

◆ Andrea Yadira Rojo Contreras ◆◆

Escuela Nacional de Artes Plásticas ◆

00226

38



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“PROCESOS CREATIVOS: UNA ALTERNATIVA  
PARA LA REALIZACIÓN DE ILUSTRACIÓN”**

Tesis que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**ANDREA YADIRA ROJO CONTRERAS**

Director de tesis:

**MTRO. EN A.V. MIGUEL ARMENTA ORTIZ**

MÉXICO, D.F., 2003



DEPTO. DE ASIGNATURA  
PARA LA TITULACIÓN  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
SOCOMILCO D.F.

A



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**TESIS CON  
FALLA DE  
ORIGEN**

**ÍNDICE GENERAL**

<b>Introducción</b>	<b>I</b>
<b>1.- La imaginación, inicio de la creatividad.</b>	<b>1</b>
1.1 Desarrollo conceptual de la imaginación según el pensamiento filosófico.	2
1.2 Procesos mentales durante la imaginación según la neurología.	8
<b>2.- La creatividad y la ilustración.</b>	<b>11</b>
2.1 Imaginación.	12
2.2 La imaginación en la actividad creadora.	16
2.3 Creatividad.	18
2.4 Personalidad creativa.	23
2.4.1 Componentes de pensamiento creativo.	27
2.4.2 Actitud creativa.	29
2.5 Desarrollo de la creatividad.	31
2.5.1 Facilitadores y obstáculos de la creatividad.	33
2.5.2 Fases del proceso creativo.	37
2.6 Ilustración.	42
2.7 Empleo de la ilustración.	46
2.8 Técnicas usadas en la ilustración.	49
<b>3.- La práctica de la creatividad.</b>	<b>61</b>
3.1 Reflexiones sobre el proceso metodológico para el desarrollo de la creatividad en la ilustración.	62
3.2 Propuesta metodológica para el desarrollo de la creatividad.	65
3.2.1 Identificación.	65
3.2.2 Estructura y contenidos.	66
3.2.3 Desarrollo de los contenidos de la propuesta.	67
3.2.4 Secuencias de trabajo para el desarrollo de la creatividad.	75
3.3 Desarrollo de la propuesta de actividades creativas en la realización de ilustraciones	79
3.4 Resultados del curso	85
<b>Conclusiones</b>	<b>91</b>
Bocetos	94
Referencias	97
Fuentes consultadas	100

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

## INTRODUCCIÓN.

Según el psicoanálisis, el ser humano es una entidad biosicosocial, esto quiere decir que está regido por tres niveles de conciencia o actividades mentales: el inconsciente o actividad biológica, el subconsciente o actividad social y el consciente o actividad psicológica.

En estos tres niveles, por medio de funciones mentales, se recaba y distribuye información que se guarda por medio de la memoria, ésta función mental se vale de la percepción para registrar experiencias, almacenarlas y posteriormente valiéndose de la emotividad, el intelecto y la imaginación revivirlas.

La imaginación básicamente en una función mental esencial para la experiencia, es la que hace síntesis de la imagen, es auxiliada por la memoria, la percepción y los órganos de los sentidos, formando parte del proceso perceptual, siendo la imaginación un proceso en su mayoría subconsciente y en menor parte, consciente.

De manera consciente es una base para el desarrollo de la creatividad, ya que ésta se soporta por medio de la imaginación, basada a su vez en la percepción. La creatividad tiene un proceso mental en el que se encuentra la imaginación como una primera instancia, ya que recaba experiencias pasadas, las transforma y construye algo nuevo, todo dentro de la mente, para finalmente salir y ser materializadas por la creatividad.

Pero ¿de qué sirve que en el proceso creativo, la imaginación sea consciente, si al fin y al cabo puede darse la inspiración?. Precisamente porque *puede* darse la inspiración o puede no darse, además la inspiración está basada en la imaginación, si se desarrolla ésta, se está desarrollando la capacidad de inspiración, y si se hace de manera consciente ya no se está sujeto de estar o no inspirado, sino que, mediante una o varias metodologías creativas que desarrollen la imaginación consciente, se estará seguro de poder realizar creativa y satisfactoriamente cualquier trabajo, principalmente el rubro que en particular interesa: el visual.

Dentro del área del diseño gráfico se encuentra la ilustración, y ésta será el pretexto para investigar y poner en práctica los procesos creativos y el desarrollo de la imaginación, así, no sólo se está dando una metodología que auxilie en la creación de ilustración, sino que se está desarrollando la capacidad de imaginación, que no sólo funciona en el área de las ilustraciones, sino también sirve para la vida cotidiana.

La razón que motivó a la presente investigación fue: conocer y desarrollar la creatividad en la vida cotidiana y en el diseño gráfico, especialmente en el ámbito de la ilustración, en la actualidad lo que vende no es la técnica ni el que se vea bonita una imagen, sino qué tan creativa sea y cuánto llame la atención. Además, como otra inquietud sobre la creatividad, estaba el hecho de conocer, de manera práctica y teórica, metodologías que auxiliaran en el desarrollo de la actividad creativa, específicamente durante el bocetaje, pues generalmente se

TESIS CON  
FECHA DE ORIGEN

tiende a "casarse" con una idea, que tal vez no es muy buena, ni muy creativa, pero es la única que se tiene, para evitar esto y desarrollar muchas más ideas, surgió la duda de si podía realizarse una metodología creativa que no inhibiera a la imaginación.

Investigando en distintas fuentes se vio la posibilidad de afirmar que así era. En textos como el de *Hacia una pedagogía de la creatividad* de **Galia Sefchovich** se aseguraba que era posible, pero sólo se trataba de ejercicios dirigidos a niños desde temprana edad, por lo que surgió otra incógnita: ¿podía desarrollarse la creatividad en los adultos?. Sefchovich afirmaba que sí, aunque no decía cómo. Con base en esta afirmación se inició la investigación.

El primer texto encontrado que daba una idea de cómo lograr desarrollar la creatividad en los adultos fue el texto de *Creatividad en la investigación científica* de **Mauro Rodríguez**, donde él se cuestionaba:

**"...¿Cómo desarrollar esta imprescindible creatividad? En los niños mediante una nueva concepto de educación, y en los adultos, por vía de la reeducación: lecturas, grupos de reflexión, cursos, talleres y prácticas" (Rodríguez, 1991: 5)**

Esa afirmación fue el punto de partida de este trabajo, pues aseguró que existía la posibilidad de desarrollo, sólo era cuestión de encontrar los elementos adecuados, los cuales después de algunas lecturas breves, se concretaron a: imaginación, creatividad e ilustración, de los cuales se desarrolló el resto del presente estudio en el cual se trató el tema de los procesos creativos que ayudan a desarrollar la imaginación como una alternativa a la realización de ilustraciones.

Con la intención de resolver y desarrollar el tema, los objetivos a tratar en el estudio fueron:

- ◆ Indicar cuáles procesos creativos desarrollan la imaginación para su posterior aplicación en el desarrollo de ilustraciones.
- ◆ Identificar procesos creativos que pueden usarse en la creación de ilustraciones.
- ◆ Conocer la relación entre imaginación y creatividad en el desarrollo de ilustraciones.
- ◆ Proponer fundamentos teóricos, metodológicos y prácticos para el uso de procesos creativos en la realización de ilustraciones.

Gracias a estos objetivos se llenó la siguiente expectativa: demostrar que la imaginación y la creatividad pueden desarrollarse mediante una metodología que auxilie el trabajo del ilustrador, limitándose este trabajo a la aplicación de esa metodología, apoyada por los procesos creativos. Se aplicó el trabajo a alumnos de primer año de la carrera de *Diseño y Comunicación Visual* junto con un cuestionario para medir los resultados de la investigación.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Las preguntas del cuestionario que se aplicó como parte práctica de la investigación, fueron realizadas con dos propósitos: el primero fue para recabar más fácilmente las opiniones e información que serían necesarias para evaluar el funcionamiento de la propuesta; en segundo lugar fue para facilitar el proceso a los estudiantes que realizaron el trabajo y para que éstos notaran más fácilmente la metodología propuesta y siguieran los pasos para no perderse.

Las respuestas fueron recopiladas y las que podían ser contabilizadas se utilizaron para verificar la efectividad de la metodología.

El trabajo está dividido en apartados, en el primero se menciona a la imaginación con bases científicas y filosóficas, no sólo para ver diferentes puntos de vista, sino para tener un punto de referencia. En las bases científicas se tratan las neuronas especializadas en el sentido de la vista, las cuales están relacionadas con la imaginación visual. En las bases filosóficas se ven los comentarios de los filósofos más destacados que han dado su hipótesis de la imaginación, la cual va desde que es una falacia, hasta los que la defienden porque sin ella simplemente no se puede aprender.

En el segundo apartado se trató el desarrollo de la parte teórica de la investigación, implicando a la imaginación, creatividad e ilustración. Se observan comentarios de personas relacionadas con ámbitos creativos dando su opinión sobre la imaginación, la manera en que ésta se relaciona con la creatividad, el desarrollo de la creatividad, sus procesos, lo que la inhibe y produce, de las personas creativas y de cómo se relaciona con la ilustración, mencionando lo más básico de ella, pues sólo es el pretexto del trabajo, más no el fin.

En el último apartado se menciona la aplicación de la metodología y sus resultados. Se incluyen propuestas diferentes de sensibilización con ejercicios para desarrollar en clase o individualmente y con una explicación del por qué sirven esos ejercicios en el desarrollo de la creatividad.

La reflexión final del presente trabajo es que la creatividad puede desarrollarse, es cuestión de aplicarse en ello y mantener autocontrol de tiempos y espacios, pues éstos son vitales para el desarrollo creativo. Además también es importante mantener la mente abierta a nuevas y novedosas ideas, tener una actitud positiva para auxiliarse y tener nuevas perspectivas de vida, prácticamente, hay que luchar para ser mejor como persona y como profesional de diseño, dejar la mediocridad y abrirse a un nuevo mundo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PAGINACION**

**DISCONTINUA**



# 1. Imaginación, inicio de la creatividad

1.1 Desarrollo conceptual de la imaginación según el pensamiento filosófico.

1.2 Procesos mentales durante la imaginación según la neurología.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.1.- DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA IMAGINACIÓN SEGÚN EL PENSAMIENTO FILOSÓFICO.

"La imaginación es más importante que los conocimientos" A. Einstein

**A** lo largo de la historia el concepto de imaginación ha despertado innumerables opiniones por parte de los filósofos. Fue a partir de la Edad Media que surgieron interrogantes sobre la imaginación ¿de dónde venía y qué usos poseía? ¿y qué tenía en común con el conocimiento?. La respuesta para los medievales era que la sensación ⊕ en general permite verdaderamente entrar en contacto con el mundo real. Esta idea es demasiado general, y en otras palabras sugiere que se aprehende gracias a las sensaciones, pero esta idea es fácilmente rebatible ya que ¿realmente todo lo que se adquiere por medio de los sentidos es real? ¿y qué hay de las "alucinaciones" que tienen la gente enferma o con problemas? ¿qué afirma que sea cierto y "real" todo lo que se percibe?

Preguntas como estas eran las que se hacía René Descartes quien basa su teoría del conocimiento en negar que hay manera de diferenciar entre los sensa reales ⊕ y los correspondientes sensa imaginarios ⊖ o entre la sensación real y la imaginación relacionada. Y afirma que no se pueden distinguir sin el auxilio de alguna prueba basada en el razonamiento matemático. Su lógica para asegurar esto es la siguiente:

**"Todo lo que hasta ahora he aceptado como cierto y verdadero lo he aprendido de los sentidos, o a través de los sentidos; pero a menudo se me ha demostrado que estos sentidos son engañosos y que es más sabio no confiar absolutamente nada en aquello que alguna vez nos ha engañado". (Popkin, 1977:118)**

Como ejemplos para ilustrar el hecho de que los sentidos inducen a creer algo erróneo está lo siguiente: si se percibe algo a distancia, al acercarse uno resulta que el objeto varía a como había juzgado la primera vez; también está el hecho de que los objetos se ven diferente fuera del agua que dentro de ella. Se pregunta Descartes ¿Cómo podemos estar ciertos de que todo lo que vemos y hacemos no es parte de un sueño? Si se juzga desde ese extremo punto de vista se poseen bases para sospechar de la confiabilidad de los sentidos, y del entendimiento que se adquiere a través de ellos.

TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

- ① Entendiendo por sensación lo que realmente adquirimos dejando a un lado lo que pensamos.
- ② Entendiendo a partir de este momento que sensa real es lo que existe en la realidad y es percibido por la persona.
- ③ Entendiendo que sensa imaginario es lo creado por la mente, pero es percibido como si fuera real.



La conclusión que da Descartes a su filosofía sobre el conocimiento es que las cosas reales de nuestra experiencia pueden ser ilusiones, parte de un mundo continuo de sueños, y que los estudios que de ellas se realizan también pueden ser fantasías. La posibilidad de que todo conocimiento pertenezca a una ficción lleva a más dudas acerca de si en realidad se vive en un mundo que existe, o si éste está fuera de nuestra imaginación.

Pero para Descartes no todo es negar la existencia de la realidad, él opina:

**"El conocimiento sobre el cual se puede formar un juicio cierto e irrefutable debe ser no solamente claro, sino distinto también. Llamo claro a aquello que está presente y manifiesto para una mente atenta y despierta, así como decimos que vemos claramente los objetos cuando estando presentes ante nuestros ojos, se manifiestan con suficiente fuerza, que no contiene nada en sí más que lo que es claro."**  
(Popkin, 1977:125)

Se entiende que una experiencia es clara si tiene la fuerza para que no se puede evitar ser conciente de ella. Pero hay un problema con la lógica que muestra Descartes: no define que entiende por "distinto" para considerar que el conocimiento sea cierto e irrefutable, pues una idea puede ser clara, pero no necesariamente ser diferente -¿distinta a qué?-. Esa falta de exactitud deja muchos huecos en su opinión, pero puede rescatarse lo siguiente: A pesar de que se niegan las sensaciones reales, no se puede ignorar que hay sensaciones de las que somos concientes y de las que no se tiene control alguno.

En esto se basó Thomas Hobbes, filósofo inglés, para formar su teoría del conocimiento. Él dice que no hay manera de distinguir a la sensación real de la imaginación por inspección directa y en su lógica afirma que si no se puede saber de manera clara la diferencia entre ambas no es posible hacerlo de otro modo, ya que para él lo inmediato es una característica esencial en la experiencia sensible. Por este motivo propone que los sensa son "imaginación, lo mismo en la vigilia que en el sueño...de manera que la sensibilidad en todos los casos no es más que la fantasía original". (Collingwood, 1993:168)

Con lo anterior Hobbes niega la distinción entre la sensación real y la imaginación, es más, afirma que todo es producto de las fantasías y como conclusión a su teoría propone que se usen los términos de sensación e imaginación de manera indiferente ya que son lo mismo al no poderse diferenciar uno del otro.

