Caracterización:***

La Población tres (3) está conformada por profesionales y tecnólogos de carreras afines al diseño, encargados de tareas relacionadas con el desarrollo de productos como mobiliario, material didáctico, arquitectura efímera, vitrinas y estructuras itinerantes. Sus edades varían entre los veintiún (21) y los treinta y un (31) años, compuesta por siete (7) mujeres y cinco (5) hombres.

La prueba se desarrolló de forma virtual, todos los miembros pertenecen a la misma organización y su coordinador, quien me facilitó el acceso a la población y desarrollo de la actividad, me solicitó mantener el anonimato de la entidad.

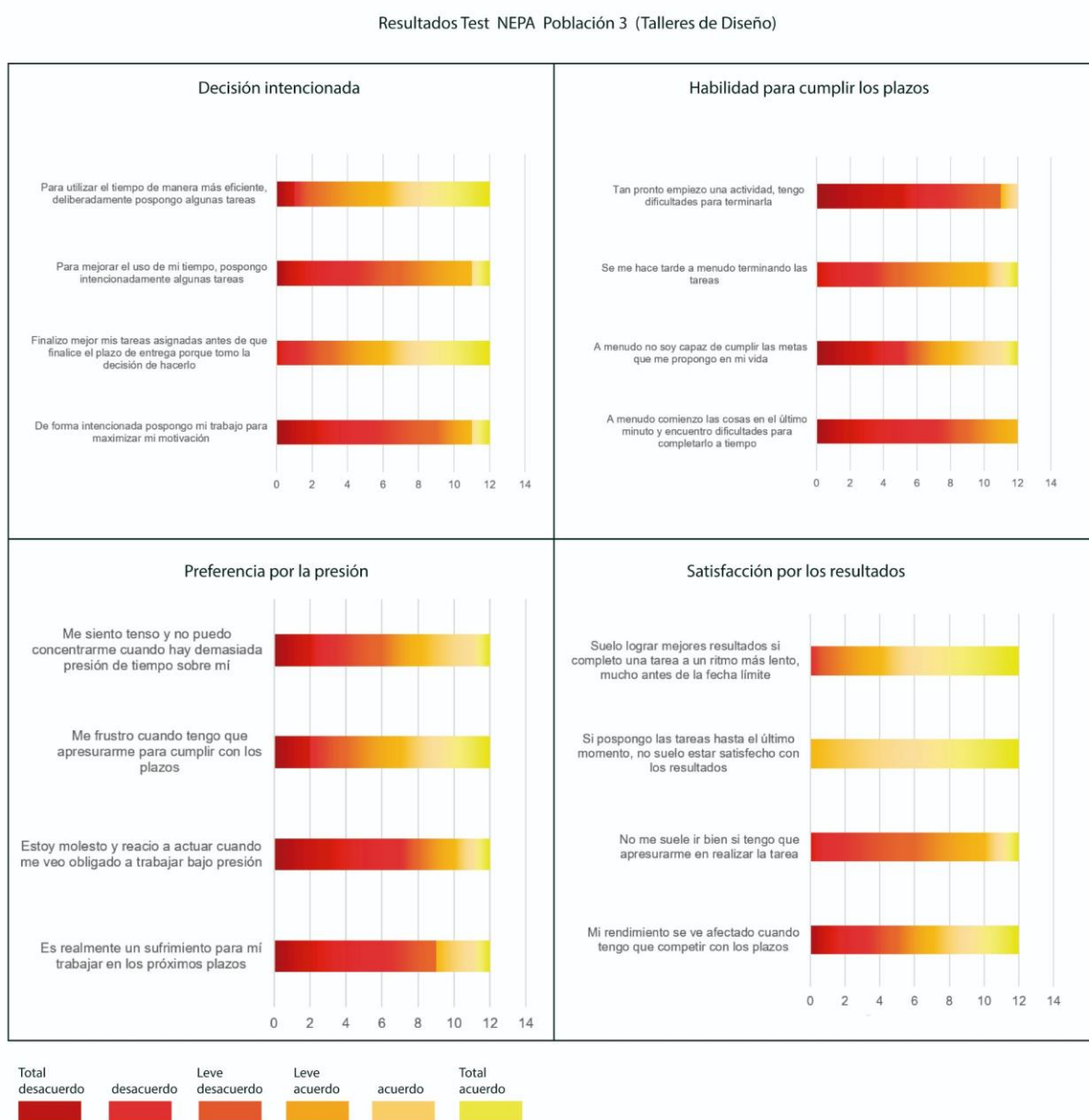
#### ***Expectativas:***

Hacer una prueba con una población de egresados de áreas relacionadas al diseño sobre el uso de la dilación y su relación con el diseño y los procesos de ideación, después de haber trabajado con dos poblaciones de estudiantes de diseño, permite imaginar que este último grupo ha desarrollado de forma inconsciente o no, habilidades para la gestión de recursos cognitivos como la dilación. Considerando además que es posible que estén acostumbrados a negociar tensiones en los

momentos de presión, de modo que pueden usarla como estímulo sináptico para incubar ideas o concentrarse, del mismo modo, se puede esperar que tengan una gran habilidad para cumplir con los tiempos de entrega y que hayan alcanzado un nivel superior de satisfacción con los resultados que obtienen después de periodos de trabajo intenso.

### 2.3.1. Resultados Test NEPA Población 3

Figura 13. Análisis NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa), población 3.



**Análisis:**

**Decisión intencionada;** La Población 3 afirma no posponer nunca de forma intencional una actividad con el fin de aprovechar mejor su tiempo, o hacerlo para aumentar la motivación, no obstante, aceptan posponer algunas tareas con la intención de utilizar el tiempo de forma más eficiente.

**Habilidad para cumplir los plazos;** La Población 3 como es de esperarse, tiene facilidad para concluir actividades y siempre trabaja de forma planificada, es decir, con antelación, a pesar de ello, son conscientes que siempre se les hace tarde culminando las tareas, y es también, de las 3 poblaciones la que más presenta dudas sobre su propia capacidad para cumplir con las metas que se proponen en la vida.

**Preferencia por la presión;** En esta población los resultados tienden a apuntar que bajo una gran presión de tiempo, pierden capacidad de concentración y además, la mayoría se siente frustrada bajo este tipo de presiones, no expresan esta incomodidad a través de molestia, ni tampoco perciben la presión como sufrimiento importante.

**Satisfacción por los resultados;** En esta gráfica encontramos también un fenómeno interesante y es que de las tres poblaciones es la que tiene más certeza sobre la idea de que posponer se reflejará en la no satisfacción con los resultados y también son contundentes al afirmar que entre más tiempo tienen para desarrollar un proyecto pueden obtener una mejor respuesta.

### 2.3.2. Diagnóstico comparativo

**Figura 14.** Análisis comparativo por poblaciones test NEPA (Nueva Escala de Procrastinación Activa),



#### Análisis:

**Decisión intencionada:** Al analizar este aspecto con relación a las tres poblaciones es notorio que en general, la decisión intencionada es más intensa en la Población 2. A pesar de ello, si se observa la información de manera desglosada encontramos que las tres poblaciones están de acuerdo respecto a la posibilidad de posponer el desarrollo de una actividad para amplificar la motivación. De la misma forma, existe una gran similitud sobre la posibilidad de que la eficiencia podría incluir procesos de

dilación sobre algunas actividades, sin embargo, las poblaciones 1 y 2 comparten patrones similares aunque la tendencia de la Población 3 al desacuerdo es superior.

Esta última por ejemplo tiene una mayor tendencia a posponer algunas actividades de forma deliberada, para utilizar el tiempo de forma más eficiente, y al mismo tiempo es la población más reacia a posponer actividades de forma intencional para aprovechar mejor el tiempo. Esto puede analizarse desde una óptica laboral en donde por supuesto se busca la eficiencia del tiempo en pos de concluir actividades que tienen fecha de entrega y sobre las cuales hay temas transaccionales de por medio, y requieren una toma de decisiones estratégicas. No obstante, la idea de posponer intencionalmente para aprovechar mejor el tiempo bien sea para actividades personales o del mismo trabajo, parece no caer bien en el grupo. Nos encontraríamos entonces con dos tipos diferentes de dilación. Una dilación consciente de tipo estratégico que tiene que ver con la necesidad de posponer actividades para garantizar que sean desarrolladas de la mejor forma, la cual tiene gran acogida y es aceptada socialmente por la Población 3, y una segunda dilación, que tiene que ver con la idea de posponer actividades no con el ánimo de desarrollarlas mejor, sino para aprovechar mejor el tiempo y esta parece ser socialmente poco aceptable, es posible imaginar que esto se debe a esa idea de goce y de culpa en donde aquello que puede resultar placentero sería percibido como inconveniente o poco aceptable.

**Habilidad para cumplir los plazos:** Al comparar esta métrica entre las tres poblaciones, se entiende que nuevamente la Población 2 presenta mayor desacuerdo frente al grupo de preguntas planteadas, a pesar de esto, las tres poblaciones tienen una respuesta similar en la cuarta pregunta, donde plantean un gran desacuerdo sobre la posibilidad de tener dificultades al completar una actividad que se comienza

a último minuto. Esto puede ser una manifestación cultural de cumplimiento en las tres poblaciones, las dos primeras desde un ámbito académico y la tercera, desde un ámbito de interacción laboral. Las poblaciones 1 y 3, comparten un comportamiento mayoritariamente de acuerdo sobre la posibilidad de que se les haga tarde terminando las tareas, puede deberse a los niveles de exigencia que se tienen en la universidad y en el ámbito laboral, no obstante, la Población 2 manifestó no tener dificultades respecto a esta variable. De la misma forma y contrastando con las poblaciones 1 y 3 es contundente el total desacuerdo respecto a no tener la capacidad de cumplir las metas que se proponen en la vida, respuesta que se obtiene de manera mucho más ambigua en los dos grupos mencionados.