Siguiendo la misma línea de pensamiento Baruch Spinoza, filósofo judío, opina que en principio todo es imaginación; pero niega que sea un modo de pensamiento, pues para serlo tendría que ser activa y tener un contenido, ya sea de verdad o de error. Se entiende que para Spinoza la imaginación, es algo que simplemente se da en primera instancia, en donde la mente y el pensamiento no tienen control alguno, pero no menciona qué es lo que sucede con las sensaciones en este proceso, ni opina si existen o si tienen algo en común con la imaginación.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Para enredar más las cosas en esa época el filósofo Gottfried Wilhelm von Leibnitz menciona que los sensa realmente merecen el nombre de ideas y que si se llevan a un estado de distinción perderían su carácter sensible y se transformarían en pensamientos. Se entiende que para él las sensaciones y las ideas van unidas y cuando uno piensa sobre ellas dejan de serlo para convertirse en pensamientos ya que se involucra un proceso mental.

De manera general los filósofos anteriores niegan la existencia de las sensaciones reales y afirman que los sensa son causados por la acción de otros cuerpos y que si se está seguro de su realidad no es por la impresión sensorial sino por un proceso del pensamiento.

El filósofo que rompió con este fundamento fue John Locke quien hace un intento de diferenciar las "ideas reales" de las "fantásticas", reconociendo que si bien no todo lo que se percibe es creíble como afirmaba Descartes, no se puede negar que existen conocimientos reales. Pero no distingue entre los sensa reales y sensas imaginarios, ya que él opina que todos los sensa son reales, lo contrario a lo que pensaban los filósofos anteriores.

Para explicar su teoría Locke divide a las ideas en simples y complejas; las primeras son reales ya que son de carácter inmediato, mientras que las segundas son producto de la imaginación ya que éstas se forman a voluntad al combinar ideas simples, por lo tanto no es posible que sean reales. Por otra parte las ideas simples no pueden ser nunca fantásticas porque no son ficciones "al gusto", la base de esto es que "la mente no puede hacer a sí misma ninguna idea simple" (Collingwood, 1993:170) distinguiendo así una acción voluntaria de una pasiva, por medio de la reflexión.

A pesar de que algunos hombres ponen en duda que existan ciertas ideas en su mente afirmando que ninguna de éstas existen y los objetos que están involucrados no afectan los sentidos, Locke duda:

**"...si pregunto a cualquiera ¿si está invenciblemente conciente de una percepción diferente cuando él mira el sol en el día que cuando piensa en él en la noche; cuando prueba realmente el ajeno o huele una rosa, que cuando sólo piensa en ese sabor u olor? Es así como verdaderamente encontramos la diferencia que hay entre cualquier idea revivida en nuestra mente, por nuestros propios sentidos, como lo hacemos con dos ideas distintas." (Popkin, 1977:128)**

Aunque pudiera ser posible que nada se encuentre realmente fuera de la mente Locke insiste en que todos tienen una seguridad sensitiva con la cual se puede saber de la existencia de lo que es exterior al entendimiento. Esta certeza la llamó conocimiento sensitivo. Gracias a éste se poseen algunas bases para afirmar que se es conciente de lo que está fuera de nuestra mente.



Locke, como conclusión argumentó que el conocimiento de las ideas no es más que nuestra propia imaginación, y que hay una conformidad entre nuestras ideas y la naturaleza real de las cosas, tratando de demostrar que toda la información que se adquiere proviene de la experiencia sensitiva. Pero quedaba la duda de ¿cuándo se sabía que una idea era real o era imaginación personal? ¿y cómo se diferenciaban?

El obispo George Berkeley intentó de contestar estas preguntas por medio de su teoría de la introspección en la cual habla de que "las ideas de la sensibilidad" son distintas de las "ideas de la imaginación". La manera en que marcó la diferencia entre ambas fue: "las ideas de la sensibilidad son más fuertes, vivas y distintas que las de la imaginación" (Collingwood, 1993:171). Como ejemplo él menciona que un sonido verdadero se impone de una manera como no lo hace una sonoridad imaginaria; se escucha ruido real se quiera o no, mientras que el imaginario puede ser "escuchado", "desterrado" o sustituido por otro a voluntad. Lo que se concluye de esta teoría es que nuestra imaginación puede ser controlada por un acto deliberado de voluntad, pero la experiencia dice que ese dominio es limitado. En realidad lo único que hizo Berkeley con esta teoría fue especificar un poco más lo que había dicho Locke referente al olor de las rosas o del ajeno, pero Berkeley se puso en contra de causar escepticismo y señaló que todo conocimiento consiste en sensaciones. Lo que se experimenta no es la existencia independiente de objetos materiales, sino una serie de ideas. Todo lo que se aprehende de éstas es que son percibidas.

Después Berkeley creó la teoría de la relación en la cual trata de distinguir los sensa reales de los imaginarios considerando la conexión en la que cada uno de ellos se encuentra respecto de otros sensa. Él dice que las leyes de la naturaleza se refieren a los vínculos entre los sensa y son obedecidas por las ideas de la sensibilidad y no por las ideas de la imaginación. Con esto dice que la manera de percibir se da por los sentidos y que en este proceso no tiene que ver la imaginación ni las ideas. Pero en esta teoría sigue sin distinguir claramente la diferencia entre los sensa reales e imaginarios.

David Hume se dio a la tarea de diferenciar entre los sensa imaginarios y reales, tratando de mostrar cómo todo el conocimiento procede de lo que llamó impresiones (sensa reales), y supuso que esas derivaciones estarían viciadas de ideas de la imaginación, a las que llamó ideas. Su filosofía era la siguiente:

**"Todas las percepciones de la mente humana se resuelven en dos clases distintas, a las que llamaré impresiones e ideas. La diferencia entre estas dos consiste en los grados de fuerza y vivacidad con las que impresionan nuestra mente y penetran en nuestro pensamiento o conciencia". (Collingwood, 1993:175)**

Las impresiones son las que tienen mayor fuerza y vivacidad en nuestro pensamiento, siendo éstas impuestas en contra de la voluntad. Las impresiones débiles y sin suficiente vigor no se anclan sin consentimiento, sino que están subordinadas a nuestra decisión. Según



Hume, cuando se examinan las impresiones e ideas, según Hume, se encuentra gran parecido entre ellas, pero al analizar más a fondo se nota que las impresiones siempre se dan primero. Así nuestro primer conocimiento se da por la impresión y después ocurre la idea.

Además, Hume propuso que existen dos facultades diferentes: la memoria, gracias a la cual se tiene presente en la mente una serie de ideas en un orden fijo o secuencia; y la imaginación, por la que se pueden arreglar las ideas en el orden que se quiera. Pero él se da cuenta que esas ideas provienen de patrones, ya que cuando se piensa en una idea se recuerda una semejante o relacionada con ella. Estos modelos fueron llamados "asociaciones de ideas", por las cuales se da la mayor parte del conocimiento.

Hume llegó a la conclusión de que la diferencia entre las impresiones y las ideas es el grado del poder controlar, excitar, suprimir o modificar nuestras experiencias sensoriales, pero dejó mucho camino libre para especulaciones, dudas y excepciones, ya que por ejemplo, el caso de los esquizofrénicos, quienes tienen fuerza y vivacidad en lo que sólo se encuentra en su mente y para ellos es real, ¿en qué afecta un ejemplo de estos a esta filosofía que está basada en las filosofías de Locke y Berkeley las cuales también tuvieron errores? ¿Nadie va a tener otra opinión?

Immanuel Kant le dio un punto de vista diferente a las sensaciones e ideas, él dijo que si existía distinción entre los sensa reales y los imaginarios, ello no podía residir en el carácter involuntario o voluntario de los actos por los cuales se percibe al mundo, opinión con la cual salió del atolladero de los filósofos anteriores.

Kant dice que todo hecho debe tener una causa, y si no puede ser encontrada es que hay una deficiencia por nuestra parte para descubrir cuál es.

También propone que en lugar de concebir a los sensa reales y los imaginarios como dos especies coordinadas del mismo género, se debe pensar en la distinción entre ellas como una diferencia de grado. Para él un sensa real significa que se ha sufrido una interpretación del entendimiento, único que tiene el poder de conferir el título de verdadero, es decir que si uno no analiza e interpreta concientemente un hecho, éste no puede ser real; un sensa imaginario será el que no haya sufrido ese proceso. Tal parecería que lo imaginario pasa a un grado de menor importancia para el conocimiento.

Pero Kant argumenta que la imaginación es una función indispensable para el conocimiento del mundo que nos rodea, él se basa en el ejemplo de que el ser humano "ve" el mundo en tercera dimensión gracias a la concepción de imágenes, si uno no se imagina que una caja tiene lados que en ese momento no pueden verse, entonces no es posible "verla" como un objeto sólido, sino se percibirían manchas de colores que cambian cuando uno se mueve.





Se puede decir que la imaginación y su cercanía con el proceso del conocimiento ha distraído la atención de varios filósofos, quienes hasta la fecha, parecen no ponerse de acuerdo sus juicios, y a veces no saben cómo relacionar sus ideas con la realidad sin tener una opinión que carezca de excepciones o que caiga en la exageración y en la negación del mundo. Tal vez nunca se llegue a la "verdad" sobre la imaginación y el proceso del conocimiento pero ya se cuenta con una base para concebir esa "verdad".

**Desarrollo conceptual de la imaginación según  
el pensamiento filosófico**



## 1.2.- PROCESOS MENTALES DURANTE LA IMAGINACIÓN SEGÚN LA NEUROLOGÍA.

**“Los sentimientos, las pasiones, los dolores, todo lo relacionado a los seres humanos trasciende los idiomas, trasciende las diferencias históricas y raciales de toda índole.” Gabriel García Márquez.**

**P**ara fines de esta investigación es necesario saber cómo se da la imaginación y los procesos mentales que conlleva desde el punto de vista cerebral para conocer la importancia que tienen en la vida cotidiana. En el Instituto de Tecnología de California se han realizado experimentos para comprender algunos procesos como la visión y la imaginación, para entender el funcionamiento del cerebro durante estas experiencias.

Primeramente se ha saber que las principales células del cerebro son las neuronas. Ellas son responsables de nuestros movimientos, habilidades y pensamientos. Los sentidos, intermediarios entre el mundo exterior e interior, se dedican a pasar información a las neuronas respectivas que reciben los datos y los clasifican en centros nerviosos que gobiernan todas las funciones corporales y mentales. Dentro de estos puntos se ha descubierto la existencia de una zona común de neuronas para la visión y la imaginación, esta última considerada como el poder de la mente de tomar en cuenta elementos que no están presentes en los sentidos.

Para algunos filósofos, la imaginación juega un papel muy importante en la habilidad de la mente para representar la realidad. Los científicos, filósofos y psicólogos se han preguntado durante milenios si las regiones y procesos cerebrales naturales involucrados en la visión son los mismos que representan la información durante la imaginación. Esto es lo que el filósofo Hume describía como la distinción entre las impresiones y las ideas.

Los mecanismos neuronales de este importante proceso cognitivo no se han comprendido claramente y sólo han sido estudiados de manera indirecta. Las razones de esto son claras: no es fácil examinar la imaginación, por lo que se recurrió a investigarla por métodos de psicología y a la medición indirecta de la actividad cerebral.

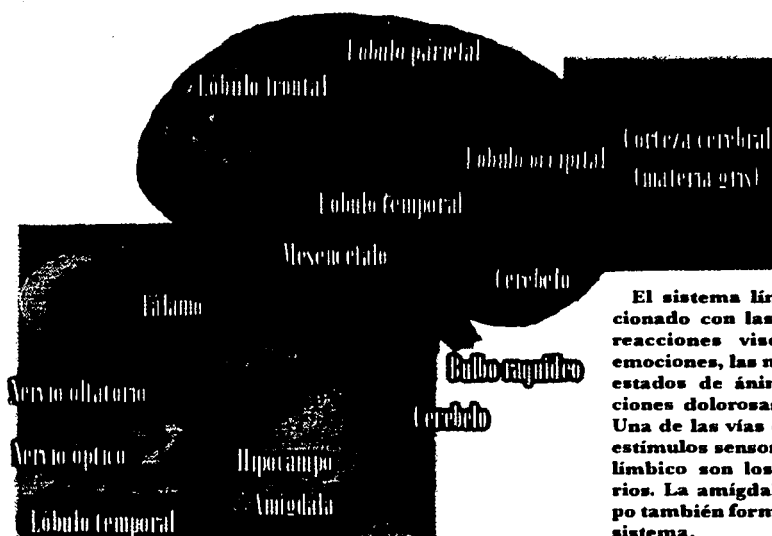
Dentro de los estudios de psicología, los equipos de Perky (Universidad de Cornell), Kosslyn (U. de Harvard) y Sagi (U. de Weizmann) demostraron que la imaginación puede influenciar a la visión y viceversa. En cuanto a la medición indirecta de la actividad cerebral existen dos importantes métodos: el encefalograma y los métodos de imagen funcionales por resonancia magnética (fMRI). El primero registra la actividad eléctrica mediante electrodos que se ubican encima del pelo y cerca de la frente. El fMRI permite la medición del flujo san-





guíneo dentro del cerebro. Cuanto más activas están las neuronas en una determinada región del cerebro, más oxígeno requerirán y por lo tanto habrá un incremento de sangre. Las mediciones por estos métodos sugieren que se comparten la mayoría de las áreas cerebrales involucradas en la visión y en la imaginación.

Las principales áreas del cerebro que estudiadas fueron la amígdala<sup>①</sup>, el hipocampo y la corteza entorrinal<sup>②</sup>. La primera parece estar implicada en el procesamiento de las emociones, mientras que las otras dos áreas juegan importantes papeles en la memoria y en la ubicación espacial. En total se obtuvo aproximadamente 15% de neuronas selectivas visuales.



El sistema límbico está relacionado con las emociones, las reacciones viscerales a esas emociones, las motivaciones, los estados de ánimo y las sensaciones dolorosas y placenteras. Una de las vías de acceso de los estímulos sensoriales al sistema límbico son los nervios olfatorios. La amígdala y el hipocampo también forman parte de este sistema.

Se concluyó que existen neuronas individuales en el lóbulo temporal de los humanos que representan en forma selectiva la información visual de los incentivos dados. Una observación es que en el hipocampo se obtuvieron más respuestas para estímulos de arreglos espaciales.

① La amígdala está constituida por un gran complejo de neuronas. Se cree que está involucrada en el procesamiento y expresión de las emociones tanto en animales como en los seres humanos.

② El hipocampo y la entorrinal cortex están involucradas en procesos de memoria y ubicación espacial. Ambas regiones reciben proyecciones directas de neuronas que muestran una clara selectividad para estímulos visuales complejos.





Se encontró que un grupo neuronal mostraba cambios selectivos en la actividad cuando los voluntarios se imaginaban un tipo de figuras u otras. Por ejemplo, una neurona se activaba solamente cuando ellos se imaginaban casas y edificios, pero no durante periodos en los cuales pensaban en caras, animales, objetos o comidas. La mayoría de estas neuronas tenían la misma selectividad cuando los voluntarios veían las figuras respecto a cuando las imaginaban. Los resultados sugieren una representación neuronal común de las imágenes durante la visión y la imaginación.

En cuanto a ésta última, se estudió la actividad del cerebro durante el sueño. Éste tiene dos fases: **REM** que es cuando hay movimiento rápido de los ojos, y otro en donde no se presenta dicha actividad. La mayoría de los sueños ocurre durante el **REM** y se descubrió que a nivel neuronal esta fase del sueño es parecida a cuando se está despierto, lo que explica que el soñar sea parecido a estar en vigilia o incluso a la imaginación.

A manera de conclusión se puede decir lo siguiente:

- ◆ Las neuronas visuales son selectivas en cuanto a estímulos se refiere.
- ◆ Existe una representación común para los procesos de imaginación y visión.
- ◆ Hay una interrelación entre la visión y la imaginación.



# 2. Imaginación en la creatividad

- 2.1 Imaginación
- 2.2 La imaginación en la actividad creadora
- 2.3 Creatividad
- 2.4 Personalidad creativa
  - 2.4.1 Componentes del pensamiento creativo
  - 2.4.2 Actitud creativa
- 2.5 Desarrollo de la creatividad
  - 2.5.1 Facilitadores y obstáculos de la creatividad
  - 2.5.2 Fases del proceso creativo
- 2.6 Ilustración
- 2.7 Empleo de la ilustración
- 2.8 Técnicas usadas en la ilustración



## 2.1. IMAGINACIÓN

**"Por la razón y la lógica morimos cada hora, por la imaginación vivimos".**

**W. B. Yeats**

**E**l primer paso para entender la creatividad aplicada a la ilustración consiste en comprender en qué consta la imaginación y diferenciarla de otros conceptos. Ésta es una palabra de uso extendido que se vincula comúnmente con fantasías, cuentos, ideas, etc., pero en sí ¿qué es la imaginación?

Este vocablo tiene su origen en el latín y está estrechamente relacionado con la palabra imagen, de hecho, ésta última se utiliza para referir al producto de la imaginación, así como la palabra sensación remite a lo que se percibe.

Para Philippe Malrieu "imaginar es tomar una cosa por otra, "imprimir" una cosa en otra" (Malrieu, 1971:126). La imaginación es jugar con las imágenes y los objetos, dentro de la mente, adjudicándoles conceptos, ideas o atributos que no tienen en la realidad.

Para Ribot es "un poder relacionado con una misteriosa propiedad de reviviscencia de las sensaciones". (Malrieu, 1971:163) Esto indica que la imaginación está basada en la memoria de la percepción, la cual sale a flote en cierto momento, al recordar esas sensaciones y ser evocadas, pero esta idea es vaga, ya que podría confundirse con la memoria. Para complementar Ribot opina que la imaginación es "la propiedad que tienen las imágenes de asociarse en combinaciones nuevas" (Malrieu, 1971:163). Esto aclara que la imaginación no sólo es el recuerdo de las sensaciones, sino la combinación de éstas y la forma en que se asocian de manera diferente a cómo fueron percibidas y memorizadas.

Para la psicología, la imaginación es un proceso psíquico en donde el individuo por iniciativa propia retoma sus experiencias y las reorganiza en una síntesis nueva y original. Estos conocimientos se adquieren gracias a la percepción que es la conciencia de las cosas materiales reconocidas por los sentidos. Este entendimiento se da en nuestra mente, la cual cataloga lo que se percibe para posteriormente utilizarlo como memoria o reorganizarlo en imaginación.

Para Smirnov, "la imaginación es la creación de imágenes con forma nueva, es la representación de ideas que después se transforman en cosas materiales o en actos prácticos del hombre". (Smirnov, 1986:308) Es sabido que las imágenes son producto del proceso de la imaginación, pero es preciso determinar que las ideas e imágenes son exclusivamente de dominio mental, al materializarse ya no se habla de imaginación, sino de creación. El proceso imagi-





nativo comprende el utilizar las experiencias pasadas, combinándolas y desarrollándolas para su posterior síntesis. Esta forma de mezclar ideas debe ser innovativa para ser considerada imaginación, porque en el caso de que esta combinación no sea nueva para el individuo, se habla de memoria, mas no de imaginación.

Para complementar la idea se tiene que "la imaginación está estrechamente ligada a todas las particularidades de la personalidad, a los intereses, a las capacidades, a los conocimientos, a los hábitos y costumbres del sujeto" (Smirnov, 1986:310). La imaginación es parte de la personalidad, le es inherente y es parte esencial del individuo, de hecho, gracias a ella es que se aprende y conoce el mundo. Este conocimiento se da gracias a que por medio del proceso imaginativo se es capaz de sacar conclusiones esenciales para el aprendizaje. Por ejemplo, por los sentidos de la vista y el tacto se sabe cómo es el mundo, pero gracias a la imaginación y a la forma en que sintetiza, canaliza, concentra y relaciona esas informaciones se es conciente de vivir en un mundo tridimensional, de otra forma se creería que lo visto y sentido son informaciones diferentes y sin relación alguna, con lo cual se viviría engañado por nuestra propia razón.

El hecho de que la imaginación esté ligada a los intereses del individuo se debe a que, dentro de lo que es la adquisición del conocimiento personal se encuentra lo que es llamado sentido común, que procesa los datos recibidos por los sentidos externos, recopila la que es de interés personal por medio de una selección y la manda al cerebro para su almacenaje. De esta forma la información que se guarda es la elegida por el sujeto, ya que es la que más piensa usar, pasando el resto de las percepciones a un segundo o tercer plano.

Otra idea sobre imaginación dice que es la creación de imágenes en la mente, ya sea de manera descriptiva o simbólica, a partir de la psicología humana que siempre interpreta las imágenes a partir de lo que conoce y cree. Esto complementa lo anterior y de cierta forma lo afirma. La imaginación es una interpretación de la realidad, y puede darse de dos formas. La forma descriptiva es la que permite conocer la realidad, mientras que la simbólica es la manera en que sintetizamos la información de la misma.

Esta no es la única forma de dividir a los tipos de imaginación. Los psicólogos la dividen en involuntaria y voluntaria, representativa y creadora.

La imaginación involuntaria es la que se da cuando las imágenes e ideas aparecen sin una intención especial, es decir, sin que el sujeto esté involucrado concientemente en ellas.

La voluntaria es cuando hay aparición de imágenes e ideas con la intención especial de crear algo determinado, por ejemplo, cuando se busca la respuesta a una pregunta.

La representativa es la consideración de algo basado en la referencia verbal o en una forma condicional como dibujos, esquemas, notas musicales, etc. Por ejemplo, cuando un



individuo hace la descripción de un pasaje de la historia otra persona se lo imagina , a veces vividamente, otras sólo retoma lo esencial. Este tipo de imaginación es utilizada para la enseñanza, ya que gracias a este medio se desarrollan procesos mentales necesarios para el aprendizaje.

La imaginación creadora es la que desarrolla nuevas imágenes e ideas sin apoyarse en una descripción, esta facultad es la utilizada en el proceso creativo.

De hecho, se puede hallar un proceso en la actividad de la propia imaginación:

- Poner en relieve repentina e involuntariamente un contenido sensible hasta entonces oculto.
- Reconocimiento de la imagen al situarla en el campo de las experiencias.
- Manifestaciones de imágenes que no se dejan referir a estos conocimientos de la práctica y cuya novedad se distingue, como por ejemplo, los sueños o el arte.

De esta manera se reconoce que el proceso imaginativo recupera el recuerdo de una sensación de manera repentina, se acepta como una experiencia pasada y se enlaza de manera novedosa con conocimientos que no tienen que ver directamente con ella.

Según Malrieu la imaginación surge de las siguientes maneras:

1. La imagen se presenta como un dato que brota de manera espontánea.
2. Es la proyección sobre un estímulo perceptivo, o sobre otra imagen, de un contenido representativo ligado a nuestros deseos y temores.
3. Lo imaginario se presenta como un intento de identificar unas experiencias con otras, extrayendo de ellas relaciones simbólicas.
4. Sitúa al individuo en el centro de preocupaciones ocultas, de posibilidades y del pasado.

Como se puede ver la imaginación es involuntaria en ciertas ocasiones y voluntaria en otras y para formarse utiliza en ambos casos la memoria -ya sea ésta conciente o inconsciente- las emociones y percepciones pasadas.



El mismo Malrieu propone un esquema de imaginación que consiste en lo siguiente:

1. En presencia de un incitamiento sensorial o imaginativo se produce una interpretación inmediata, por medio de evocaciones que desembocan en un reconocimiento de tipo perceptivo. Cuando haya un estímulo desacostumbrado el sujeto evoca espontáneamente un esquema parecido.
2. El momento inicial de la imaginación se encuentra en el rechazo de esta representación pragmática o semejante. El sujeto experimenta una sensación de insatisfacción frente a esa respuesta que no le da la totalidad de posibilidades.
3. La imaginación prosigue por la exploración de un campo más vasto sobre el plano perceptivo, para hallar otras formas que interpretar.

Según este esquema, la imaginación surge primeramente por un estímulo, el cual, al ser diferente, se le busca una analogía. Al ser ésta insuficiente se rechaza, para posteriormente buscar más posibilidades de interpretación.

Como conclusión sobre la imaginación se puede decir que:

- ◆ Es un proceso mental
- ◆ Es parte de la personalidad y sirve para aprehender del mundo.
- ◆ Tiene su materia prima en la memoria, a la cual modifica sus elementos.
- ◆ Imaginar es jugar con imágenes dentro de la mente.
- ◆ Está ligada a los intereses personales.



## 2.2.- LA IMAGINACIÓN EN LA ACTIVIDAD CREADORA.

**"La función creativa tiene la naturaleza de la lógica pero está alimentada por la imaginación". Joel Olivares Ruiz**

**P**ara acercarse más a la creatividad aplicada a la ilustración el siguiente paso sería contestar: ¿De qué manera se involucra la imaginación en la creatividad?

En sí, la creatividad surge de la imaginación, sin ésta no existe la otra. Pero no se habla de sinónimos, sino de cuestiones diferentes. La imaginación se da dentro de la mente, en un proceso de formación de nuevas combinaciones, mientras que la creatividad es el cómo se involucra la imaginación de manera tangible, es decir, fuera de la mente, siendo aterrizada en un objeto real.

Uno podría pensar que la creación y la imaginación se dan gracias a la espontaneidad, juventud y descaro, que no requieren disciplina ni trabajo y que ambas son únicamente para genios superdotados e inteligentes. Antonio Muñoz Molina en una conferencia pronunciada el 22 de septiembre de 1998 dice:

**"...todos sabemos, aunque de vez en cuando se nos olvide, que las cosas que más instintivamente llevamos a cabo, las que nos parece que nos salen sin esfuerzo, han requerido un aprendizaje muy lento y muy difícil, y que la lentitud y la dificultad nos han templado mientras aprendíamos. Hablamos con naturalidad nuestro idioma, y se nos olvida los años que nos costó aprenderlo. Caminamos sin dificultad y sin ser conscientes de nuestros pasos, pero hizo falta que nos cayéramos muchas veces y que venciéramos el miedo y el vértigo para que pudiéramos andar erguidos por primera vez. Los mayores logros del arte, de la música, de la literatura, del deporte, tienen en común una apariencia singular de facilidad...(las personas sobresalientes)... han pasado horas innumerables consagrados al estudio de aquello que más aman, negándose al desaliento y a la facilidad..."**  
([http://www.geocities.com/nonopp\\_99/Libros/disciplina\\_imaginación.htm](http://www.geocities.com/nonopp_99/Libros/disciplina_imaginación.htm))

Con esto se quiere aclarar que la creatividad no es una actividad exclusiva de los artistas, la imaginación de ellos surge de sus experiencias, de lo que han aprendido a lo largo de todos los años de su vida. Por ejemplo, Mozart es considerado un genio musical, pero él fue educado desde pequeño para serlo, no tenía una inspiración surgida de la nada, sino de años de aprendizaje y experimentación. La imaginación surge de las experiencias y recuerdos, si no se cuenta con los suficientes ¿de dónde se piensa sacar el material que se necesita para componer? Las ideas no surgen de la nada y no se puede prescindir de la memoria si se quiere ser







creativo. Hay que adquirir conocimientos de varias áreas, no sólo de la que se es "especialista", se debe vivir con asombro del mundo, pues sólo de esta manera se consigue la sustancia necesaria para tener una imaginación rica y por ende, mucha creatividad, si se ve de este modo, el conocimiento no es gratis, pero servirá para toda la vida.

La imaginación en la actividad creadora



## 2.3.- CREATIVIDAD.

**"Todo lo que necesitamos para ser más creativos es una comprensión básica de cómo funciona la creatividad." E. Edwards**

**E**l desarrollo de la creatividad es uno de los objetivos más importantes de esta investigación, pero específicamente ¿Qué sugiere la palabra creatividad?

A pesar de que este vocablo es de uso extendido, no hay una definición completa, clara y precisa sobre el tema. Cada individuo le ha dado su personal interpretación, basada en su experiencia y en el uso popular que se le da a la palabra, pero aún así queda mucho de que hablar sobre ella.

En principio, la creatividad es básicamente entendida como: creación, identificación, planteamiento y solución divergente de un problema, pero el concepto de implica más.

La creatividad comienza en el cerebro. El doctor Grinberg, especialista en psicología fisiológica, dice que "la creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas de una forma original". (Sefchovich, 1987:23) Aunque en la actualidad se afirma que el lado derecho del cerebro está relacionado con la creatividad y el izquierdo con la razón, y ha sido demostrado científicamente<sup>⑥</sup>, la creatividad aplicada va más allá de un proceso mental, implica las experiencias e ideas de un ser humano, el cómo afectan en la creación es lo que importa realmente.