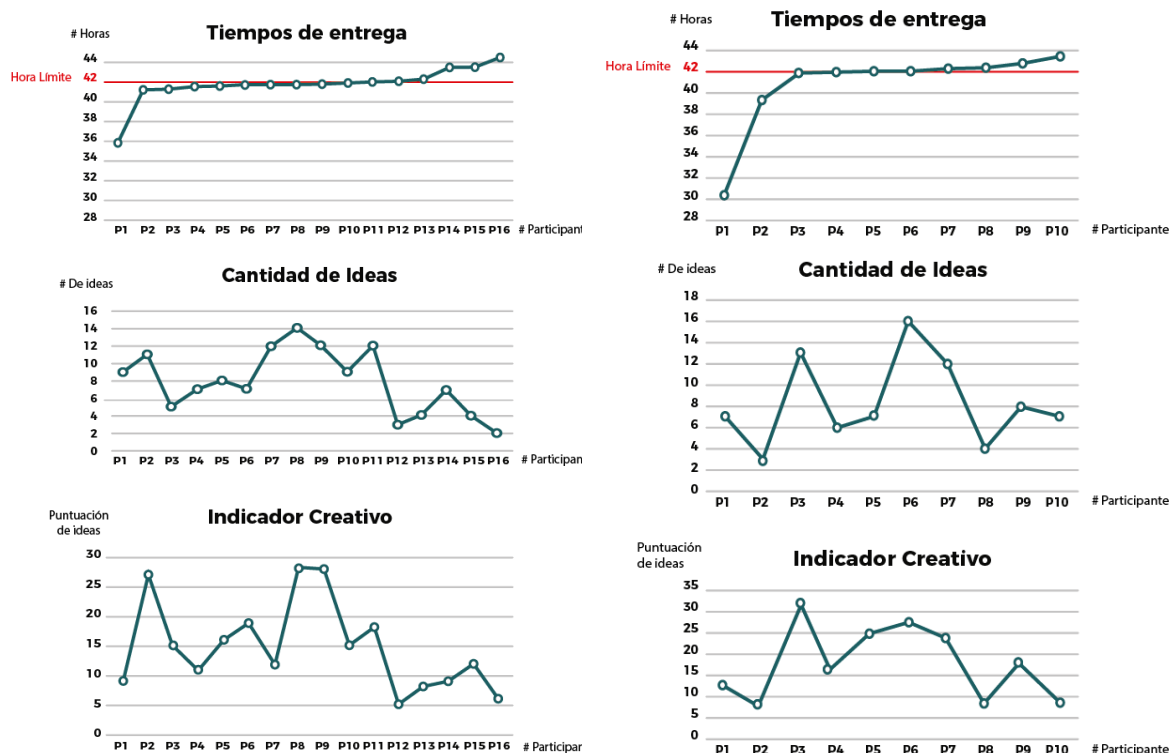
**Preferencia por la presión:** En este ítem las tres poblaciones muestran una alta resistencia a reconocer los efectos de la presión, lo cual se conecta con lo anteriormente mencionado sobre las fuertes connotaciones negativas que parecen tener sobre esta.. En ese sentido, los tres grupos afirman mayoritariamente no sentir tensión cuando existe una gran presión de tiempo, de la misma forma, aseguran la mayoría que no les molesta, ni son reacios a actuar cuando se ven obligados a trabajar bajo presión. Por otra parte, nuevamente las poblaciones 1 y 3 comparten un símil respecto a la posibilidad de frustrarse cuando deben apresurarse para cumplir con los plazos. Esta frustración podría deberse también a que así como en el ítem anterior existe un hipotético alto nivel de exigencia en estas mismas poblaciones, es posible que los participantes posean un alto nivel de expectativa o tengan una alta autopercepción en la obtención de resultados, sobre sí mismos.

Al analizar estos resultados es notoria la dificultad que puede existir frente a la posibilidad de aceptar o interpretar la presión como herramienta ideativa, como

estimulante o como un elemento cognitivo de soporte en el desarrollo de sus actividades.

**Satisfacción por los resultados:** Esta es una de las preguntas que presentó mayores diferencias entre las poblaciones. En el caso de la Población 3 por ejemplo, hacen una valoración importante de cómo el tiempo que tienen para hacer una actividad influye en la calidad de los resultados, de modo que a mayor tiempo, mayor satisfacción con el resultado, fenómeno casi opuesto para la Población 2. A pesar de ello, las tres poblaciones en su mayoría presentan un gran desacuerdo respecto a la idea de que no suele irles bien si tienen que apresurarse en hacer la tarea lo que en otras palabras, es una afirmación sobre su alta capacidad de trabajar bajo presión. Esto coinciden con las respuestas obtenidas en el grupo de preguntas anterior sobre preferencias por la presión. En este grupo notamos que la Población 3 tiende a estar en gran acuerdo con las inquietudes que se plantean, salvo en la pregunta número tres, esto puede deberse a que los resultados de su trabajo deben cumplir ciertos estándares, lo que tendría un valor en el mercado y correspondería con las expectativas de los clientes, por lo tanto están familiarizados con el desarrollo de proyectos con los que se sienten satisfechos, sin embargo, en la población 1 y 2 los cuales se encuentran en procesos de aprendizaje, es de esperarse que en pos de la experimentación, el error sea una constante, y que además, la autopercepción de satisfacción de sus resultados este basada en calificaciones y opiniones de tipo subjetivo, y con todo ello, es posible que estén acostumbrados a sentir que los resultados siempre pueden mejorar.

**Figura 15.** Análisis comparativo Ideario Creativo P1, P2.



### **Análisis:**

Desarrollar un análisis comparativo entre dos poblaciones distintas después de aplicar la actividad Ideario Creativo requeriría ignorar parte de las múltiples y complejas variables diferenciales asociadas a las particularidades emocionales, económicas, contextuales, culturales y sociales de los participantes, y cómo estas inciden en los resultados, no obstante, después de desarrollar la actividad de forma parametrizada e intentando simular con la mayor precisión las mismas condiciones para ambas pruebas, podemos presentar las gráficas obtenidas y especular sobre las posibles relaciones entre ambos grupos de estudio.

Uno de los elementos que puede llamar la atención al observar el comportamiento de P1 y P2, es la similitud de las gráficas entre las poblaciones, entendiendo que las actividades se hicieron en momentos diferentes y con poblaciones académicas de segmentos distintos, a pesar de ello, sus comportamientos dilatorios e ideatorios son muy similares. Creo que sería un ejercicio muy valioso desarrollar el ideario creativo en otras poblaciones relacionadas al diseño, para entender mejor el comportamiento ideatorio grupal de los estudiantes de diseño. En ese sentido creo que sería importante citar la hipótesis planteada por Shin y Grant (2018)

La dilación tiene un efecto invertido en forma de U en la creatividad, de modo que la dilación moderada conduce a una mayor creatividad que la dilación baja o alta. (Shin y Grant, 2018)

Para el caso de esta investigación efectivamente los resultados apuntan a configurarse bajo la forma de una U invertida, donde los dos extremos denotan bajas calidades creativas y la copa implicaría mayores niveles de moderación apuntando a una mayor autoeficacia creativa.

Con respecto al primer objetivo se observaron tres clústers diferenciados de conducta de dilación en los participantes, de modo que el primer grupo tendió a la no dilación de la actividad, el segundo a la dilación moderada y el tercero a la dilación sin moderación.

Aparentemente un porcentaje de ambas muestras tiende a la no moderación como estímulo ideatorio del comportamiento dilatorio, Por lo que tenemos eventos de dilación que no solo dificultan la entrega a tiempo de las actividades sino que la entorpecen, por lo que podríamos hablar de dilación pasiva, de la misma forma en ambas poblaciones tenemos un comportamiento de adelantamiento del desarrollo de

la actividad que no refleja un aumento en la calidad del mismo. En este caso estaríamos observando una población que prefirió no usar la presión de tiempo para el desarrollo de sus trabajos y aún así fueron capaces de conseguir entregar a tiempo.

En ambas poblaciones las ideas en mayor cantidad y calidad se presentaron a través del uso de la dilación moderada como estimulante ideatorio. Esto podría significar que una parte del grupo poblacional fueron capaces de desarrollar estrategias de autocontención y regulación del tiempo para conseguir una mayor productividad. Algo similar a lo que describen Chu y Choi (2005) cuando comentan el proceso de los procrastinadores eficaces, Lo que aporta al proceso de investigación información sobre las posibles relaciones entre la dilación e ideación agregando conceptos como presión y moderación.

### **2.3.3. Conclusiones**

En la Población 3 puede notarse algún nivel de experticia respecto al control de ritmos, de modo que enfrentan las presiones naturalizandolas, y están acostumbrados a trabajar en condiciones de alto estrés, por lo que podríamos imaginarnos que los individuos de esta población, los recursos cognitivos personales son adaptados y gestionados de manera que puedan responder a las tensiones de diversos estímulos (personales y laborales) de modo que la capacidad de incubar ideas y concentrarse va siendo operado con más precisión dentro del proceso ideatorio pues les supone cumplir con tiempos de entrega y obtener resultados óptimos que correspondan al trabajo intenso que desarrollaron.