Para Saturnino de la Torre "...creatividad no es otra cosa que tener ideas y comunicarlas" (Aranda, 1991:24). Sabiendo que la imaginación implica tener imágenes en la mente, se comprende que la creatividad es llevar esas ideas a la realidad para que entren a un proceso de comunicación. Este es el medio por el cual colabora la imaginación con la actividad creativa.

Para centrar más la idea, de la Torre opina que la creatividad es personal, ya que ésta empieza con la manera en que se percibe al mundo y termina en la transformación del mismo. Este cambio es visto generalmente de manera individual, comprendido como otra manera de sentir la realidad, y en ocasiones, da un giro inesperado en la sociedad, como es el caso de las invenciones que han revolucionado a la historia como es el caso de la electricidad, la tecnología, y otros, que no son más que el resultado de una actividad creadora.

<sup>⑥</sup> El lado izquierdo del cerebro controla principalmente el lenguaje y las actividades lógicas, racionales y de cálculo, mientras que el derecho controla las facultades artísticas, la imaginación y la creatividad. Esto origina dos tipos de pensamiento: el convergente y el divergente.

El primero es la respuesta única a un problema, mientras que el segundo es contar con un mayor número de respuestas y este tipo de pensamiento es un factor determinante de la creatividad.



De la Torre también llega a ciertas conclusiones que delimitan aún más su definición:

- a.- Sólo el hombre crea, proyectando su mundo interior sobre el medio, lo transforma y comunica su visión personal. El ser humano es la única especie que cambia al medio en que se desenvuelve en lugar de adaptarse a él como resultado de la creatividad.
- b.- La actividad creativa es intencional, es una propuesta para responder algo y satisfacer una tensión. No se crea al azar, sino que se llega a ciertas conclusiones gracias a la búsqueda de una respuesta.
- c.- Tiene un carácter transformador y cambia la realidad.
- d.- La creatividad es comunicativa por naturaleza. No puede quedarse simplemente en idea, debe salir para ser aplicada y conocida.
- e.- Para que la comunicación sea creativa debe ser novedosa y original. No simplemente por tener una idea se es imaginativo, ésta debe ser única y nueva para la persona.

Para Mauro Rodríguez Estrada creatividad se refiere a plasticidad, flexibilidad y apertura; al reino de lo posible, de la imaginación libre, de las novedades, de las sorpresas, y la relación con el futuro. La referencia que él da entre estos dos términos es que ambos son ideas gemelas, se llega al futuro gracias a la creatividad y viceversa. Se puede buscar la relación en lo siguiente: gracias a la creatividad se han dado avances en la tecnología y los inventos, los cuales han dado un paso considerable en el desarrollo de la humanidad, en las bases del futuro. O simplemente la relación está en que por medio de la creatividad uno puede "imaginar" cómo será el futuro y estas ideas ser las bases para la creación del mismo, como ejemplo de lo anterior están los libros de Julio Verne que hablan de inventos que en esa época eran imposibles, o los bocetos de Leonardo Da Vinci los cuales son los fundamentos de artefactos como los helicópteros, los sistemas hidráulicos, etc.

Pero este mismo autor, tratando de dar un enfoque diferente argumenta que la creatividad es "la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas" (Rodríguez, 1990:22) por cosas él se refiere a un sentido muy amplio que va desde una idea hasta un objeto: desde el contenido hasta la forma. Lo interesante de esta definición es, que al darle esa amplitud que podría parecer vaga, lo que indica es que no se puede encerrar a la creatividad en una sola área, ya sea dentro del proceso mental o en la realización de la misma, sino que la saca de las ideas preconcebidas y la sitúa al acceso de todos. Cualquiera puede ser creativo, siempre y cuando lo que se haga sea nuevo, ya sea una novedosa forma de hacer las cosas comunes o tener una idea original.



Para complementar Mauro Rodríguez define lo que para él sugiere la palabra creatividad:

- ◆ Transformación tecnológica y social.
- ◆ Asociaciones ingeniosas, originales, novedosas y curiosas.
- ◆ Sentido del progreso.
- ◆ Nuevos caminos, emocionantes y tal vez arriesgados.
- ◆ Riqueza de alternativas.
- ◆ Abundancia de soluciones para los problemas.
- ◆ Poder de fantasía capaz de trascender la realidad.
- ◆ Actitudes orientadas a descubrir y comprender.
- ◆ Talento para ver las cosas con ojos nuevos.
- ◆ Capacidad de desestructurar mentalmente la realidad y reestructurarla en formas diferentes y originales.
- ◆ Grupos de personas en intensa y abierta intercomunicación.

Lo anterior se puede resumir en que creatividad es asombro ante el mundo, la transformación del mismo gracias a nuevos caminos, ser de mente amplia y no tener miedo a los riesgos. Tal vez sea curioso, pero esas capacidades las tienen los niños, lo cual indica que la creatividad es intrínseca en el hombre, pero que se va perdiendo con el paso de los años, debido a los prejuicios y el miedo.

Para Ricardo Marín Ibáñez "todo lo creativo es nuevo, no estaba antes, o no estaba de esta manera, es, si no absolutamente nuevo, al menos parcialmente...cualquier obra ha de partir de algo ya existente". (Aranda, 1991:96) La creatividad se basa, como se dijo anteriormente, en lo que se experimenta y aprende, pero no es sólo llevarlo a la práctica, sino hacerlo de manera diferente o llegar a un resultado diferente al que nos fue enseñado. Lo interesante es que cualquier persona puede ser creativa, ya que no es necesario descubrir el invento del año ni se necesita ser un genio. Un humano común puede ser creativo: el ama de casa que elabora un platillo nuevo; el niño que usa sus crayones en la pared, etc., todos son ejemplos de creatividad, tal vez para la humanidad eso ya no es novedoso, pero para ellos si lo es y eso convierte su acto en creativo.



Para I. A. Taylor "la creatividad es un proceso, facilitado por la estimulación ambiental, implicando a la persona motivada transaccionalmente para transformar problemas genéricos o básicos en resultados o productos generativos." (Aranda, 1991:153)

Esta definición está implicando a los elementos que necesariamente forman parte de la creatividad:

- ◆ **Proceso.**- Implica que la creatividad es un conjunto de fases sucesivas.
- ◆ **Estimulación ambiental.**- El medio en el que se desenvuelve el individuo influye en la creatividad, ya sea para inhibirla o para desarrollarla, sea éste un ambiente con falta de estímulos o con demasía de ellos.
- ◆ **Persona.**- Como ya lo dijo Saturnino de la Torre, la creatividad es exclusiva del ser humano.
- ◆ **Problemas.**- Si no hay un problema a resolver no hay motivación ni necesidad para que surja la creatividad.
- ◆ **Resultados.**- Si aún dándose la cuestión a resolver, ésta no es aterrizada en un resultado satisfactorio que no sólo se quede en idea, no hay creatividad. Entendiendo que el aterrizaje de la solución se da por la comunicación y el hecho de compartir experiencias.

Por considerar que la siguiente es la manera más efectiva de definir a la creatividad se retoma a Mauro Rodríguez Estrada:

**"La creatividad es la facultad de reorganizar de algún modo original los elementos del campo perceptivo. O, dicho de otro modo, la facultad de estructurar la realidad, desestructurarla y reestructurarla en formas nuevas. El concepto de creatividad implica las ideas esenciales de novedad y de valor: si lo que se produce no tiene nada de nuevo ni de valioso, entonces no hablamos de creación." (Rodríguez, 1991:12)**

Esto tiene que ver con la amplitud de criterio para percibir el mundo y la facultad de analizarlo. Se ven los elementos en sus partes más básicas y éstas se combinan de una manera novedosa para crear formas o ideas nuevas.

Dando una idea más aproximada a lo que es la creatividad y rescatando lo más importante de los autores anteriores, se llega a las siguientes conclusiones:

- ◆ La creatividad se da solamente en el ser humano.
- ◆ Para que exista la creatividad las ideas no deben quedarse en la mente, sino deben llevarse a la realidad y desarrollarse.
- ◆ Todos tienen la capacidad de ser creativos.
- ◆ Es la habilidad de crear cosas nuevas, originales y novedosas.
- ◆ La creatividad ha permitido el desarrollo del humano dentro de la naturaleza.
- ◆ Es poder trascender la realidad por medio de la imaginación.
- ◆ Parte de la realidad, de su desestructuración y reestructuración a algo innovador.
- ◆ Para que se dé la creatividad debe haber un proceso, un ambiente adecuado para su desarrollo, un individuo que la lleve a cabo, un problema a resolver y un resultado.



## 2.4.- PERSONALIDAD CREATIVA.

"El cambio es la única realidad permanente" M.A. Manuel Herrera Bonilla

**E**xisten unas variables relacionadas con la personalidad que vinculadas con la creatividad: motivación, autoestima, estilos cognitivos, capacidad de logro y tolerancia a la frustración, todas ellas, y otras, forman lo que se conoce como personalidad creativa y esta información servirá para adentrarse más al desarrollo de la creatividad. "Todo se puede hacer rutinariamente y todo se puede hacer creativamente. La creatividad, más que una agudeza intelectual o que una habilidad, es una actitud ante la vida, ante cualquier situación y aspecto de la vida". (Rodríguez, 1990:27) La cuestión es elegir cómo quiere vivirse: por costumbre o creativamente, si la respuesta es la segunda, surge la duda ¿Se puede vivir una vida creativa? ¿Qué se necesita? ¿Cuál es la importancia de ser creativo?

En respuesta a esta pregunta E. P. Torrance opina que cuando se desarrolle la capacidad creativa del hombre, se puede esperar un descenso en las enfermedades mentales, ya que las represiones impuestas y prolongadas de las necesidades creativas pueden conducir a un verdadero colapso de la personalidad. Cuando se corta el impulso creativo se ve afectada la satisfacción de vivir y, en último término, surge una tensión paralizante y sobrecogedora. Esto hace evidente la necesidad de desarrollar una personalidad creativa, pero ¿quiénes pueden ser creativos?

Todos pueden serlo, aunque esto no implica que con una técnica adecuada, de la noche a la mañana las personas se conviertan en genios o en grandes figuras. Todos tienen capacidades pero no son suficientemente cultivadas o proyectadas. Si todos pueden ser creativos, ¿Por qué no hay tantas personas consideradas creativas? ¿Cómo se relaciona la creatividad con la vida diaria?

Guilford elaboró una teoría que incorpora la creatividad a un análisis de conjunto de las funciones intelectuales. Este autor demostró científicamente que no hay relación alguna entre la inteligencia y la creatividad. Según él la primera no es un factor de la personalidad creativa, entonces hay que saber qué es lo que es considerado como un atributo de ella.

Para conocerlo hay que saber que las capacidades y expresiones de las personas pueden dejar una huella personal y por lo tanto única, diferente y novedosa. Esas especialidades hay que cultivarlas, estimularlas y darles una posibilidad de ejercicio. Esa es la tarca de la creatividad, revelar las posibilidades individuales para que contribuyan a mejorar el entorno y el ser de la persona. Por lo tanto la personalidad creativa es la que conoce sus capacidades,



cómo aplicarlas y sacarles provecho. Si se parte del echo de que todos son únicos y que cada quien tiene cualidades diferentes, se habla de que hay una gran amplitud de posibilidades creativas, pero parece ser que la individualidad no es razón suficiente para ser creativos.

De manera general, según el psicoanálisis "...los individuos creadores comparten algunos de tales aspectos (aspectos comunes y diferentes respecto a los demás), también llamados rasgos caracterológicos. De entre los rasgos compartidos suelen destacar: la autoconfianza, la capacidad de trabajo, la tolerancia a las situaciones ambiguas, la flexibilidad, entre otros." (Aranda, 1991:112). De esta manera se afirma que es necesaria una cierta personalidad para aspirar a ser creativos. La razón es muy simple, una persona inhibida, con miedo al fracaso y a las críticas ajenas, difícilmente podrá sacar a flote su creatividad, ya que siempre estará pendiente de qué dirá la gente, por mencionar un ejemplo.

De manera más particular un rasgo notable de las características de la personalidad creativa es la producción divergente. Ésta se basa en el pensamiento divergente, que encuentra varias respuestas a un problema, gracias al hecho de que trabaja varias ideas a un tiempo al buscar entre todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los años.

La motivación es otra característica y es distinta según el individuo, ya que cada sujeto busca diferentes elementos según su interés y esa localización de fundamentos se da por medio de la creatividad y la motivación. Por ejemplo, el artista va tras la emoción estética, el técnico busca el rendimiento de los aparatos, el político busca el poder, el religioso la gracia de Dios y el científico la verdad.

Para Ricardo Marín Ibáñez "todas las personalidades creadoras se han caracterizado por haber sido capaces de romper los métodos, los temas, los planteamientos iniciales, en busca de otras realidades, porque no los atraparon los ya existentes. Todas las innovaciones tecnológicas o artísticas han implicado esta flexibilidad para pasar de soluciones ya consagradas hacia la aventura de otras sin estrenar." (Aranda, 1991:102) Esto indica que otra característica de la personalidad creativa es la flexibilidad, tener un pensamiento divergente para no casarse con una idea, sino buscar varias soluciones a un problema.

Para Saturnino de la Torre "la persona creativa recrea, cambia, reorganiza, redefine contenidos poseídos. Sabe mirar y extraer de su entorno aquella información o idea que precisa para su plan". (Aranda, 1991:32) La personalidad creativa se basa en la curiosidad, en mirar al mundo con nuevos ojos, y buscar siempre elementos diferentes en los alrededores. Es observar en donde una mente cualquiera no vería, hallar respuestas donde otro creería que no las hay, buscar en todos lados la respuesta a sus preguntas, pero también es utilizar la información adquirida y aprovecharla.



Para Mauro Rodríguez Estrada existen tres tipos de características en la personalidad creativa, a saber:

### 1.- Características cognoscitivas.

- ◆ **Fineza de percepción.** Una persona con un alto grado de sensibilidad tiene más elementos para el trabajo imaginativo y por ende, creativo.
- ◆ **Capacidad intuitiva.** Es la percepción íntima e instantánea que permite saber qué información es la adecuada en el resultado creativo.
- ◆ **Imaginación.** Es la que elabora y remodela la información perceptiva sensorial dentro de la mente.
- ◆ **Capacidad crítica.** Es la que permite distinguir entre la información y la fuente de ésta.
- ◆ **Curiosidad intelectual.** Es la apertura a experiencias nuevas. Las personas creativas viven en constante búsqueda de respuestas a sus cuestionamientos.

### 2.- Características de la personalidad

- ◆ **Autoestima.** Es necesaria para confiar en el trabajo de uno mismo y para que la creatividad fluya sin miedo.
- ◆ **Soltura, libertad.** Una persona libre es una persona que no teme crear y que no está bajo la influencia de órdenes que eviten su propia propuesta.
- ◆ **Pasión.** Cuando se ama lo que uno realiza, se hace de la mejor forma, además de que hay un mayor flujo de información que es utilizada en el proceso creativo.
- ◆ **Audacia.** Una persona audaz realiza acciones fuera de lo común, sin miedo, que derivan en actividades novedosas.
- ◆ **Profundidad.** Alguien con un pensamiento profundo tiene más información para utilizar en el proceso creativo.

### 3.- Características volitivas

- ◆ **Tenacidad.** No darse por vencido es una característica de la persona creativa, ya que termina sus actividades novedosas sin desesperarse ni dejarlas a un lado.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- **Tolerancia a la frustración.** Alguien que no se frustra por sus errores seguirá experimentando creativamente.
- **Capacidad de decisión.** La gente decidida hace lo que se ha propuesto, terminándolo aunque parezca en un principio difícil o imposible.

Para Mauro Rodríguez, en suma, la personalidad creativa es paradójica, una unión de opuestos, pero analizando a fondo, es precisamente esa riqueza de características la que hace a una persona novedosa.

En resumen, la creatividad es un aspecto necesario para la salud mental de los individuos y contiene los siguientes atributos de la personalidad:

- Conocimiento de la propia individualidad y cualidades personales.
- Curiosidad y asombro ante el mundo.
- Pensamiento divergente.
- Autoconfianza.
- Motivación.
- Audacia.
- Tenacidad.
- Flexibilidad.

Teniendo en mente lo que implica una personalidad creativa se verán sus divisiones.

Para Mauro Estrada Rodríguez existen tres niveles de creación:

1. El nivel elemental o de interés personal y familiar.
2. El nivel medio o de resonancia laboral y profesional.
3. El nivel superior o de creación trascendente y universal.

La mayoría de la gente puede aspirar a contribuir a los dos primeros niveles y si desarrollan un serio entrenamiento en la creatividad lograrán llegar al tercero.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Según Astruc hay dos tipos de personalidad creativa: el creador tipo o inventor tipo y el dinámico fantástico.

- ◆ **Creador tipo.**- Es el que adquirió desde la infancia la costumbre de ser autosuficiente. Es perceptivo al medio y tiene facilidad para retener y clasificar, de modo que sus procesos creativos lo conducen a verdaderos inventos.
- ◆ **Dinámico fantástico.**- Es el más generalizado. Es la personalidad creativa que afronta y resuelve problemas, produce ideas aunque estas no sean grandes descubrimientos.

Maslow habla de la creatividad primaria, secundaria e integrada basando su teoría en la autorrealización:

- ◆ **Creatividad primaria.**- Es característica de las personas que se autorrealizan, este tipo de individuos se determinan porque mantienen una personalidad abierta que huye de los prejuicios establecidos; tienen una expresividad espontánea carente de inhibición, atracción por lo desconocido, meditación sobre el porqué de las cosas, una fuerte autoaceptación; y además integra aspectos comúnmente establecidos como irreconciliables.
- ◆ **Creatividad secundaria.**- Corresponde a la mayor parte de la producción existente en el mundo e incluye experimentos científicos, obras literarias, plásticas, arquitectónicas y cualquier producto comercial.
- ◆ **Creatividad integrada.**- Exige un talento especial y una gran capacidad de trabajo y estudio. Obliga además a un perfeccionamiento constante atendiendo a las críticas externas e internas.

Para terminar se retoma un pensamiento de Mauro Rodríguez Estrada: "La creatividad aumenta el valor y la consistencia de la personalidad, favorece el autoestima y consolida el interés por la vida y la presencia en el mundo". (Rodríguez, 1990:11) La creatividad es una parte activa de la personalidad, ya que logra cambios sobre ésta.

### 2.4.1.- Componentes del pensamiento creativo.

Si se considera que la creatividad no es un elemento aislado, sino que es una serie de hábitos, creencias, destrezas y la interacción con el entorno social, entre otras cosas, se llega a la conclusión de que la creatividad interviene en la personalidad.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Amabile afirma que existe creatividad mientras existan:

- ◆ Destrezas en el campo.
- ◆ Habilidades para la creatividad.
- ◆ Características específicas de motivación.

Las destrezas de campo son favorecidas por la educación formal y no formal, así como por habilidades perceptuales, cognitivas y motoras individuales. Además de las destrezas del campo, se requiere de habilidades propias de la creatividad mencionadas en el apartado anterior, como pensamiento flexible, tenacidad, etc.

La importancia que tiene el conocimiento del campo en que se trabaja es la siguiente: generalmente cuando se orienta a un determinado campo es porque es de nuestro agrado y hay una mayor motivación para innovar en esa área, además de contar con mayores elementos para el proceso de la imaginación, por tener más información que sirva para construir ideas nuevas.

Csikszentmihalyi desde una perspectiva integradora explica que la creatividad es la función de tres elementos a la par: campo, dominio y persona, dejando fuera a la motivación al no considerarla indispensable, aunque piensa que es un factor importante en la creatividad.

Como resumen, los componentes del pensamiento creativo son los siguientes:

- ◆ Persona.
- ◆ Elementos de la personalidad creativa.
- ◆ Motivación
- ◆ Destrezas y conocimientos.
- ◆ Dominio
- ◆ Disciplina o campo.

Es necesario para el pensamiento creativo tener los atributos de la personalidad creativa, además de destrezas en un campo, tener la suficiente motivación para dominarlo y de esta manera aplicar nuestra creatividad en un área específica.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2:4.2.- Actitud creativa.

Hay varias actitudes y formas de relacionarse con la creatividad y todas ellas varían según la opinión de diferentes autores:

Para Mihaly Csikszentmihalyi la creatividad se cultiva primeramente con la curiosidad y el interés, y se desarrolla con los siguientes pasos:

- Intentar que en cada día algo nos maraville.
- Sorprender al menos a una persona cada día.
- Poner por escrito lo que nos ha asombrado y cómo se ha impresionado a los demás
- Prestar atención cuando algo haga saltar una chispa de interés.

El segundo paso es cultivar el fluir de la vida cotidiana, sin perder la concentración en lo que se realiza y disfrutar la búsqueda de nuevas experiencias, la manera de hacerlo es:

- Despertar por la mañana con una meta concreta que sea de nuestra ilusión recordando que el despertar diario no es una rutina, sino un privilegio.
- Realizar labores con excelencia y estilo. Hay que convertir cualquier actividad en una ocasión que permita la fluidez.
- Incrementar la complejidad de nuestras actividades para seguirlas disfrutando y no perder el gusto por ellas.

Lo siguiente es desarrollar una disciplina que permita concentrar la atención, de manera que ésta esté siempre abierta y receptiva. Para lograr los hábitos necesarios se recomienda:

- Hacerse cargo del horario personal, analizarlo y ajustarlo a nuestro propio ritmo, para tener en cuenta cómo nos sentimos a determinadas horas del día o con ciertas actividades, para nuestro propio provecho.
- Tener tiempo para reflexionar y relajarse. La tensión constante y la monotonía son malos para la creatividad.
- Modelar el espacio a un lugar que no tenga muchas distracciones, pero que tampoco sea demasiado monótono y aburrido, ya que el tipo de objetos con los que se llena el espacio ayuda o dificulta la distribución de las energías creativas.
- Descubrir lo que le gusta a uno en la vida, para hacerlo más continuamente y dedicar-



le menos tiempo a lo que nos desagrada. Lo importante es usar la energía de manera que haya rendimientos más altos desde el punto de vista de calidad de experiencia.

A continuación hay que liberarse del temor y aprender a proteger la energía creativa controlando el espacio, el tiempo y las actividades para interiorizar en la propia personalidad el mayor número de estructuras de apoyo. La manera sugerida es la siguiente:

- ◆ Cultivar las carencias, tomando en cuenta que al experimentar al mundo desde una perspectiva diferente se enriquece la vida personal.
- ◆ Pasar con frecuencia de la apertura al aislamiento.
- ◆ Aspirar a la complejidad.

Después se busca la aplicación de la energía creativa considerando qué clase de actividades mentales facilitan soluciones novedosas a los problemas. Las personas creativas están eternamente sorprendidas. Cuestionan lo obvio, no por estar en contradicción constante, sino porque ven las insuficiencias de las explicaciones admitidas. Para localizar el problema se basan en lo siguiente:

- ◆ Encontrar una manera de expresar las motivaciones personales. Los problemas creativos surgen de los intereses de la persona.
- ◆ Mirar los problemas desde tantos puntos de vista como sea posible.
- ◆ Imaginar las consecuencias del problema. Una vez con la formulación se estudian posibles soluciones.
- ◆ Poner en práctica la solución. Resolver problemas creativos exige experimentación y revisión.

Por último se busca lograr un pensamiento divergente de la siguiente manera:

- ◆ Producir tantas ideas diferentes como se pueda.
- ◆ Intentar tener ideas improbables.

Para lograr esto de una manera más accesible se recomienda escoger un campo especial y tratar de involucrar la creatividad en la vida propia. Hay que aprender a ser flexibles en nuestra persona, no para buscar fama, sino para tener una vida plena y creativa.

No olvidar que para poseer creatividad hay que pensar que la tenemos, para posteriormente desbloquear los obstáculos que impidan el desarrollo de la misma.



## 2.5.- DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

**"La creatividad tiene su límite allí donde acaba la actividad humana" Ricardo Marín Ibáñez.**

**E**l objetivo principal de esta investigación es el desarrollo de la creatividad. Ya se han dado las bases para la personalidad desinhibida, el siguiente paso es tomar en cuenta los factores que auxilian en el auge creativo. Mauro Rodríguez Estrada dijo: "Como individuo, sólo el ser humano crea y potencialmente, todos los hombres pueden crear" (Rodríguez, 1990:31). Así da a entender que la creatividad es exclusiva del hombre, pero queda una incógnita, si todos los hombres tienen gran capacidad para ser creativos, ¿porqué cuesta tanto trabajo serlo?

Nelly define a la creatividad como un compromiso, y afirma que el potencial creativo es innato, pero que ha sido abandonado sin fomentar su crecimiento y desarrollo, pues no se le presta la debida atención. Este descuido puede deberse a diversos motivos entre los que sobresalen la solución fácil e inmediata que dan los recursos técnicos actuales y el hecho de no darle la debida importancia a la creatividad. Nelly ve a ésta no sólo como un potencial que está esperando crecer y desarrollarse, sino que además, afirma que quien acepte el reto de propiciar tal progreso debe saber de antemano que ser creativo es un compromiso con uno mismo y con la sociedad mantenido por una disciplina de trabajo.

Para desarrollar el potencial creativo es necesario conocer el cómo puede hacerse y las implicaciones que conlleva. Primero hay que comprender que la creatividad no es la misma para todos los individuos, ya que, como afirma Saturnino de la Torre:

**"Personas con formación semejante pueden manifestar niveles muy diferentes de creatividad. Sus aptitudes innatas, sus predisposiciones, su forma de interactuar con el medio, su actitud e intereses respecto a situaciones problemáticas, sus motivaciones, su inquietud transformadora, su modo de interiorizar los aprendizajes y experiencias son factores que ayudan a explicar tales diferencias. Cada cual tiene su estilo cognitivo y creativo; cada uno de nosotros percibe y aprende de un modo diferente, por más que la información sea común a todos." (Aranda, 1991:70).**

Esto se sintetiza en que todos, al ser individuos, tienen diferentes aptitudes innatas, aprendizajes, experiencias, tipos de pensamiento diferente, etc., lo que nos hace interiormente diferentes, la forma de ver la vida y aprehender de ella es distinta, por lo que nuestra creatividad es única.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



De esta manera se justifica la frase de Galia Sefchovich: "La creatividad es un proceso que no puede ser forzado" (Sefchovich, 1987:68). Surge la pregunta ¿por qué no? Porque la creatividad, al ser diferente en cada uno de nosotros justifica de que los procesos para fomentarla no pueden ser los mismos, pues no tendrían la misma efectividad en diferentes personas, aunque hay parámetros coincidentes que pueden auxiliar el desarrollo creativo, aunque no por eso, forzar a la creatividad.

Primeramente deben cumplirse necesidades afectivas para que se pueda expresar y ampliar la personalidad, para que al estar perfectamente equilibrada surja la seguridad y la creatividad. Lo segundo es recordar que ésta no se puede enseñar, lo que puede hacerse es descubrir la imaginación que todos tienen pero que se ha inhibido. Y al final tomar en cuenta que sólo puede impulsarse en un ambiente de libertad. De esta manera comienza el proceso de desarrollo de la creatividad.

Después es importante dirigir a la creatividad para producir y sobresalir en un área. Según Mauro Rodríguez Estrada esa orientación se divide en cuatro:

- **La ciencia.** Si el interés está en conocer y entender. (La verdad)
- **Las bellas artes y la estética.** Si es el sentir y expresar. (La belleza)
- **La tecnología.** Si es en actuar sobre las cosas. (La utilidad)
- **Las relaciones humanas.** Si en actuar entre las personas. (La bondad moral y social)

A pesar de encontrar la orientación para aplicar la imaginación, desarrollarla no es tan fácil pues según Roger Van Dech, la sociedad ha creado puertas mentales que impiden el crecimiento de la creatividad. "Estos cerrojos, como la palabra lo indica, cierran la posibilidad de tener libres asociaciones, de arriesgarse a nuevos retos, de crear cosas innovadoras". (Sefchovich, 1987:29) Para poder crear hay que pasar esas puertas y para lograrlo Mauro Rodríguez Estrada propone:

- Un medio ambiente que garantice condiciones favorables.
- La formación de la personalidad por medio del autoconocimiento, autocrítica, la educación de la percepción, la analogía, juegos físicos con objetos y juegos mentales, la meditación, la disciplina, la comunicación y la organización.
- Algunas técnicas diseñadas específicamente para el desarrollo de la creatividad:
  1. **El estudio de modelos.**- Analizar biografías de personajes notables del campo creativo.





2. **Ejercicios de descripción.**- Para tomar conciencia del mundo que nos rodea.
3. **Detección de relaciones remotas.**- Si la creación se da por la combinación, al capacitar la búsqueda de asociaciones curiosas y originales se capacita para crear.
4. **Descripción imaginaria de mejoras.**- Esto capacita a la mente a buscar alternativas creativas.
5. **El psicodrama, sociodrama o role-playing.**- Consiste en ponerse, como se dice comúnmente, en los zapatos del otro.
6. **Ejercicios de transformaciones mentales de objetos.**- Dado un objeto o situación cualquiera, proponerse la tarea de imaginar todos los modos posibles para mejorarlo mediante verbos de ayuda: relacionar, comparar, dividir, separar, combinar, agregar algo, omitir algo, enfatizar, ampliar, disminuir, acortar, transponer, intercambiar, condensar, contrastar, oponer, sustituir, invertir, reubicar, inclinar, rotar.