Para la población 3, la estructuración del pensamiento y la imaginación ya está mejor organizada, pues les permite planificar proyectos de forma estandarizada tanto a nivel

gestión de recursos externos como tiempo y presupuestos, como recursos emocionales y mentales. De igual forma aparece cierta habilidad para anticiparse al espectro de circunstancias probables durante el desarrollo de un proyecto y por ende controlar mejor un probable fenómeno de estrés,

La dilación permite al sujeto prefigurar soluciones proporcionales a la magnitud del reto, permite habitar el problema a resolver, acciona procesos sinápticos que conectan los referentes e ideas compiladas por el individuo a través de su entorno, para materializar el diseño y concretar de manera efectiva el proyecto al que se enfrenta. Es decir, que en la población 3, está adherido el manejo de las fases proyectuales donde se empieza con el pensamiento divergente y se concreta con el pensamiento convergente. Durante la fase divergente, la dilación permite todos los niveles de imaginación que se requieran, de manera que se anticipen todas las oportunidades creativas del diseño, se analicen todos los escenarios y se planteen formas factibles de solución. Ya en la fase convergente, que es el momento inventivo, pueden ocurrir procesos de intensificación y dar paso a actividades de producción que cumplan con los objetivos del proyecto, de modo que se consoliden y sean llevados a buen término.

La población 3, presenta una característica propia, la de tener una facilidad para trabajar de forma planificada y concluir actividades con antelación puesto que la dilación le ha permitido experimentar un mecanismo de incubación de ideas que resulta eficaz para concretar labores y extraer resultados. La dilación consciente y gestionada les ha permitido entender cómo activar un clímax creativo donde tienen la posibilidad de encontrar sus propios niveles altos de imaginación (representativa y

simbólica) para que la proyección mental pueda ejecutarse y llevarse a cabo, generando emocionalmente la satisfacción de un trabajo concluido de forma eficiente. lo cual puede operar como una motivación o un estímulo dentro del proceso ideatorio.

Podría afirmarse entonces, salvo ciertas salvedades que las poblaciones que ejercitan los procesos de diseño desde lo laboral, tienen mayor probabilidad de lograr una moderación de los mecanismos dilatorios, logrando una consciencia personal de la gestión de los propios ritmos, donde ha encontrado la manera de gestionar su imaginación y su tiempo para que, reduciendo el estrés, pueda oscilar entre la contemplación y la productividad. La dilación actúa para esta población como la incubación de la imaginación que posibilita estados de flujo creativos en búsqueda de soluciones, creando nuevas imágenes creativas que serán consolidadas en el momento de producción. Así entonces, es inevitable la creación que hace realidad el proyecto partiendo de las ideas que solo se gestan mediante la contemplación. El diseñador profesional, que se encuentra ejerciendo su carrera, deberá usar la tecnología dilatoria como forma de protegerse del abrasador mundo laboral que pretenderá acelerar su ritmo de producción. La dilación, será entonces una forma de cuidarse a sí mismo y procurar su propio bienestar.

#### ***2.4. Discusión general***

Los resultados obtenidos a través de la aplicación de las pruebas del test NEPA e Ideario Creativo, coinciden con varias de las teorías revisadas, en las cuales se presentan de forma mucho más precisa y profunda las relaciones entre diferentes tipos de dilación y gestión de tiempo, motivación y estrés.

En este sentido, uno de los elementos más reiterativos en todos los estudios es el valor tanto de la moderación como de la motivación para que la dilación tenga efectos positivos sobre los participantes y su respuesta en términos creativos. Así, al hablar de dilación moderada se está haciendo alusión también a la percepción estructurada del tiempo y de su uso eficiente Shin y Grant, (2018).

Lo anterior coincide con la hipótesis de Chu y Choi (2005). Quienes sugieren que la dilación activa depende en gran medida de la moderación, y que igualmente tiene un efecto amplio como estímulo creativo, esto debido quizá a la idea de presentar la dilación como mecanismo de incubación, además de la capacidad de aportar herramientas para la reestructuración de problemas y promover la activación de conocimientos relacionales inesperados durante la resolución de problemas. Al cruzar la información de los participantes que tuvieron una mejor respuesta ideativa y dilatoria, podría pensarse que tienen también altos niveles de autoeficacia, al menos más fuertes que aquellos que dilataron al tiempo de forma pasiva. Del mismo modo, según Zanjani (2019) aquellas personas que presentan altos niveles de acuerdo frente a la preferencia por la presión, la decisión intencional, la capacidad para cumplir con los plazos y la satisfacción con los resultados tienen a su vez, un alto comportamiento creativo.

Otro elemento que coincide con las hipótesis de Shin y Grant (2018) es la idea de que en situaciones estresantes aquellas personas con habilidades dilatorias tienen ventaja en el uso de estrategias de afrontamiento orientado al desarrollo de tareas. Es posible que las personas que no posean estas habilidades y tiendan a no alcanzar resultados satisfactorios, puedan desarrollar estrategias de afrontamiento orientado a la evitación y a lo emocional.

Una de las hipótesis más interesantes que resultaron de la investigación de Chu y Choi (2005) es que tanto las personas que no dilataban sus actividades como aquellos que lo hicieron de forma moderada tenían bajos niveles de estrés y depresión, además de tener mayor satisfacción con la vida, es decir, la dilación aporta ciertos niveles de bienestar a los participantes. En ese sentido, Zanjani (2019) plantea que la no moderación de la dilación tiene una relación negativa con el comportamiento creativo.

Otra discusión importante es la de comprender en qué momento puede incrustarse la dilación como metodología dentro del ámbito académico, una de las limitantes encontradas fue que para hablar de metodología era necesario abordar una población más amplia y analizarlas durante un periodo superior de tiempo, además, aparece también la necesidad de involucrar otras variables como la conciencia, que resulta relevante porque permite moderación al momento de dilatar, lo que puede entenderse como habilidades en la gestión de tiempo y recursos emocionales, sin embargo entender la conciencia como categoría de investigación sobrepasa y por mucho los recursos dispuestos para el desarrollo de este documento, por otro lado, el concepto de conciencia, presenta una relación profunda con el concepto de dilación pero toma distancia del de diseño en términos de categoría, de modo que un pensar dilatorio aparte de significar la comprensión de procesos cognitivos conscientes dentro y fuera del aula como estímulos sensoriales independientes de un individuo demanda estrategias metodológicas estructuradas que soporten varios niveles de comprobación académica, en otras palabras, hablar de un pensar dilatorio escapa de los alcances de la investigación, va un poco más allá de un pensar en la dilación, o imaginar la dilación o incluso idear la dilación, por lo que en este documento se ha

propuesto principalmente diseñar la dilación y dilatar el diseño, como estrategia de reparación, contención e intensificación en diseño.

Debatir sobre el pensar dilatorio, es una discusión que de darse debe conciliar algunas de las formas de manifestación deliberada del pensar humano que se reflejan a través de nuestra capacidad de valorar o juzgar algo, o razonar sobre ello, desarrollar conceptos y resolver problemas, dialogar, almacenar información, generar ideas e imaginar, todo lo anterior en términos de dilación, es decir, casi cualquier evento interior que surja a través de procesos cognitivos. En otras palabras el pensar dilatorio involucraría la gran mayoría, por no decir todos los procesos mentales conscientes y quizá inconscientes.

Es posible que al ojo de la *psicología cognitiva* se pueda pretender un pensar dilatorio en cuanto a los tiempos y habilidades para el procesamiento de la información, o desde el pensamiento *crítico* en cuanto la dilación estimula las habilidades reflexivas y contemplativas, por otra parte, el pensamiento *positivo* nos conecta con la motivación intrínseca a través de la exaltación de los aspectos positivos de un evento, bajo esta perspectiva, podría proponerse un pensar dilatorio imaginado desde una hipotética psicología de la dilación que lo considere como la habilidad mental de lentificar la indagación y la búsqueda de respuestas como proceso cognitivo, sin embargo nuevamente esta idea queda por fuera del mapa de conceptos y procesos que vecindan la dilación y el diseño propuesto en este documento.

En este escenario queda a la vista también la dificultad de facetar de forma metodológica el proceso dilatorio, debido a que responde a particularidades psicoemocionales y demanda una aproximación conceptual sobre la conciencia y su relación con la dilación, lo que por un lado nos llevaría a retomar los conceptos de

autoeficacia pero enfocado desde la psicología y la pedagogía, reconociendo además los procesos individuales, ritmos y sistemas de autorreconocimiento, llevado a los dominios del diseño, en cambio, en este documento esperamos proponer una serie de reflexiones o recomendaciones que puedan influir en la gestión de la dilación, en los niveles de autoconocimiento, autoconciencia y desestructuración de modos heredados de aprendizaje con la idea de que esto favorezca el ejercicio de diseño, pero sin llegar a plantear un manual de instrucciones, un paso a paso para dispositivar la dilación.

#### ***2.4.1. Contribuciones teóricas***

Uno de los elementos más relevantes que pueden obtenerse como aporte teórico desde el diseño es que los resultados desafían la visión dominante respecto a la dilación como un comportamiento negativo o falla autorregulatoria disfuncional. Sobre esto es importante mencionar que aunque sea común tener una percepción negativa de la dilación, los participantes probablemente han desarrollado de forma subconsciente estrategias para incluir la dilación en sus procesos ideatorios.

Igualmente, es relevante la claridad que se obtiene respecto a la dilación como estrategia ideativa, de modo que se comprenda que la dilación por sí sola puede no aportar al resultado, a menos que se incluyan autorreguladores como la moderación, la presión o la motivación.

Por último, se considera importante comprender cómo, la dilación gestionada puede activar ciertos niveles de bienestar, más allá de lo ideativo, aproximando a los

participantes a alcanzar mejores niveles de satisfacción con los resultados y por ende, incidir en sus procesos emocionales y cognitivos.

Este tipo de resultados ponen en debate los supuestos culturales sobre la gestión del tiempo, que busca priorizar actividades según su nivel de relevancia para encontrar sistemas eficientes que resuelvan problemas, no obstante, como se mencionó anteriormente, estos sistemas podrían funcionar para el desarrollo de actividades de tipo operativo, sin embargo, para el estímulo ideativo en cargos estratégicos o de aprendizaje, la función de gestión del tiempo varía notablemente y el uso del tiempo debería reconsiderarse no en términos de prioridad, sino en términos de necesidad creativa e indagación sobre la forma autocontrolada de los estímulos como la presión, la dilación y la motivación.

#### ***2.4.2. Implicaciones para la investigación futura***

Uno de los elementos más relevantes que pueden obtenerse como aporte teórico desde el diseño es que los resultados desafían la visión dominante respecto a la dilación como un comportamiento negativo o falla autorregulatoria disfuncional. Sobre esto es importante mencionar que aunque sea común tener una percepción negativa de la dilación, los participantes probablemente han desarrollado de forma subconsciente estrategias para incluir la dilación en sus procesos ideatorios.

Igualmente, es relevante la claridad que se obtiene respecto a la dilación como estrategia ideativa, de modo que se comprenda que la dilación por sí sola puede no aportar al resultado, a menos que se incluyan autorreguladores como la moderación, la presión o la motivación.

Por último, se considera importante comprender cómo, la dilación gestionada puede activar ciertos niveles de bienestar, más allá de lo ideativo, aproximando a los participantes a alcanzar mejores niveles de satisfacción con los resultados y por ende, incidir en sus procesos emocionales y cognitivos.

Este tipo de resultados ponen en debate los supuestos culturales sobre la gestión del tiempo, que busca priorizar actividades según su nivel de relevancia para encontrar sistemas eficientes que resuelvan problemas, no obstante, como se mencionó anteriormente, estos sistemas podrían funcionar para el desarrollo de actividades de tipo operativo, sin embargo, para el estímulo ideativo en cargos estratégicos o de aprendizaje, la función de gestión del tiempo varía notablemente y el uso del tiempo debería reconsiderarse no en términos de prioridad, sino en términos de necesidad creativa e indagación sobre la forma autocontrolada de los estímulos como la presión, la dilación y la motivación.

### **Implicaciones para la investigación futura**

Imaginarse a la dilación como un fenómeno implícito en los procesos de diseño requiere también mecanismos precisos que permitan una aproximación a los estados de postergación mediante el estudio de nuevas variables como: el nivel de conciencia de los estudiantes, un análisis del entorno sobre las demandas ambientales, el conformismo, la voluntad, la disposición hacia la ruptura y la originalidad como resultado.

El estudio realizado tuvo diversas limitaciones, la principal fue la elección de los participantes debido no solo a las consecuencias de la pandemia COVID-19 y sus implicaciones sobre la comunidad académica -pues es probable que este fenómeno haya tenido efectos inesperados sobre las tres poblaciones observadas-, sino que

además, posiblemente cada uno de los individuos se estaba enfrentando a situaciones particulares consecuencia del confinamiento y de la crisis latente por la que atraviesa el país paralelo al desarrollo de este documento. Resulta difícil ignorar el hecho de que más allá de la pandemia, Colombia vive una serie de protestas sin precedentes, considerando como una variable la afectación mental producto de la convergencia coyuntural de fenómenos sociales, políticos, económicos y sanitarios que pueden generar una distorsión en las mediciones y por supuesto en los resultados, por lo que de continuar este proceso a futuro deberá imaginarse en un ambiente normalizado que permita extraer información que pueda ser replicable en otros escenarios, pues tomar muestras en un momento de crisis demanda que los resultados deban analizarse bajo una óptica contextual que comprenda el momento histórico particular, algo que inicialmente no fue contemplado en el proceso de investigación.

Por otra parte, el estudio puede tener un problema de representatividad, siendo válido solo para la población en la que se han obtenido los datos. Además, la recolección del rendimiento académico del alumnado se realizó por medio de una pregunta de autoinforme, y esto puede llegar a ser considerado un sesgo en la investigación, Es importante comprender que la necesidad de usar internet para aplicar y analizar la muestra nos obliga a considerar la posible influencia del uso de internet como una variable que puede afectar la realización de la tarea o incluso, a la toma de decisiones en su inicio.

Asimismo, se identifica como prospectiva de futuro la realización de acciones prácticas que promuevan una reducción de la conducta de procrastinación pasiva de los alumnos, para la mejora del rendimiento

académico; así como la elaboración de futuros estudios longitudinales que demuestren si la conducta de procrastinación activa a largo plazo se mantiene y los estudiantes obtienen el éxito académico y profesional. (Perdomo y Feliciano-García, 2020)

Otro elemento relevante sobre las limitaciones del proyecto y las investigaciones futuras es la subjetividad que tiene el test NEPA como auto informe, lo cual quiere decir que la falta de seguimiento presencial del proceso de ideación durante un período de tiempo frente al desarrollo de sus diferentes actividades académicas relacionadas con los procesos de ideación, sus correspondientes hábitos de entrega y gestión del tiempo, podría quizás ser considerado como un sesgo en la información, ya que posiblemente hubo diversos factores intermedios que pudieron haber afectaron el resultado. Teniendo en cuenta esta limitación, los datos siguen siendo de gran relevancia al considerar las coincidencias que se encontraron entre las dos poblaciones y su proceso de entrega, sumado a la escasa información existente sobre la dilación y diseño en el mundo, especialmente, en Latinoamérica.

De acuerdo con la información anterior, es importante esclarecer la conformación de los dos primeros grupos. La Población 1 está compuesta por estudiantes de segundo a noveno semestre, por lo que es posible que sus comportamientos dilatorios sean muy diferentes, esto debido a que quizás en los últimos semestres los proyectos de diseño tienen distintos condicionamientos, influenciando la estructura de los procesos de ideación, generando probablemente una alta distorsión en esta población, sin embargo, es la primera vez que se realiza un estudio que procura entender los procesos de dilación y su influencia en los procesos ideativos en Colombia, puede ser entonces este el primer paso para lograr una aproximación pedagógica a una nueva

dimensión de aprendizaje del diseño que incluya particularidades comportamentales y cognitivas de los estudiantes. En esa misma línea, podría plantearse la necesidad de analizar la influencia que tiene el acceso y uso del internet como una variable que puede potenciar y/o entorpecer al mismo tiempo la realización de una tarea y la toma de decisiones durante su desarrollo.

La Población 2 por su parte contenía un espectro etario más amplio aunque todos pertenecían al mismo trimestre, es posible que esta diferencia de edad genere una distorsión debido a la distribución y aprovechamiento del tiempo libre que dispone cada uno de los participantes, además, es importante mencionar que se desconoce si las poblaciones 1 y 2, poseen responsabilidades de tipo laboral u otras, fuera del ámbito académico. También se identificó que pueden generarse acciones prácticas que promuevan una reducción de la conducta de procrastinación pasiva en los estudiantes de Diseño para la mejora de su rendimiento académico, así como la elaboración de futuros estudios que permitan comprender si realmente la dilación activa se mantiene a largo plazo y los estudiantes obtienen éxito académico y profesional a través de dicha conducta (Suárez Perdomo y Feliciano-García, 2020).

Ahora bien, no puede generalizarse la aplicación de esta muestra pues otro de los limitantes de este estudio radica en las variables del proceso metodológico y su aplicación. Las poblaciones que se escogieron aunque tienen relación con el mundo del diseño no necesariamente proporcionan una respuesta confiable en cuanto a la especificidad del dominio de la dilación en el diseño. Por ende, los resultados no podrían desarrollarse en una población en otros contextos entendiendo que todo el ejercicio se realizó de forma virtual, de forma conveniente y los encuestados se limitaron únicamente a aquellos que tenían acceso a internet y estudiaban o ejercían.

Queda abierta la posibilidad de efectuar la aplicación de este mismo ejercicio en el futuro, en un ambiente presencial, desarrollándolo en un tiempo mayor y observando el comportamiento en diferentes momentos, lo que podría arrojar distintas respuestas .

Cabe resaltar que por conveniencia metodológica solo se escogieron dos de los seis elementos que propone la teoría de Paul Guilford (1991), en donde afirma que la creatividad podría ser dimensionada a través de la fluidez, flexibilidad, originalidad, sensibilidad para detectar problemas, capacidad de elaboración y capacidad de transformación. Así, la prueba podría hacerse de forma más amplia y evaluar el ejercicio de ideación a fondo, para hacer correlaciones mucho más profundas y de mayor complejidad, al punto de que requieran algún apoyo tecnológico especializado para procesar los datos, y además instrumentos de medición desarrollados por equipos especializados traídos desde diferentes ramas profesionales. De la misma forma podrían impulsar ajustes pedagógicos para la asignación de actividades de índole creativa o ideativa, permitiendo a los estudiantes más tiempo para incubar, enseñarles estrategias del mismo, así como otras herramientas para incentivar la dilación ideativa.

Otro elemento a tener en cuenta al imaginar investigaciones futuras, es la posibilidad de profundizar y caracterizar la dilación académica, comprendiéndola como un conjunto de diferentes dilaciones, con causas, efectos y propósitos distintos, tal vez inclusive, discrepancias por los niveles de moderación que cada grupo presente. En las gráficas anteriores es posible observar al menos tres de aquellos que dilatan poco, pero tienen un bajo rango creativo, o aquellos que dilatan de forma moderada y

aumentan la posibilidad de generar ideas en cantidad y calidad, y los que dilatan demasiado presentando al igual que los primeros baja productividad.

### ***2.5. Hallazgos, reflexiones y recomendaciones sobre la dilación ideativa***

En los capítulos anteriores se tuvo por intención realizar una aproximación a la dilación desde diferentes planos de discusión, para luego confrontarlos dentro de algunas de las dimensiones del diseño con el ánimo de entender mejor como un proceso cognitivo que tal vez ha sido ignorado desde el diseño, puede aportar en gran medida al menos en la fase de ideación. Este acercamiento permitió conocer distintas investigaciones realizadas principalmente en Estados Unidos y China, donde se ha llegado a respuestas valiosas para comprender mejor cómo la creatividad **sí** es influenciada a través de procesos de dilación, y esto ha permitido que para esta investigación, sea posible imaginar su potencial pedagógico al integrarlo a procesos de aprendizaje en diseño. En términos de dilación, se ha trabajado sobre todo en Latinoamérica, los efectos de la procrastinación en el rendimiento académico en general, investigaciones que también resultan valiosas porque aportaron herramientas traducidas y adaptadas al contexto latinoamericano para dimensionar y caracterizar la dilación en ambientes académicos, lo que fue de gran ayuda en el desarrollo del trabajo de campo con estudiantes de diseño en Bogotá.