### 2.5.1.- Facilitadores y obstáculos de la creatividad.

La creatividad, como todos los rasgos de la personalidad, es un derivado de la herencia biológica en combinación dinámica con el ambiente. Hay varios factores que afectan la personalidad y por ende el desarrollo creativo, algunos para su crecimiento, mientras que otros lo afectan inhibiéndolo.

De hecho, nuestra vida gira en torno a dos polos: si se inhibe la creatividad queda la rutina, el conformismo, la inercia, la monotonía, el estancamiento y la mediocridad. Si en cambio se deshecha el hábito se encuentra la tensión constante, la falta de estructura y un esfuerzo agotador. El caso es que, para ser creativo, no hay que salir completamente de la rutina, pues caeríamos en el caos y a la larga, en la falta de control sobre nuestra propia vida.

Comparando un extremo- la rutina- con el punto relativamente medio- la creatividad- se tiene que:

- El hábito es la repetición, la creatividad es el cambio.
- El hábito es lo conocido, la creatividad es lo nuevo.
- El hábito es la seguridad, la creatividad es el riesgo.
- El hábito es lo fácil, la creatividad es lo difícil.
- El hábito es la inercia, la creatividad es el esfuerzo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Ya se ha entrado a lo que es la importancia de la creatividad, pero para desarrollarla hay que conocer sus inhibidores y facilitadores, para manera saber qué estrategias utilizar.

Según la Revista Psicología dentro de los obstáculos más comunes destacan:

- ◆ La invalidez de cambiar las respuestas estereotipadas.
- ◆ La incapacidad de adaptar las formas de percepción.
- ◆ La excesiva familiaridad con un asunto.
- ◆ Bloqueos sociales o culturales.
- ◆ Cierres emocionales.

En la página <http://www.ozemail.com.au/~caverman/Creative/Basics/obstacles.htm> se sugiere que los bloqueos más comunes son:

- ◆ Volverse demasiado ocupado y envolverse demasiado en un problema.
- ◆ Tener conflictos con sus metas y objetivos.
- ◆ No darse demasiado tiempo para relajarse.
- ◆ Un ambiente agitado que no permite tiempo libre para la introspección y reflexión.
- ◆ Un entorno estéril que no alimenta los sentidos.
- ◆ Demanda de rápidas producciones de resultados.
- ◆ Palabras severas, ya sean ajenas o autoimpuestas.
- ◆ Rígidas reglas y barreras que evitan el recopilamiento de información y/o del contacto con otros.
- ◆ La deshumanización de la masa media

Los inhibidores de tipo interno son:

- ◆ Miedo a la crítica
- ◆ Carecer de confianza.
- ◆ Un estado mental y físico de estrés.



- ◆ Rutinas
- ◆ Creencias
- ◆ Ego
- ◆ Autocrítica

De una manera más ordenada Mauro Estrada menciona los bloqueos:

- 1.- **De orden físico:** Medios monótonos, tranquilos, estáticos así como lo contrario: inestables, tempestuosos, acelerados y caóticos.
- 2.- **De orden cognoscitivo-perceptual:** Ambiente de prejuicios, dogmatismo, tradicionalismo, burocratismo, escepticismo crónico y rechazo sistemático a lo nuevo, lo cual condiciona actitudes rutinarias, frías, impersonales y apáticas.
- 3.- **De orden afectivo:** Como inseguridad, límites autoimpuestos, sentimientos vagos de culpa, hastío en el trabajo y presiones neuróticas que llevan al individuo a no aceptarse, a no ser él mismo, a usar una careta y afanarse por el trabajo productivo en vez del creativo.
- 4.- **De orden sociocultural:** Como dogmatismo, burocratización y el mimetismo social.

A pesar de que estos últimos se parecen a los de orden cognoscitivo- perceptual, se habla de dos situaciones diferentes, una de carácter sociocultural que es la manera de vivir en la sociedad y la otra de carácter perceptual, que es la manera de ver el mundo.

Uno de los principales problemas que uno enfrenta para impulsar la creatividad son las distracciones diarias. Para desarrollar la innovación se recomienda:

- ◆ Dedicar un tiempo especial o un lugar tranquilo para pensar y perfeccionar cualquier actividad de meditación. Ésta puede ser una buena ayuda para tener más atención y ser más creativos.
- ◆ Usar las distracciones diarias para practicar el ser creativo tomando lo monótono y jugando con él para hacerlo más interesante.
- ◆ Las distracciones pueden ser tomadas como desafíos que requieran habilidades creativas.



Para Mauro Rodríguez los facilitadores son los siguientes:

1. **De orden físico:** Cuando se alternan periodos de intensa estimulación con periodos de calma y serenidad, se obtiene el clima propicio para asimilar, sedimentar e incubar. Además de procurar paisajes estimulantes y relajantes al mismo tiempo, se disfruta el contacto con la naturaleza.
2. **De orden cognoscitivo:** Tener padres de un buen nivel intelectual, con amplios intereses culturales y creativos, y tolerantes al pluralismo de ideologías que conlleva a la práctica de ensayo error y tener profesores con estas mismas características con el propósito de desarrollar la propia personalidad creativa.
3. **De orden afectivo:** La seguridad de ser aceptado, la alegría de vivir; la fe en las propias capacidades y en la vocación vital; el espíritu de compromiso y de entrega; la alta necesidad de logros.
4. **De orden sociocultural:** Moverse y desarrollarse en una sociedad inquieta, ambiciosa y creativa hace surgir un círculo virtuoso de creciente vitalidad y estimulación.

Al detectar cuáles son los obstáculos de la creatividad se observa que en algunos casos, por ejemplo, el medio donde se desenvuelve el individuo, los extremos y contrarios son obstáculos: un medio soso y uno caótico bloquean; en otros casos, como por ejemplo la falta de seguridad se anula con la autoconfianza. Al entender qué es lo que impide la creatividad, se puede encontrar un proceso de recuperación creativa.

Sefchovich propone las siguientes llaves mentales para abrir el potencial mental:

- 1.- Dar la respuesta correcta, pero buscar otras posibles respuestas.
- 2.- Buscar distintas formas de pensamiento: analógico, valorativo, intuitivo, interrogativo...
- 3.- Seguir los métodos, pero recordando que son modificables, ya que a medida que las reglas sociales cambian, la sociedad también se transforma.
- 4.- Ser práctico, pero también ser juguetón para no perder el sentido lúdico de la vida; usar la imaginación y la fantasía.
- 5.- Evitar la ambigüedad, pero también procurarla, nunca es blanco o negro, la contradicción está en todo.
- 6.- Aprender de los propios errores.
- 7.- Jugar es creativo, sano y productivo.



- 8.- Aprender a pescar ideas en otros campos; relacionar cosas nuevas, distintas e insólitas.
- 9.- Recordar que en todos hay un artista, un bohemio imaginativo, un soñador y también un juez, un crítico, un racionalista. Hay que saber regular y alternar ambas conductas en momento diferentes.
- 10.- Se debe aprender a ser creativo y a cómo desarrollarse en ese campo. Hay que correr diariamente riesgos, experimentar y jugar.
- 11.- Ser inteligente y creativo, buscando ambientes y personas que estimulen y favorezcan la creatividad.

### 2.5.2.- Fases del proceso creativo.

Las fases del proceso creativo han sido estructuradas de maneras diferentes según los distintos autores y es útil conocerlas para tener un control sobre la creatividad.

Para Mauro Rodríguez Estrada el proceso creativo implica casi siempre:

- 1.- Una estructuración de la realidad.
- 2.- Una desestructuración de la misma.
- 3.- Una reestructuración en términos nuevos.

Este tipo de proceso está basado en el de la imaginación. En términos más básicos se podría decir que Rodríguez Estrada propone que se analice la realidad y se abstraiga para posteriormente sintetizarla.

Arthur Koestler distingue a su vez tres fases:

- 1.- La fase lógica
- 2.- La fase intuitiva
- 3.- La fase crítica

Se entiende que la primera es llevada por el pensamiento y raciocinio para después pasar a la fase intuitiva donde actúa el inconsciente y subconsciente, para posteriormente entrar a la crítica donde actúa de nuevo el consciente. Esta propuesta habla de los procesos mentales utilizados en el desarrollo creativo.



Wallas, basado en el fisiólogo y fisionomista H. Von Helmholtz, propone los siguientes procesos:

- 1.- **Preparación.** Es el proceso de recopilar información por medio de la percepción, memoria y selección.
- 2.- **Incubación.** Es el proceso de análisis y procesamiento de la información.
- 3.- **Iluminación o inspiración.** Es el proceso de salida de información.
- 4.- **Verificación.** Es el proceso de evaluación sobre la utilidad de la creación.

Esta clasificación es parecida a la propuesta por Kneller:

- 1.- **Aprehensión.-** Que implica reunión de datos y fase exploratoria.
- 2.- **Incubación.-** Cuando el inconsciente trabaja para lograr una idea.
- 3.- **Iluminación.-** Es la revelación material de esa imagen.
- 4.- **Verificación.-** Cuando el proyecto es puesto a prueba.

Valero, partiendo de lo mismo sugiere cuatro fases en el proceso creativo:

- 1.- **Fase de preparación:** El pensamiento creador se inicia a causa de la entrada en acción de un problema. Es el choque con una dificultad, el sentir una especie de vacío o de laguna; la ruptura del equilibrio debido a la presencia de fuerzas antagónicas.
- 2.- **Fase de incubación.-** Se caracteriza por una forma latente de actividad; es el momento en que actúa el subconsciente y entra en función la imaginación y la fantasía.
- 3.- **Fase de iluminación.-** Después de haber experimentado una especie de frustración viene la satisfacción de ver rápidamente en un momento repentino e inesperado la solución apetecida.
- 4.- **Fase de verificación.-** La idea iluminada impulsa a elaborar, verificar y plasmar en algo concreto.



Hasta ahora los distintos autores han considerado las mismas cuatro en el proceso creativo. Otros autores, como De Hann y Havoghurst distinguen cinco periodos en la actividad creadora:

- 1.- **Sensibilidad respecto del problema:** Es la conciencia de una necesidad.
- 2.- **Búsqueda o de investigación:** Relacionado con la manera de expresar una idea o emoción surgida de la primera fase.
- 3.- **Estabilización:** Continúa una búsqueda inconsciente.
- 4.- **Inspiración creadora:** Varía según el individuo, el problema y necesidad a satisfacer.
- 5.- **Confirmación:** Se juzga la solución, se elabora y se integra al conocimiento.

En esta propuesta prácticamente son las mismas fases sólo se ha aumentado la de sensibilidad. Ésta corresponde a la percepción, pues como se ha mencionado anteriormente, la creatividad procede primeramente de los sentidos y la memoria, para pasar posteriormente a la imaginación y de ahí a la creatividad.

Para Mauro Rodríguez existen seis etapas típicas y elementales en el proceso creativo:

- 1.- **El cuestionamiento.**- Consiste en percibir algo como un problema. Es fruto de inquietud intelectual, de curiosidad bien encausada, de interés cultivado, de hábitos de reflexión, de capacidad para percibir más allá de lo que las apariencias ofrecen.
- 2.- **El acopio de datos.**- El que tiene imaginación sin instrucción tiene alas pero no tiene pies, sentenció J. Joubert, la creatividad debe tener bases sólidas de referencias para que tenga una función específica.
- 3.- **Incubación.**- Es cuando los datos son procesados en la mente de manera inconsciente, para buscar la solución al cuestionamiento.
- 4.- **Illuminación.**- Es la respuesta al problema planteado, y generalmente llega cuando el sujeto no indagaba en ella, pues es el resultado de la búsqueda inconsciente de la mente.
- 5.- **Elaboración.**- Es el paso de la idea luminosa a la realidad externa.
- 6.- **Comunicación.**- Rodríguez Estrada considera que la comunicación es básica para que exista la creatividad, ya que ¿de qué sirve tener una idea sólo para uno mismo, si puede ser aprovechada en pro de la sociedad?





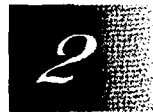
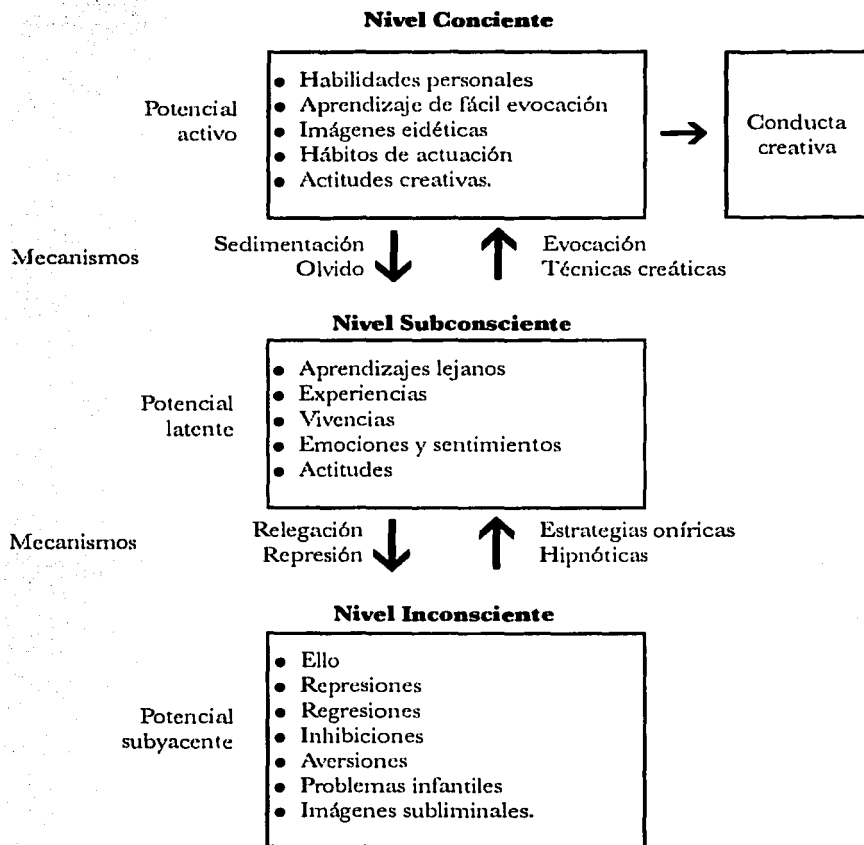
Desde el punto de vista psicológico y biológico se sugiere el siguiente cuadro de etapas donde se explican los procesos que surgen en los respectivos hemisferios cerebrales cuando se da la creatividad:

<b>Hemisferio izquierdo</b>		<b>Hemisferio derecho</b>
1.- Actitud de apertura a nuevas experiencias	↔	Sensibilización.
2.- Deseo de plasmar la experiencia adquirida.	↔	Reflexión o meditación.
3.- Pérdida del contacto con la realidad.	↔	Compromiso con el proceso personal.
4.- Jugar, combinando y recomblando la experiencia.	↔	Inspiración, acción.
5.- Toma de distancia.	↔	Alejamiento.
6.- Relajación momentánea.	↔	Toma de contacto con la realidad.
7.- Análisis conceptual.	↔	Autoevaluación.
8.- Quietud e introspección.	↔	Gestación.