En este apartado se procura sintetizar y procesar toda la información obtenida a modo de recomendaciones y reflexiones que le permitan a los estudiantes, docentes y quizá a miembros de organizaciones nutrir las fases de ideación por medio de lo que aquí se ha denominado como procesos de dilación ideativa.

El ejercicio de aproximarse a la dilación en diseño va más allá de la pregunta sobre su relación temporal con los procesos de ideación, es decir, tiene que ver más con la comprensión de lo que significa la decisión consciente de dilatar una actividad y cómo ella brinda puntos de referencia para entender al estudiante en una dimensión cognitiva, dentro de la cual se pueden destacar, por ejemplo, la preferencia por la presión, lo que indica también una maniobra para gestionar y estimular la sensación de desafío, y muestra además, una calibración intencional de la motivación para el desarrollo de una tarea.

A esto puede sumarse otra dimensión cognitiva que se hace legible a través de los procesos de dilación, y es la tendencia a tomar decisiones arriesgadas, evidenciando habilidades de planificación, gestión del tiempo y de la misma forma, disposición y habilidad para cumplir con los plazos establecidos, demostrando cierta facultad para construir estrategias de afrontamiento orientadas a la eficiencia. Así mismo, conocer los niveles de satisfacción que tiene un individuo o un grupo con los resultados de un proceso de ideación. Todo lo anterior, influye en los niveles de autopercepción, autoestima y bienestar, elementos esenciales para fortalecer las habilidades creativas. Así, se encuentra en la dilación una herramienta valiosa para aproximarse al diseño, revelando en ella, un nuevo recurso en términos de aprendizaje y además, en términos de humanización del proceso de ideación y aprendizaje.

### ***2.5.1. ¿Deberíamos hablar de dilación ideativa?***

Entender la dilación como una falla autorreguladora sería continuar con la visión tradicional de los procesos cognitivos en la que la postergación no aporta de ninguna forma a la academia y mucho menos a la ideación. En esta investigación se sostiene

la idea de que fomentar la dilación como parte del proceso ideativo y con un enfoque pedagógico, puede aportar a los procesos de diseño en la academia. En ese sentido, el proceso que relaciona la dilación activa mencionada en los capítulos anteriores y que reconoce ciertas habilidades convenientes para el desarrollo de una actividad en habilidades creativas como: flexibilidad, originalidad, elaboración y fluidez, podría denominarse como dilación ideativa, término que puede acuñarse con la intención de describir el fenómeno de la dilación gestionada en actividades de diseño para estimular los procesos sinápticos que aproximan al estudiante a la generación de ideas con mejores índices de ruptura u originalidad.

Es relevante tener en cuenta además que la dilación es inherente al comportamiento humano, es decir, no es necesario conocerla para ejercerla. Sin embargo, comprenderla si puede ayudar a percibir y vivenciar experiencias estéticas como la contemplación y la divagación, que permiten apreciar la realidad y la no realidad a través de la pausa y la demora, esa habilidad puede ser aprendida y perfeccionada de modo que aporte un grado de singularidad al diseñador que tenga acceso a estas herramientas para aprovecharla. En ese mismo sentido, otra destreza importante que podría formarse desde la academia teniendo como base los conceptos de dilación gestionada, es la habilidad de descansar, es decir, la capacidad de permitirle a la mente y al cuerpo un momento de receso reduciendo las interacciones físicas, emocionales y mentales, para evitar o sobrellevar mejor la saturación propia de la modernidad.

A modo de recomendación, con el ánimo de sintetizar y simplificar la idea de una dilación gestionada, intencional y estructurada desde una óptica del aprovechamiento sináptico y psico emocional de la pausa, se propone en esta investigación que el

estudiante aprenda a: “no hacer hoy lo que podría hacer mejor mañana”. Refrán que solo tendría sentido dentro de un contexto académico en el que se demanden ideas con cierto grado de originalidad, es decir, que el estudiante aprenda a demorarse reconociendo sus propios ritmos y procesos sinápticos.

Por otra parte, cabe mencionar que en ningún momento se está planteando que la dilación pasiva no estimule de alguna forma la creatividad, pues la creatividad es una variable amplia y asociada a diferentes dimensiones de lo humano, afín a todos los campos de conocimiento, por lo que es probable que encuentre estímulos de forma inesperada en diversos elementos, manteniendo su valor incognoscible. En ese sentido, un elemento importante a destacar de un dilatador creativo es la habilidad que tiene para incubar ideas estructuradas mientras se sumerge en procesos de divagación, abriendo un gran campo de posibilidades sinápticas en la búsqueda de ideas divergentes y creativas. De la misma forma, en este documento no se pretende demonizar la celeridad, sino por ahora hacer un reconocimiento a la habilidad de ir lento, de dilatar pacientemente provisto de herramientas para reconocer, comprender y visualizar la mejor respuesta dentro de un amplio espectro de probables respuestas.

Con todo esto, una pregunta que puede surgir sobre el valor de la dilación en el diseño está relacionada con una característica natural del aprendizaje y profesión del diseño y es la alta demanda creativa, muy necesaria en cualquier proceso proyectual, de tal manera que si la dilación tiene la capacidad de estimular la generación de ideas, la dilación es valiosa para el diseño, de este modo, una actividad o trabajo que no tenga esa alta demanda creativa y que este enfocada en procesos principalmente operativos no tendría la misma necesidad de incluir en periodos de dilación. Así, hablar de dilación ideativa en diseño es pertinente debido a que el diseñador

usualmente se enfrenta a situaciones donde debe encontrar mecanismos para armonizar sus habilidades de gestión del tiempo versus sus habilidades creativas en pos de una respuesta atractiva, convincente, funcional, viable y original. Teniendo en cuenta las afirmaciones anteriores, es importante empezar a dialogar en la academia de diseño sobre dilación ideativa para que los estudiantes puedan tener episodios de dilación como parte del proceso de ideación aprovechándolos para estimular los estados creativos, no obstante, debe entenderse que la dilación también puede ser un factor de estrés y que ignorar esta sintomatología, podría ocasionar o ser motivo de bloqueos mentales, no sólo desde el ángulo creativo sino que podría ser en casos extremos, un estímulo depresivo (Shin y Grant, 2020).

Es necesario comprender sobre la dilación ideativa, que ésta también puede ser entendida como una forma de autocontención, o mecanismo para regular impulsos, por lo que le da tiempo de incubación a las ideas con mayor divergencia para que se filtren hacia la superficie, de esta forma la dilación aporta al diseño en cuanto le permite usar herramientas para llegar a las capas más profundas de la mente en la búsqueda de ideas valiosas y no escoger las soluciones fáciles que están en la superficie del problema (Zanjani et al., 2020).

### ***2.5.2. En cual dominio tendría sentido estimular la dilación***

La dilación como fenómeno cognitivo depende en parte de factores situacionales y factores culturales, de modo que su implementación como herramienta pedagógica debe tener en cuenta el dominio. Es decir, aquellos elementos establecidos y aceptados culturalmente que sean reconocidos por los estudiantes y que puedan aportarles en su proceso ideativo. Sobre esto es válido cuestionarse entonces, ¿cuáles son los dominios de la dilación? Pregunta que al menos por ahora está lejos

de tener una respuesta definitiva que describa un dominio absoluto, sin embargo, hablando de dilación en diseño, debe extraerse del dominio todos los recursos que permitan excitar la creatividad en los estudiantes e incentiven procesos sinápticos que estimulen la óptima incubación de las ideas. Debido a ello, quien dirija el proceso académico u organizacional desde un enfoque de dilación ideativa, debería tener cierta claridad respecto al dominio del diseño situado, y ciertamente, reconocer el dominio de la dilación situada en un contexto académico, de esta forma estructurar espacios de construcción ideativa enfocada al diseño.

En ese sentido, comprender el dominio y el rol de los procesos dilatorios en la fase de ideación, puede fortalecer la estructuración y diseño de estrategias académicas u organizacionales que armonicen los periodos de intenso trabajo ahora naturalizados y percibidos como necesarios en un mundo competitivo, junto con los procesos de dilación: de la pausa, el reposo y la reparación que requiere una persona en sus dimensiones mentales, emocionales y corporales, de modo que pueda armonizarse el desempeño en términos de bienestar y productividad, potenciando ambas a través de la gestión y diseño de la dilación.

Por tal motivo, así como la inteligencia que se plantea desde múltiples dimensiones como: la corporal, lógica, espacial, emocional, entre otras, del mismo modo la dilación podría comportarse diferente en cada uno de los espacios de la vida humana, y por ello puede ser relevante situarla para comprenderla, y pensar en alguna forma de implementación pedagógica.

Es probable que la dilación académica y laboral tengan mayor frecuencia debido a que ambas tienden a tener plazos externos y concretos, y la dilación en el dominio del ocio es frecuentemente menor, pues su organización y planificación temporal no

es rígida. En general la idea de que la dilación puede funcionar en diferentes dominios es una invitación a pensar en que para comprenderla, analizarla y plantear herramientas para su fomentación o inclusión en procesos pedagógicos y organizacionales, debería ser también situada de modo que se incluyan las variables y particularidades del dominio (Klingsieck, 2013). Sobre esto, y de forma especulativa es posible diferenciar una dilación de tipo “inmunológico” que tenga como propósito proteger y reparar, de una dilación gestionada, que tiene como fin dar soporte a procesos de divergencia y estructuración de estados mentales ambientados para el procesamiento creativo. Es decir, podríamos pensar en diseñar la dilación para obtener resultados más allá de la ideación en diseño.

### ***2.5.3. La presión, un estímulo inesperado.***

Un elemento destacado y entendido como un estímulo para llevar a cabo un ejercicio académico desde las habilidades dilatorias de un grupo es la presión. Existen diversos tipos de presiones, vale la pena preguntarse sobre cuáles pueden ser benignas para el ejercicio creativo, y cuáles pueden incidir de forma negativa sobre un individuo o población. Algunas de estas son: la presión académica, la presión social, la presión ejercida por las expectativas personales; la presión del tiempo, que es en la que se considera encuentra el balance entre desafío y presión para una respuesta con ciertos niveles de ruptura; la presión financiera, la presión que ejerce el maestro sobre el estudiante, las presiones familiares, las presiones por rendimiento, las presiones situacionales, entre otras (Chen, 2019). En todo caso, es bastante probable que un estudiante deba afrontar varias presiones al mismo tiempo y que estas influyan en su desempeño creativo, por lo que debe procurarse aprender a moderar la presión percibida y sus efectos, para que reduzca la probabilidad de

desbordamiento, que podría terminar afectando al estudiante en términos de bienestar emocional y mental.

Dicho lo anterior, es posible entonces parte de las habilidades de enseñanza dependan también de aprender a reconocer presiones activas, y además conocer los mecanismos para excitarlas y desconectarlas, esto demandaría inicialmente conocer el contexto y haber entablado una aproximación con los estudiantes, de modo que puedan detectarse los estímulos pertinentes y la intensidad con la que deban aplicarse, la presión como activador del desafío, como acelerador motivacional, y la dilación como freno.

#### ***2.5.4. ¿El secreto está en la moderación?***

El estímulo de la motivación intrínseca es otro aspecto esencial a desarrollar desde lo pedagógico, por lo que toda actividad que se desarrolle dentro del espacio académico debe tener un componente que permita una conexión desde lo personal, intelectual y emocional con el estudiante, de manera que el nivel de desafío despierte el interés del individuo o grupo, con el fin de generar una respuesta activa. Sobre este particular, se menciona a continuación un ejemplo donde Shin y Grant citando a Pannpaker (2009) comentan el proceso de Leonardo Da Vinci, no con la intención de hacer una comparación anacrónica e innecesaria sino únicamente valorar los procesos de pausa en el desarrollo de proyectos que puedan tener un alto impacto en la sociedad:

Si la procrastinación creativa, aplicada selectivamente, impidió que Leonardo terminará algunas comisiones -es de menor importancia cuando uno está luchando con el funcionamiento interno del cosmos- entonces solo alguien que

está completamente cautivo del culto moderno de la mediocridad productiva...podría culparlo por eso. (Shin y Grant, 2020)

A través de la investigación y del diálogo con los participantes es posible evidenciar que el valor que tiene la motivación intrínseca en el proceso de ideación es absoluto, en consecuencia, sin este elemento no sería posible un proceso de dilación activa, por lo que para esta investigación debe rescatarse la importancia que tiene la capacidad del líder o maestro para motivar de forma intrínseca a la población sobre la cual se desarrollaran procesos de dilación ideativa.

En ese sentido se hace un llamado a buscar herramientas que permitan tomar alguna distancia de la implementación de motivaciones extrínsecas como las notas, los premios o los castigos, que son empleados, a veces, como la única estrategia pedagógica para estimular a los estudiantes a desarrollar una actividad. Es posible que ahora se deban pensar nuevos elementos que los involucren personalmente, pues los requisitos impuestos externamente parecen reducir de manera efectiva el sentido de autonomía y disfrute de un individuo con respecto a una tarea, por lo que ellos pueden sentirse controlados, encontrando la actividad repulsiva y terminando por postergar de forma pasiva sus pendientes para evitar sentimientos de incompetencia (Chun Chu y Choi, 2005).

#### ***2.5.5. Sobre la importancia de la autoeficacia creativa***

Es difícil no reconocer que el proceso pedagógico depende en gran medida de los sucesos anteriores a la formación académica y que hacen parte de los rasgos de la personalidad, el capital cultural, las habilidades emocionales y la conciencia de un estudiante. Todos estos elementos influyen en la capacidad que tiene para organizar

y desarrollar sus actividades de forma planificada, de modo que pueda formarse un juicio acerca de sus propias habilidades para la resolución de tareas y de la misma forma, construya un imaginario sobre su probabilidad de éxito para lograr obtener los resultados esperados y así, tener una autopercepción positiva, sirviendo esto como un incentivo para perseverar a corto y mediano plazo, alcanzando metas de forma consecutiva y ordenada para estructurar un estado de bienestar y alta autoestima, todo lo anterior se sintetiza en el concepto denominado sentido de autoeficacia, propuesto por Albert Bandura (1977). Sin embargo, la autoeficacia en la resolución de tareas tiene también modelos similares en dominios diferentes, como la autoeficacia social, la autoeficacia emocional, y para lo que concierne a esta investigación y es de vital importancia en el éxito de los procesos dilatorios, la autoeficacia creativa, que define la capacidad y confianza que tiene una persona o individuo de reconocer a futuro su probabilidad de cumplir resultados con alta demanda creativa, bajo determinadas características y limitaciones. En este sentido, la autoeficacia creativa debe ser analizada partiendo de la inquietud sobre el estado de los estudiantes y como previamente han construido cierto conocimiento de sus procesos, sus ritmos particulares y de su entorno, y con esta información comprender cómo pueden administrarlos para obtener respuestas con mayor valor creativo, reconociendo, además, sus habilidades creativas. “Los descubrimientos están en línea con la teoría cognitiva social que sugiere que la autoeficacia es una variable que tiene una estrecha conexión con la motivación, el afecto y el comportamiento de un individuo” (Bandura, 1977), de tal manera que entender las limitaciones, los ritmos y la consecución de logros desde sus propios entornos, les permitirá mediar mejor entre las circunstancias ambientales y comportamentales, de modo que al incentivar

procesos de dilación ideativa también se estimule una cultura del bienestar, del afecto y del trabajo en grupo.

En este sentido puede ser valioso que se incluya en los procesos educativos momentos estructurados de autorreconocimiento creativo, de modo que los estudiantes aprendan a organizar y caracterizar las singularidades de sus propios procesos ideativos.

### ***2.5.6. La brújula del goce y el aula dilatada***

Un factor particular, que ya se ha ido mencionando anteriormente, es el goce. Su importancia radica en que permite incluir elementos de valor emocional y experiencial en el aula de clase, generando que el estudiante disfrute del proceso de aprendizaje, esta idea no es nueva, sin embargo lo novedoso es comprender el proceso de dilación como un elemento de placer que permita moderar la carga emocional -sí se genera de una actividad que requiere habilidades creativas, dosificando el proceso de su realización, de modo que el estudiante pueda digerirlo de una forma más eficiente en términos motivacionales y anímicos, para que haya periodos dilatorios de contención e incubación así como momentos de fluida precipitación.

De esta forma se puede resignificar una actividad en términos de placer, pensar en la posibilidad de que, a través de procesos de dilación se puedan desarrollar con cierto nivel de goce, tareas que de otra forma pudieran resultar poco gratificantes, esto nos permite imaginar escenarios académicos donde haya una transferencia de conocimiento significativo, es decir, considerar la posibilidad de dosificar o catalizar estados psicoemocionales a través de la dilación como herramienta de goce en pos del aprendizaje.

Pensar la dilación en clase, o hablar del aula dilatada, nos permite inquietarnos a través de la comprensión de salón como un espacio pensado para el desarrollo de estímulos gratificantes que exciten la receptividad de los participantes, de modo que se amplíen las capacidades creativas e imaginativas tanto del estudiante como del docente y dar cabida a un ambiente dispuesto para el intercambio ameno y sinérgico de conocimiento.

### ***2.5.7. La dilación es mejor sin culpa***

Curiosamente y por circunstancias difíciles de desentrañar, probablemente vinculadas a fenómenos sociológicos, religiosos y políticos, algunos placeres naturales se han cargado con ciertos atisbos de culpa, de tal manera que lo placentero pareciera contener también una connotación negativa. Esto podría explicar la dificultad de sustentar y justificar el valor de la dilación para el diseño, primero porque va en contravía de una sociedad acelerada, y segundo, porque puede resultar placentero. En todo caso, otra estrategia pedagógica interesante podría resultar de procesos para enseñar a diluir la culpa o el remordimiento, mejorando la experiencia dilatoria, la demora estratégica e intencional de la respuesta, y el auto reconocimiento de los tiempos y habilidades creativas del estudiante.

### ***2.6. Conclusiones Generales***

- La dilación influye en los procesos de ideación de los estudiantes de diseño a través de la potenciación de los periodos de incubación que son, básicamente, estructuras sinápticas que se fortalecen a través de la recolección y procesamiento de información dispersa. En este punto la receta de una dilación eficaz se debe en gran parte a la habilidad de moderar la pausa, los estímulos

y las actividades, de esto depende que el resultado o bien sea una respuesta optimizada, o por el contrario surjan tensiones psicoemocionales o bloqueos cognitivos que puedan afectar la respuesta creativa.