Esta propuesta se complementa con la siguiente, sugerida por Saturnino de la Torre, donde se mencionan los mecanismos del proceso creativo:



Como conclusión a este tema se puede decir que el desarrollo de la creatividad se da principalmente por el desbloqueo del inconsciente y subconsciente para de ahí sacar el material que servirá a la imaginación para poder crear y finalmente encontrar las respuestas a problemas de diversa índole, ya sea de la vida cotidiana o de la vida profesional, como por ejemplo en este caso, problemas de ilustración.

## 2.6.- ILUSTRACIÓN.

"Un sueño deja de ser apenas un sueño el día que alguien lo realiza". Erico Verissimo

**L**os distintos autores no se han puesto de acuerdo en la definición de la ilustración, esto se debe, quizás, a la vaguedad con la que se piden las imágenes para que formen parte de un libro, una revista o ámbitos electrónicos como páginas de internet. La ilustración es utilizada en estos medios y en más, pero ¿qué es la ilustración?

Para George Hardie "illustration is the product of images which are the multiplied, up to now usually by printing" (Jennings, 1987:12). Esto indica que es cualquier imagen que se reproduzca, pero esta definición es demasiado vaga e imprecisa, pues existen ilustraciones en medios electrónicos, en los cuales la impresión y multiplicación es una opción. Además existen imágenes fotográficas que también son impresas y que algunos autores no las consideran como ilustraciones.

También está la opinión de Jeannette Collins, citada por Terence Dally, la cual dice que "la ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir". (Dalley, 1981:6) Esta autora está diferenciando la pintura de la ilustración opinando que ésta última cumple una función específica: informar, pero esto nos lleva a confusiones: Si la ilustración comunica ¿qué sucede con los anuncios publicitarios y portadas de libros que contienen obras de arte de pintores como Leonardo Da Vinci y otros? Estas imágenes están cumpliendo la función de transmitir un mensaje, pero originalmente fueron realizadas como arte, entonces ¿se habla de pinturas o de ilustraciones? Se deduce que la diferencia entre ambas es mínima y que una pintura puede ser una ilustración y viceversa, según el contexto en el que se encuentren y si tienen una función comunicativa.

Esta idea es reforzada por Terence Dally cuando asegura que "el objeto de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte se llama ilustración" (Dalley, 1981:10). Esta definición complementa la de Jeannette Collins, pero aún así hay más opiniones que pueden concretarla más.

Por ejemplo, Bernald Berenson dice que "la ilustración como un arte independiente, autónomo, expresa, en términos de forma visual, las aspiraciones y los éxtasis" (Berenson, 1956:99). Esto da la idea de que la ilustración no sólo es una imagen que tiene la función de comunicar, sino que es una expresión de emociones de manera visual.

● La ilustración es el producto de imágenes que son multiplicadas, usualmente por impresión.



El mismo autor dice que "en el fondo, la ilustración es representación. La memoria guarda formas y dibujos como imágenes, pero retiene las cualidades solamente como abstracciones" (Berenson, 1956:110). La representación es un nivel semántico en donde la imagen se refiere a una forma, mientras que la abstracción consiste en separar los atributos de un objeto de la realidad, tomando en cuenta lo anterior se puede deducir que la ilustración llega a la mente a través de la vista para dejar ahí las cualidades aisladas de una idea. Pero también la ilustración es la representación de esas ideas y peculiaridades del objeto dándoles jerarquía, de tal manera que se comunican ideas por medio de las formas, en lugar de transmitir una figura con sus atributos íntegros.

Terence Dally afirma que "nada es tan claro y explicativo como un buen dibujo. Es algo que atraviesa las barreras del lenguaje y que puede explicar, de un vistazo o en unos momentos de estudio, mucho más que páginas y páginas de palabras" (Dalley, 1981:88). La ilustración es un medio de comunicación directo, claro que comunica una idea o pensamiento con mucha información compacta. Esto puede explicarse por el hecho de que la mayoría de nuestro conocimiento proviene de la vista, más que del resto de los otros sentidos, las imágenes son captadas por nuestro cerebro y son retenidas, aunque sólo se hayan visto unos momentos.

Según Andrew Loomis "el verdadero dibujo es una interpretación, selección y expresión de un contorno que contenga el mayor significado posible. A veces el dibujo ni siquiera consiste en un contorno verdadero, tal como es, sino en aquel que es capaz de expresar la gracia, el carácter y el encanto del tema" (Loomis, 1980:18). Hay una referencia al hecho de que la imagen no sólo comunica ideas, sino además sentimientos y expresiones, logrando de esta manera la comunicación directa y concreta propuesta por Terence Dalley.

Andrew Loomis también opina que el valor de la ilustración radica en la libertad y soltura de los procedimientos técnicos, la caracterización, el drama y la originalidad del dibujo; de la subordinación de lo intrascendente y la acentuación de lo importante, además de que incorpora cualidades emocionales. Esto no se puede lograr con una cámara, pero sí mediante la ilustración y el dibujo. Esto nos delimita al hecho de que la fotografía, aunque transmita ideas y a veces sentimientos, no es ilustración, por el hecho de que no tiene una acentuación concreta de lo importante para tener una comunicación más directa. Como conclusión de esta opinión se puede decir que la ilustración logra lo que la cámara no puede: una jerarquización de elementos, formas e ideas en una composición.

Pero esto no es lo único relacionado con la ilustración, también están las ideas impartidas por doctores de comunicación, que hablan de códigos icónicos múltiples que deben ser concisos para que no tengan tantas interpretaciones. Estos doctores dicen que los códigos pictóricos son los que más se prestan a este tipo de multiplicidad, pues contienen varios íconemas (íconos que forman parte de un ícono mayor) que cumplen diferentes funciones, aunque no con la misma importancia. Hay iconemas que no son indispensables y están los principales que cumplen la función primordial de comunicar. El manejo adecuado de estos dos tipos de



iconemas- los no indispensables y los principales- da características perceptuales de la estructura de composición diferente. Lo anterior da la referencia de que hay que jerarquizar los elementos de la ilustración, y que cada uno de ellos cumple una función dentro de la composición, la de comunicar una idea.

Aunque sería demasiado formar una definición de ilustración, se pueden sacar las características más significativas que la conforman, según lo más aceptable de cada autor, para llegar a algo más concreto y específico:

- La ilustración es una imagen que será multiplicada por cualquier medio de reproducción.
- Realiza la función de comunicar, por medio de la representación, ideas, emociones e información concreta de manera visual y directa.
- Permite la originalidad y la jerarquización de elementos para dar un mayor significado a la comunicación.

Según Andrew Loomis, la función principal de la ilustración es la de interpretar gráficamente una idea y él la divide en tres:

- 1.- La que narra un contenido completo sin necesidad de texto que sirva de guía.
- 2.- La que ilustra un título o que visualiza y expresa gráficamente un mensaje escrito.
- 3.- La ilustración que narra un fragmento del texto.

Esta división deja fuera a muchas ilustraciones como las animaciones, ya que sólo se basa en un contenido escrito, por lo que es incompleta la opinión de Loomis. Pero no es la única división que se ha hecho de la ilustración, en el libro *The new guide to illustration and design*, se divide en tres:

- 1.- La decorativa que aligera la carga de la lectura sin tener mucho significado u otro uso.
- 2.- La informativa que es cuando se investiga el tema a ilustrar y puede funcionar lejos de la información.
- 3.- La de comentario que expresa nuestros propios sentimientos. Para este tipo de ilustración el creador debe gustar del tema.

Esta clasificación es demasiado amplia para que pueda funcionar por sí sola, se necesita una división en donde se puedan incluir de manera más específica las distintas ilustraciones que existen.

La ilustración puede también ser dividida, según Catharine Slade en lo siguiente:

- 1.- Ilustraciones infantiles.
- 2.- Ilustraciones conceptuales.
- 3.- Ilustración de paisaje y arquitectura.
- 4.- Ilustración de alimentos y bebidas.
- 5.- Ilustración de personas y animales.
- 6.- Ilustración técnica y científica.

Las propuestas de los dos primeros autores son muy parecidas, mientras que la opinión de Slade es más específica porque muestra más opciones dependiendo del rubro de trabajo donde le gustaría incursionar al ilustrador; y cada una de ellas tiene su propio lenguaje y forma de presentación. Pero aún así hay una vaguedad en las divisiones, pues dónde quedarían las ilustraciones científicas hechas para niños: en las infantiles o en las científicas.

La mejor clasificación es la propuesta por el libro Ilustración de la Biblioteca del Diseño Gráfico, pues divide a la ilustración apoyándose en los medios en que se da a conocer:

- ◆ Publicidad y medios gráficos.
- ◆ Revistas y periódicos
- ◆ Libros
- ◆ Animación
- ◆ Internet.



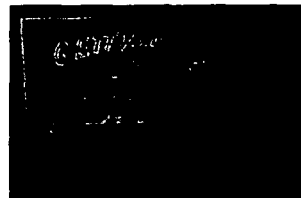
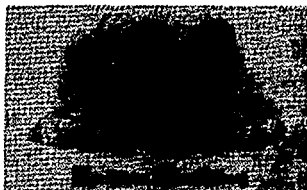
## 2.7.- EMPLEO DE LA ILUSTRACIÓN.

**"Lo indispensable para el hombre es que reconozca el uso que debe dar a su propio conocimiento" Platón.**

**E**s importante conocer en qué se emplea la ilustración. Ésta tiene diversas aplicaciones que van desde un libro hasta la publicidad, pero ¿cómo se usa concretamente?

En el libro Ilustración de la Biblioteca del Diseño Gráfico los usos se dividen básicamente en:

**Publicidad y medios gráficos.-** Este tipo de ilustración, realizado por los dibujantes publicitarios de entonces, fue muy explotado antes del uso de la cámara, pero cayó en desuso con el surgimiento de la publicidad fotográfica y, en la actualidad, ya no se emplea al máximo la creatividad de los ilustradores en este campo. Este tipo de ilustraciones están dirigidas al público por medio de anuncios de prensa, productos varios y carteles, siendo este lo que más se utiliza para difundir ilustraciones publicitarias, aunque no es el único recurso. Otro medio publicitario en que hay gran uso de ilustraciones es la imagen de envases que contienen productos comestibles como los lácteos, mostrando el contenido del producto por medio de una ilustración.



El empleo de la ilustración

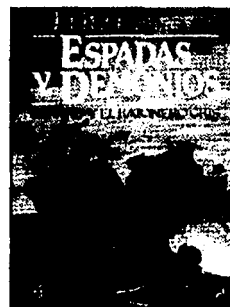
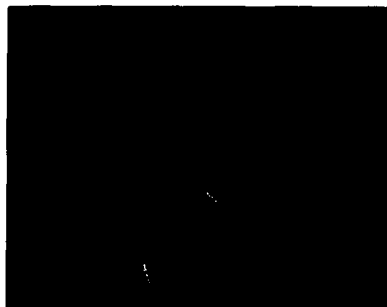


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Revistas y periódicos.-** Algunas ilustraciones utilizadas en estos soportes son de carácter publicitario, pero contienen aparte otro tipo de imágenes como las caricaturas, tiras cómicas, e imágenes como crítica a un contenido social, político, etc., que ilustran ciertas cuestiones. En estos dos campos la velocidad con la que trabaja el ilustrador es de vital importancia, pues los periódicos son de edición diaria, mientras que la publicación de las revistas no pasa de dos meses, siendo la mayoría de éstas quincenales.



**Libros.-** En este tipo de publicaciones, el campo del ilustrador es infinito y variable, ya que las ilustraciones varían según el contenido de la lectura y el público al que van dirigidas, pudiendo ir desde la ilustración popular hasta la más especializada.



El empleo de la ilustración



TESIS CON  
FALTA DE ORIGEN

**Animación.-** Este campo no sólo comprende lo que es la ilustración, sino también la cinematografía, en donde se ponen en movimiento dibujos o imágenes que pueden o no dar sensaciones tridimensionales. En esta categoría se encuentran las animaciones que navegan por internet.



**Internet.-** Aunque esta área es muy reciente, ya existen ilustraciones por internet, generalmente son parte de carpetas de trabajo, aunque no faltan las que fueron hechas especialmente para la página donde se encuentran.



Soy el primer virus gallego.

Como los Gallegos no tenemos experiencia en programación, este virus trabaja basado en un sistema de HONOR.

Por favor: Borre todos los archivos de su disco duro manualmente y envíe este mensaje a todos los miembros de su lista de correo.

Gracias por su cooperación. Manolo

Estas divisiones dan una idea de lo que un diseñador puede hacer, pero, para poder realizar las ilustraciones, es necesario conocer los procedimientos técnicos de los recursos materiales y las leyes de composición gráfica que ayudan en la creación de éstas.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





## 2.8.- TÉCNICAS USADAS EN LA ILUSTRACIÓN.

"La perfección se logra al fin, no cuando no hay nada que agregar, sino cuando ya no hay nada que obtener" A. de Saint-Exupery.

**L**os procedimientos técnicos de los materiales son los recursos para la creación de imágenes ilustrativas. La dificultad de estos métodos radica en las habilidades de control y los intereses del ilustrador sobre la técnica, y no tanto por la complejidad del uso del material.

La elección de la técnica no puede ser arbitraria, depende del tema y de la forma de expresión que se quiera dar a la imagen.

### 2.8.1 Procedimientos técnicos de los recursos materiales.

Los procedimientos técnicos son los recursos que se aplican a los materiales para lograr un determinado resultado y se dividen básicamente en dos tipos: técnicas al agua y técnicas en seco.