- Una forma de comprender e integrar la dilación en diseño desde el aula es a través de una enseñanza que incluya elementos asociados al bienestar del estudiante y a la humanización de los procedimientos de aprendizaje desde los procesos de transferencia y generación de conocimiento, alejando en lo posible al estudiante de la visión maquinista contemporánea. En ese sentido, algunos de los mecanismos humanizadores planteados en el documento, como la resistencia y la lentificación surgen como una forma de contención del desbordamiento de las ideas neoliberales de producción sobre el estudiante o trabajador y su salud mental, emocional y física. No obstante, estos mecanismos no se plantean únicamente bajo un panorama de supervivencia sino bajo un contexto de aprendizaje y de estimulación cognitiva, que esboza la experiencia e interacción en el aula como dispositivos dilatorios relacionados al diseño de tal manera que todo proceso, sistema, producto o método diseñado, surja a través de procesos humanizados y optimizados desde un ángulo de productividad responsable con el ser.
- Es posible imaginar una dilación estructurada a través de estrategias de aprendizaje que involucren la pausa y la intensificación en series para fortalecer el músculo ideativo, es decir, diseñar la dilación, dilatando el diseño en espacios de estimulación creativa.
- Una relación puntual entre la dilación y el diseño puede ser la moderación del ritmo dilatorio, que resulta fundamental en ejercicios de ideación que busquen

una respuesta eficientemente creativa. De la misma forma, se puede sugerir que la motivación intrínseca es un puente entre dilación y diseño en el sentido que puede estimular los procesos de ideación hacia un mayor nivel de ruptura. Otra relación relevante es la percepción de la actividad de diseño como desafío, debido a que incentiva la búsqueda de recursos para potenciar la respuesta, la provocación y reto pueden ser valiosos mecanismos de autorregulación del proceso de diseño en dilación. Otros aspectos importantes a tener en cuenta pueden ser los niveles de bienestar emocional, auto percepción del estudiante, nivel de conciencia, autoeficacia creativa y auto reconocimiento cognitivo y creativo.

- Para el desarrollo de esta tesis se utilizó el test NEPA y se diseñó una herramienta conocida como ideario creativo, basada en el planteamiento de Paul Guilford sobre las habilidades del ser creativo, de modo que se generará un espacio en el que la ideación y la dilación se relacionarán a través de la búsqueda de una respuesta creativa. El ideario creativo como herramienta de medición puede tener el potencial de fortalecerse como estrategia integradora en un aula dilatada; por supuesto esto demandaría fortalecer la herramienta verificándola en diferentes poblaciones, escenarios y perfeccionando los procedimientos de recolección, procesamiento y análisis de los datos obtenidos.
- Un elemento a discutir, sobre el ideario creativo, es que se obtuvo una relación directamente proporcional entre cantidad y calidad, de modo que aquellos que presentaron mayor cantidad de ideas tenían la tendencia a presentar en algunos casos ideas con mayor nivel de ruptura que aquellos que optaron por

desarrollar menor cantidad de ideas. Esto coincide con lo esperado en los procesos creativos como el *brainstorming*, entre otros, llamados a la generación masiva de ideas desarticuladas de requerimientos restrictivos.

- Un elemento para reflexionar es que es difícil imaginar una actividad humana donde no participe la dilación, que tiene parte de responsabilidad en episodios de estrés, y que en diferentes investigaciones se ha relacionado con sentimientos de culpa y espirales de depresión. por ello, comprendiendo la imposibilidad de eliminar la dilación como una falla autorregulatoria incrustada de forma natural en la cotidianidad humana, este documento plantea que podría llegar a asumirse como un insumo para un vivir y aprender mejor debido no solo a que puede favorecer procesos de ideación, sino que sugiere que a través del autorreconocimiento dilatorio, que es la identificación de los propios ritmos de demora, pausa, descanso, contemplación y divagación, como elementos asociados a la dilación en la cotidianidad, se puede estimular estados de bienestar y de autoeficacia creativa en los estudiantes de modo que no sólo se pueden obtener mejores resultados respecto a una respuesta académica sino a la experiencia de aprendizaje en general.
- Estructurar el documento a partir de planos de discusión abatidos en distintos mecanismos de relación y llevados a la propuesta práctica a través de diferentes modos de aplicación o circulación permitió trazar una ruta ordenada y lógica en la construcción y desarrollo narrativo de la problemática planteada que, de otra forma, podría parecer irrelevante o difusa. Es importante destacar que más allá de la resolución de la investigación es valioso desarrollar un mecanismo eficiente para comunicar y visualizar la problemática.

- Durante el desarrollo de la tesis, explotaba en el mundo una pandemia biológica que nos llevó al encierro y a la incertidumbre, consecuencia que derivó en una nefasta crisis de salud mental de la que aún hoy muchos no se recuperan. A eso puede agregarse el empobrecimiento del índice de calidad de vida debido fenómenos políticos y económicos que ciertamente invitan a cualquier maestrante a evaluar la relevancia práctica de sus indagaciones académicas, bajo este panorama, debo agradecer la coincidencia de preocuparme por la dilación como elemento asociado al bienestar mental y emocional, fenómeno que logré dispositivar en mi vida laboral y académica, y que ciertamente me permitió anticiparme al encontrar herramientas útiles para asumir la presión constante de la incertidumbre, de las expectativas y de las desavenencias. de esta forma, aunque a modo personal me permito recomendar la importancia de aprender a lentificar y a resistir a través de la pausa reparadora.

## Referencias

- Amabile, T. M. (2018). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Routledge.
- Amabile, T. (1983). The social Psychology of creativity: A componential Conceptualization. *Journal Of personality and social Psychology.*, 45, 357 -376.
- Aquino, S. T. de (1953 ) Q. De Anima, Textum Taurini, Milán, 54, 5, 3m.
- Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1997). *Diseño y Comunicación, teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.

- Ávila, L. A. A., & Chaves, P. C. (2019). Components of self-control. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 1005–1023.
- Balcazar, F. (2003) Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. (2003). *Fundamentos En Humanidades*, 7/8, 59–77.
- Ball, L. J., & Christensen, B. T. (2019). Advancing an understanding of design cognition and design metacognition: Progress and prospects. *Design Studies*, 65, 35–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.10.003>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological review*, 84(2), 191.
- BBC News Mundo. (4 de octubre de 2018). Muerte por selfie: 259 personas fallecen accidentalmente en 7 años en busca del autorretrato perfecto. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45745026>
- BBC News Mundo. (24 de julio de 2019). Cambridge Analytica: la multa récord que deberá pagar Facebook por la forma en que manejó los datos de 87 millones de usuarios. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49093124>
- Braidoti, R. (2015). *Lo posthumano* (Vol. 302622). Editorial Gedisa.
- Bonetto, E., Pichot, N., Pavani, J.-B., & Adam-Troïan, J. (2021). The paradox of creativity. *New Ideas in Psychology*, 60, 100820. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2020.100820>
- Castellanos, A. y Rodríguez, N. (2017) Una revisión a la configuración de la gestión del diseño, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *IconoFacto*, 13 (20).
- González, L. (2005) CAPÍTULO II: LA IMAGINACIÓN. *Cuadernos de Anuario Filosófico. Serie Universitaria*, (185), 41-65.
- Carvajal, B. C. (2013). Creatividad e intuición en la praxis metodológica reflexión a la luz de la neurociencia cognitiva. *Telos*, 15(1), 77–90.
- Chen, W. (2019). Preliminary Study on the Learning Pressure of Undergraduate Industrial Design Students. *Teaching and Learning Design: Re: Research, Volume 1*, 1, 91.

- CEPAL, N. U. (2020). *Coyuntura Laboral en América Latina y el Caribe. La dinámica laboral en una crisis de características inéditas: desafíos de política.*
- Chowdhury, S. F., & Pychyl, T. A. (2018). A critique of the construct validity of active procrastination. *Personality and Individual Differences*, 120, 7–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.08.016>
- Chun Chu, A. H., & Choi, J. N. (2005). Rethinking procrastination: Positive effects of "active" procrastination behavior on attitudes and performance. *The Journal of Social Psychology*, 145(3), 245–264.
- Clayton J. (9 de abril de 2021). Shannon Wait, la joven empleada que se enfrentó a Google y ganó. *BBC News Mundo*. [https://www.bbc.com/mundo/noticias-56671718?at\\_custom3=BBC+News+Mundo&at\\_custom4=1D79C54E-9ECE-11EB-97E2-](https://www.bbc.com/mundo/noticias-56671718?at_custom3=BBC+News+Mundo&at_custom4=1D79C54E-9ECE-11EB-97E2-)
- Csikszentmihalyi, M. (2005). *¿Dónde está la creatividad? aproximación al modelo de sistemas de Mihály. Pascale.*
- Dekker, S., & Fischer, R. (2008). Cultural Differences in Academic Motivation Goals: A Meta-Analysis Across 13 Societies. *Journal of Educational Research*, 102(2), 99–110. <http://10.0.12.128/JOER.102.2.99-110>
- Dillon, A. (2001). Beyond Usability: Process, Outcome and Affect in human computer interactions. *Canadian Journal of Information Science*, 26.
- Echeverri, P. y Espitia, E. (2020). *Afectaciones derivadas del trabajo reorganizado por la pandemia del covid-19 sobre la calidad de vida laboral percibida por un grupo de trabajadores de una empresa del sector petrolero en Colombia* [Tesis de Maestría, Universidad EAFIT]. <http://hdl.handle.net/10784/17393>
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- Espinosa, S. G., & Aguila, A. E. G. (2019). NEUROARQUITECTURA. *Milenaria, Ciencia y Arte*, 14, 27–29.

Fernández, J. (29 de enero de 2021). Drones y bombas que 'hablan': la IA es la gran revolución militar, y nadie está al mando. *El Confidencial*. [https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2021-01-29/inteligencia-artificial-defensa-misiles-aviones\\_2924824/](https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2021-01-29/inteligencia-artificial-defensa-misiles-aviones_2924824/)

Ferrándiz, R. R. (2011). De industrias culturales a industrias del ocio y creativas: los límites del «campo» cultural. *From Cultural Industries to Entertainment and Creative Industries. The Boundaries of the Cultural Field.*, 18(36), 149–156. <http://10.0.15.76/C36-2011-03-06>

Ferrari, J., O'Callahan, J. y Newbegin, I. (2005). Prevalence of procrastination in the United States, United Kingdom, and Australia: Arousal and avoidance delays among adults. *North American Journal of Psychology*, 7, 1-6.

Furlan, L., Heredia, D. E., Piemontesi, S. E., Illbele, A., & Sanchez Rosas, J. (2010). Adaptación de la escala de procrastinación de Tuckman para estudiantes universitarios. *II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional En Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores En Psicología Del MERCOSUR*.

Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Paidós Barcelona.

García García, M. (2011). *Los caminos a Walden*.

Garzón, A. C. G., Barajas, D. C. H., Cárdenas, L. F. S., & Ibarra, E. R. B. (2015, July). Herramientas para la medición de la capacidad creativa en la ingeniería: una revisión de literatura de la última década. In *Encuentro Internacional de Educación en Ingeniería ACOFI 2015*

Gallo, C. (2020). *Estudios muestran que la pandemia y el confinamiento han afectado la salud mental de la población*. France24.

<https://www.france24.com/es/20200911-impacto-pandemia-salud-mental>

Goyes, J., Rodríguez, C., y Victorino, A. (2017). *Memorias del proyecto LEM Guaviare: Lectura y escritura con medios*. Guaviare, Colombia: Nomos Impresores.

- Grant, A. (2016). *Por qué me enseñé a procrastinar*.  
<https://www.nytimes.com/2016/01/17/opinion/sunday/why-i-taught-myself-to-procrastinate.html>
- Grant, A. (2017). *Originales*. Paidós.
- Guilford, P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós.
- Guilford, P. (1991). La estructura de la inteligencia de Guilford: procesos intelectuales. *Revista Iberoamericana de psicología*.
- Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Han, B.-C. (2017). *La sociedad del cansancio: Segunda edición ampliada*. Herder Editorial.
- Hassan Montero, y Martín Fernández, F. J. (2005.). *La experiencia del Usuario*.  
[http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia\\_del\\_usuario.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.htm)
- Hammersley, M. &. (1994). *Etnografía: métodos de investigación* (1 ed.). Barcelona, España: Paidós.
- Hernández, J. (2020). Impacto de la COVID-19 sobre la salud mental de las personas. *Medicentro Electrónica*, 24(3), 578-594.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1029-30432020000300578&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30432020000300578&lng=es&tlng=es)
- Jiménez, O. (s. f.). Los efectos positivos de la procrastinación. *Notinetlegal*.  
<https://www.notinetlegal.com/los-efectos-positivos-de-la-procrastinacion-434.html>
- Kempermann, G., Gage, F. H., Aigner, L., Song, H., Curtis, M. A., Thuret, S., Kuhn, H. G., Jessberger, S., Frankland, P. W., & Cameron, H. A. (2018). Human adult neurogenesis: evidence and remaining questions. *Cell Stem Cell*, 23(1), 25–30.
- Klingsieck, K. B. (2013). Procrastination in different life-domains: Is procrastination domain specific? *Current Psychology*, 32(2), 175–185.
- Krieken, R., Ritzer, G., & Rojek, C. (2020). *Economy of Attention and Attention Capital*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12910.02885>

- Laurel, B. (2003). *Design Research: Methods and perspectives*. London: MIT Press.
- Liu, W., Pan, Y., Luo, X., Wang, L., & Pang, W. (2017). Active procrastination and creative ideation: The mediating role of creative self-efficacy. *Personality & Individual Differences, 119*, 227–229. <http://10.0.3.248/j.paid.2017.07.033>
- Ling, L. (6 de diciembre de 2020). Qué es el “desvelo en venganza” que practican millones de jóvenes trabajadores en China. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55108600>
- Mabin, V. J., & Davies, J. (1995). Framing and reframing as a creative problem structuring aid. *Proceedings of the 30th Annual ORSNZ Conference, September, Wellington, New Zealand, ORSNZ: NZ*, 229–236.
- Magda, R. M. R. (2004). *Transmodernidad* (Vol. 140). Anthropos Editorial.
- MARIA POPOVA. (2015). *Thoreau sobre el trabajo duro, el mito de la productividad y la verdadera medida del trabajo significativo*. <https://www.brainpickings.org/2015/02/10/thoreau-hard-work-efficiency>
- Martínez, J. y Medina, J. (2015). ¿Son útiles los dispositivos y aplicaciones inteligentes para la gestión de la salud? Comentario crítico. *Enferm Cardiol. 22*(65): 33-37. [https://www.researchgate.net/publication/283567865\\_Son\\_utiles\\_los\\_dispositivos\\_y\\_aplicaciones\\_inteligentes\\_para\\_la\\_gestion\\_de\\_la\\_salud\\_Comentario\\_critico](https://www.researchgate.net/publication/283567865_Son_utiles_los_dispositivos_y_aplicaciones_inteligentes_para_la_gestion_de_la_salud_Comentario_critico)
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión, (20)*,165-193.[fecha de Consulta 15 de Octubre de 2021]. ISSN: 1657-6276. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005>
- Maturana, H. R., & Varela, F. J. (2012). *Autopoiesis and cognition: The realization of the living* (Vol. 42). Springer Science & Business Media.
- McClelland, D. C. (1961). *The Achieving Society*. Princeton, Nueva Jersey: Van Nostrand.

- Miranda, L. (26 de marzo de 2021). Repartidores de Amazon orinan en botellas de plástico para cumplir con su extenuante jornada laboral. *Hipertextual*. <https://hipertextual.com/2021/03/empleados-amazon-orinan-botellas-plastico>
- Organización Internacional del Trabajo. (2020). *El teletrabajo durante la pandemia de COVID-19 y después de ella – Guía práctica*. OIT. [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_protect/---protrav/---travail/documents/publication/wcms\\_758007.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_protect/---protrav/---travail/documents/publication/wcms_758007.pdf)
- Ospina, W. (2008). *La escuela de la noche*. Editorial Norma.
- Ozyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 4(1), 31–40.
- Polo, L. (1988). Cuestiones de Filosofía Educativa (pro manuscrito) p. 67. y ss. Cfr.: Labrada, M. A., (1988) *Estética*, Eunsa, Pamplona p. 154.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología Humana y Cambio*. Pol-len
- Pérez, D. M. (14 de marzo de 2021). *Cumbia, un hogar para los sin nombre de Monterrey*. El País. <https://elpais.com/mexico/2021-03-14/cumbia-un-hogar-para-los-sin-nombre-de-monterrey.html>
- Pinto, A., & Muñoz, G. (2020). Teletrabajo: Productividad y bienestar en tiempos de crisis. *Escuela de Psicología*, 2.
- PostgradoUTP. (22 de agosto de 2019). 4 ventajas de la inteligencia emocional para la gerencia. *Escuela de Postgrado Universidad Tecnológica de Perú*. <https://www.postgradoutp.edu.pe/blog/a/4-ventajas-de-la-inteligencia-emocional-para-la-gerencia/>
- Quant, D. M., & Sánchez, A. (2012). Procrastinación, procrastinación académica: concepto e implicaciones. *Revista Vanguardia Psicológica Clínica Teórica y Práctica*, 3(1), 45–59.
- Ramos, C., Jadán, J., Paredes, L., Bolaños, M., y Gómez, A. (2017). Procrastinación, adicción al internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios

ecuatorianos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43(3), 275-289.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000300016>

Restrepo, O. (2007). Evolución, darwinismo y religión: Debates, estereotipos y fronteras móviles. En Adarve & Tejeiro, C. (Ed.), *Creer y poder hoy* (pp. 243 - 272). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Rivera Ríos, M. Á. (2001). La transformación mundial del capitalismo. Implicaciones para México. *Investigación Económica*, 61(235), 65–129.

Rodríguez, B. A. (2011). De la lentitud. *Tópicos Del Seminario*, 26, 111–133.

Saichev, A., & Sornette, D. (2010). Effects of diversity and procrastination in priority queuing theory: The different power law regimes. *Physical Review E*, 81(1), 16108.

Santos, M. R. (1986). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de psicología*, 7(27-28), 175-192.

Sachs, A. (1999). Stuckness' in the design studio. *Design Studies*, 20(2), 195–209.

Selener, D. (1997). Participatory action research and social change. NY: Cornell University Participatory Action Research Network.

Sennet Richard, (2009). El Artesano. Editorial Anagrama.

Shin, J., & Grant, A. M. (2020). When Putting Work Off Pays Off: The Curvilinear Relationship Between Procrastination and Creativity. *Academy of Management Journal*, *ja*.

Soca, R. (2008). La fascinante historia de las palabras y nuevas fascinantes historias de las palabras. <http://www.elcastellano.org/palabra.php>

Sternberg, R. (1997). *Inteligencia exitosa: cómo una inteligencia práctica y creativa determina el éxito en la vida*. Paidós Ibérica.Wambach

Suárez Perdomo, A. y Feliciano-García, L. (2020). *Influencia del perfil de procrastinación activa en el rendimiento académico del alumnado de Ciencias de la Educación*.

Tula, F. (2015). Gilbert Simondon, Imaginación e Invención. *Revista Tecnología y sociedad*, (89), 73- 79.

Wu, T., Crawford, M., & Pataki, G. (2015). Attention brokers. *Retrieved from NYU Law*.

Yacuzzi, Enrique. 2005. " El estudio de caso como metodología de investigación: teoría, mecanismos causales, validación ", *CEMA Working Papers: Serie Documentos de Trabajo*. 296, Universidad del CEMA.

Yin, Robert K. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Sage Publications, Thousand Oaks, CA.

Zanjani, S., Yunlu, D. G., & Beigh, J. N. S. (2020). Creative procrastinators: Mapping a complex terrain. *Personality & Individual Differences*, 154, N.PAG-N.PAG. <http://10.0.3.248/j.paid.2019.109640>