**TÉCNICAS AL AGUA.** Son las que se basan en el uso de materiales que se disuelven en agua, pero antes de hablar concretamente de ellas cabe mencionar dos aplicaciones básicas a las cuales se puede optar en cualquier material húmedo, dependiendo de lo que quiera lograrse:

1. **Húmedo sobre húmedo.**- Es la aplicación de pintura húmeda sobre una superficie húmeda; de esta manera se evitan bordes duros y la absorción directa del pigmento, creando bordes suaves y teniendo la posibilidad de lavados sobre la superficie húmeda.
2. **Húmedo sobre seco.**- Se pone pintura húmeda sobre una capa de pintura ya seca o sobre papel seco, esto permite la creación de superposiciones de pigmento y bordes definidos.



**Aguadas/ Desleído/ Lavado.-** Es un pigmento diluido en agua y se usa principalmente para hacer degradaciones. Se clasifica en tres:

- ◆ **Aguadas lisas.-** Distribución uniforme y transparente.
- ◆ **Aguadas graduadas.-** Se comienza con un color intenso y saturado en la parte superior y mediante meticulosas gradaciones tonales se llega a un color tan pálido como el del papel.
- ◆ **Aguadas abigarradas.-** Se funden dos o tres colores.

**Veladuras/ Transparencias/ Superposición.-** Es una pintura diluida, casi transparente, que se aplica para suavizar tonos y superponer colores.

**Empastado/ Plano.-** Se aplica la pintura en límites muy definidos, evitándose la superposición de pintura y se aplica principalmente con los materiales opacos.

**Pincel seco.-** Se aplican capas de color entrelazando líneas con un pincel muy seco, se empieza por los colores pálidos, se deja secar por completo y se añade una capa más oscura. No se añaden demasiadas para evitar pérdida de definición en los detalles.

**Pulverización.-** Es esparcir los pigmentos para permitir una suave combinación de colores.

**Línea.-** Con líneas se pueden crear dibujos con profundidad y formas sólidas que evocan valoraciones sin haberlas realmente. También se puede dibujar únicamente con línea sin recurrir al sombreado. Se puede escoger toda una gama de medios para producir líneas, los correspondientes a los materiales al agua son: pinceles, rotuladores, bolígrafos, plumillas y estilógrafos, creando cada uno un tipo de línea diferente. Las técnicas básicas de línea son:

- ◆ Rayoneado
- ◆ Plumeado
- ◆ Garabateado
- ◆ Achurado
- ◆ Tramado
- ◆ Punteado



**TÉCNICAS EN SECO.-** Son las que se basan en el uso de materiales que no necesitan líquidos para ser aplicados.

**Empastado/ Plano.-** Se aplica el pigmento en límites muy definidos, creando formas muy precisas e independientes entre sí.

**Difuminado.-** Esfuma el borde del trazo y consigue un valor más claro o consigue mezclar colores evitando bordes muy definidos.

**Trazo.-** Al igual que con los líquidos, el trazo sirve para crear dibujos con tonos sugeridos o dibujos lineales. Los instrumentos para hacer líneas en sólidos son: Lápices de grafito, de conté, de colores, de pastel; carboncillos, pasteles al óleo, y tizas, cada uno crea un tipo de línea diferente y las técnicas básicas son las mismas que las mencionadas en la técnica de línea en líquido.

### 2.8.2.- Materiales.

Las técnicas en seco se realizan con los siguientes materiales:

**CARBONCILLO.-** Este material se hace carbonizando ramas de eucalipto, sauce o sarmientos de viña en recipientes herméticos, obteniendo diferentes grados de dureza, según la duración de la carbonización.

Los instrumentos y herramientas que auxilian a este material son los difuminos de papel para hacer valoraciones, plumas o un secador de mano para retirar el exceso de carbón y también una goma de borrar maleable.

Cualquier papel de buena calidad sirve para dibujar al carboncillo. Con los papeles más finos y los más rugosos se consiguen resultados más sorprendentes. Si se quiere emplear goma de borrar el papel deberá ser suficientemente fuerte como para resistir este proceso.

El carboncillo permite la exploración de los efectos producidos por la escala de valores y da imágenes llenas de realismo si el claroscuro se realiza adecuadamente. Se utiliza principalmente para estudios, retratos y bocetos preliminares de composiciones grandes.

**CARBONCILLO COMPRIMIDO.-** Está compuesto por antracita dura de alta calidad finamente pulverizada, mezclada con cola vegetal y moldeado bajo presión en forma de barritas de 12 a 13 cm de longitud. El carboncillo comprimido es muy quebradizo. Produce un trazo negro profundo aterciopelado y regular, pero no se puede conseguir un abanico de gradaciones tan amplio como con el carboncillo natural.

Los materiales y soportes utilizados son los mismos que el carboncillo natural.



Se utiliza sobre todo para bodegones y permite al dibujante expresarse con mucha espontaneidad y libertad.

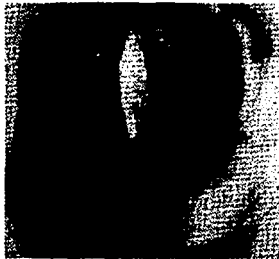
**PASTELES.-** Este material está hecho de pigmentos blandos. La manejabilidad del material permite los sfumados, lo que evita bordes duros y crea escalas de valores suaves de un tono a otro. Existe una gran variedad de pigmentos.

Hay dos tipos de pasteles, el pastel al óleo y los pasteles secos. La diferencia entre los pasteles al óleo y los secos no sólo radica en la composición, sino también en la textura. Mientras que los primeros son cerosos y producen trazos más oscuros, los otros son más claros. Con el pastel al óleo se utiliza trementina o aguarrás como disolvente.

Existen tres tipos de pasteles secos: los blandos, que poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante, y por tanto una rica textura y colores brillantes, pero tienen el inconveniente de romperse con facilidad; los duros, que son más resistentes porque poseen más aglutinante; y por último los lápices de pastel que están recubiertos de madera y son más limpios y fáciles de usar, aunque los resultados conseguidos son diferentes.

Hay una gama infinita de papeles porosos para pintar con pasteles, aunque existe un papel especial que se vende en diferentes tonos y que posee una cara rugosa y otra fina. Con los pasteles al óleo se puede pintar en papel de lija de grano medio, pero no se puede difuminar con los dedos.

Los pasteles son ideales para realizar obras expresivas y llenas de vida. Con ellos se consiguen desde colores muy saturados hasta tonos delicados de dibujos texturados.



**TIZAS.-** Las tizas se clasifican en: sanguina, sepia, negra y blanca.

◆ **Sanguina o tiza roja.-** Es una mezcla de caolín y de hematitas de una gama de color que va desde el ocre oscuro al de terra cotta. El papel que se usa para este material es suave y un poco grueso para realzar el aspecto de la sanguina. Ésta se utiliza principalmente en desnudos y retratos, dibujo del natural y bocetos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



◆ **Sepia.**- Hoy en desuso, era de color tierra parda oscura y se formaba a base de pigmentos extraídos de la bolsa de tinta de la jibia, se confeccionaban además, con tiza natural y otros materiales. Se utilizaba sobre todo para paisajes.

◆ **Tiza negra y tiza blanca.**- La tiza negra natural es de esquistos arcilloso que contiene partículas de carbono que le dan un tono que va del gris al negro. Las artificiales se fabrican mezclando negro animal con una cola vegetal con proporciones variables. La tiza blanca, por otro lado, se obtiene actualmente del talco mineral. Ambos se utilizan principalmente para el dibujo al desnudo.

**MINA DE PLOMO.**- La mina de plomo es una mezcla de grafito -una variedad de carbono cristalizado- y de arcilla fina, más o menos cocida según el grado de dureza deseado. Se comercializa en forma de barras para ser introducido en portaminas o forradas de madera -lápices-. Se encuentra en una amplia gama de durezas. Las más blandas (6B a B y HB) se utilizan para dibujo artístico, mientras que las más duras (H a H6H) se reservan normalmente para el dibujo técnico.



**LÁPICES DE COLORES.**- Aunque no son propiamente un material, sino un instrumento, son un medio ideal para aplicar color y plasmar imágenes visuales rápidamente identificables. Son una mezcla de arcilla y sustancias colorantes y están disponibles en varios grados de dureza.

La elección del papel afecta en gran manera al trazado de líneas y al estilo. Escoger un papel depende del tipo de obra que desee llevarse a cabo. Si se quiere realizar una ilustración con mucho detalle, es recomendable optar por un papel suave de superficie satinada. En cambio, si se quiere crear una imagen más bien imprecisa semejante a un boceto, conviene decidirse por un papel más rugoso o básico.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



**Fijado.-** Para los materiales secos es opcional la fijación de los pigmentos, lo cual evita que el material se levante o remueva posteriormente con la manipulación, conservando la limpieza del trabajo.

Los fijadores más usados son soluciones diluidas de almáciga o laca que se venden en aerosoles o en botellas pulverizadoras, estas últimas provistas de una boquilla dispersora. Los fijadores a base de alcohol u otros productos de evaporación rápida, no penetran tanto en el papel como los acuosos. Por consiguiente modifican menos la luminosidad del dibujo. Por el contrario, penetran más profundamente en los pigmentos, por lo que los oscurecen.

Las técnicas al agua se llevan a cabo con los siguientes materiales:

**TINTA.-** Está conformada por negro de humo disuelto en agua destilada. La formada con aceite vegetal carbonizado extraído de la nuez de la aleurita se utiliza para caligrafía y dibujo.

Este material permite el control sobre las líneas, gracias al uso de plumillas, estilógrafos, bolígrafos, rotuladores y pinceles.

Puede ser utilizada para dibujos lineales, aguadas, medios tonos, veladuras, pulverización y empaste y es muy expresiva como recurso técnico.

♦ **Dibujo a pluma.-** se utiliza para dibujo con modelo, porque permite un trazado rápido, ya que no incita al dibujante a entretenerse con la calidad plástica del modelo como con el lápiz, sino que lo invita a concentrarse en su valor tonal. También se usa para el dibujo de memoria o bocetos previos.

♦ **Rotulador.-** La punta es de fieltro o de nylon y el cuerpo está lleno de tinta transparente muy volátil, que se seca tan pronto como se aplica. Tiene como defecto la inestabilidad del color y fragilidad de la punta. El color del rotulador, expuesto a la luz, aún indirecta, desaparece rápidamente y a veces cambia de matiz. No permite correcciones.

El objetivo principal de esta técnica es conseguir claros y sombras intensos, y así dar forma con tonos simples. Cuando se cubre una zona de color o con tonos, los trazos deben aplicarse en una misma dirección de modo que se superpongan y creen un área de un color plano evitando dejar espacios en blanco. La intensidad de los tonos y colores se consigue aplicando capas, mientras que en las zonas más claras se deja el papel en blanco. Los colores se superponen de igual modo que se hace con la acuarela para crear valores más oscuros y mezclar colores.

Se utiliza para su aplicación papel brillante y couché ya que son los más adecuados. Existe un papel específico para dibujar con rotuladores conocido con el nombre de papel para



rotulador. El papel para hacer bocetos también resulta adecuado, aunque si se opta por éste es recomendable usar un trozo de cartulina cada vez que se aplique una capa, a fin de que la tinta no traspase.

Son muy adecuados para hacer bocetos o composiciones previas, representar ideas conceptuales, story boards y realizar ilustraciones relacionadas con la moda y la arquitectura.

◆ **Bolígrafo.**- El trazo del bolígrafo es de una anchura y tonalidad constantes. Este instrumento exige una interpretación reducida a los aspectos esenciales, una ornamentación de los volúmenes y sobre todo, una mano firme, ya que la corrección es imposible. Tiene como defecto inestabilidad en el color, ya que desaparece cuando se expone a la luz del día.

Se utiliza papel brillante delgado o papel de carta blanco o teñido.



**ACUARELA.**- La acuarela está formada por pigmentos muy finos mezclados con goma arábica, y se distingue principalmente por su transparencia y su característica de poder emplearse muy acuosa. Así el pigmento se aplica en diferentes grados de disolución, conocidos como aguadas, y el brillo del papel se deja entrever a través de las aguadas más claras creando así efectos de luz. La pintura de acuarela se vende seca, en pastillas o húmeda, en tubo y en multitud de colores. Hay que trabajar de claro a oscuro y aprovechar el claro del papel para crear los efectos de luz.

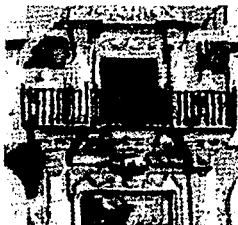
Los pinceles de pelo de marta con punta redonda son los mejores para la acuarela. Se recomiendan los pinceles del n° 3 para trabajos de detalle y del n° 8 para aplicar aguadas más extensas. Otras herramientas que son de utilidad para aplicar esta técnica son: una esponja pequeña, gouache blanco y papel de cocina o similar.

Cuando se pinta con acuarela es importante escoger un papel que se adecue al estilo del artista. Cuanto más acuoso y suelto es el estilo, más rugosa debe ser la textura y mayor tiene que ser el peso del papel. Al principio conviene optar por un papel de peso mediano, como el básico de 300 grs y probar más adelante con papeles más rugosos y más finos hasta dar con el que más le convenga al estilo personal.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



El papel blanco o ligeramente teñido es el más apropiado. Los mejores son los hechos a mano de trapo de hilo. El papel prensado en frío y el papel áspero son los que se adaptan con mayor facilidad a la aguada. El frío es un papel semi áspero texturado, bueno para las aguadas grandes y lisas, aunque también se adapta a las pinceladas más delicadas. El papel áspero tiene una textura basta y la aguada no siempre llenará las hendiduras de la superficie, por lo que el efecto final será ligeramente moteado. Se presta para las técnicas con pincel seco, pero resulta difícil pintar pequeños detalles en este tipo de papel.



**GOUACHE.**- Es un material muy parecido a la acuarela, pero los colores son opacos, pues contienen blanco en su composición de pigmentos con goma arábiga. Permite al ilustrador gran flexibilidad, puesto que junto a la solubilidad y translucidez de la acuarela posee características de las pinturas más densas, resulta ideal para pintar áreas extensas de colores uniformes. Además se puede trabajar encima una vez que ha secado, lo que permite añadir efectos y formas. Se aplica en finas aguadas o en capas más densas y opacas, de oscuro a claro. Suele ser el medio escogido en aerografía puesto que el pigmento se pulveriza finamente.

Dada la naturaleza opaca de esta pintura, se puede pintar sobre papel de colores así como sobre toda una gama de cartulinas más gruesas de las que se emplean en acuarela. Los pinceles suelen ser los mismos que los que se utilizan en acuarela.



FALLA DE ORIGEN





**PINTURA ACRÍLICA.-** Los acrílicos son pinturas al agua que sirven para imitar efectos conseguidos con óleos tradicionales y acuarelas. Se emplea tanto como material cubriente, que van del oscuro al claro, como en las transparentes, del claro al oscuro, este material seca rápidamente lo que permite apresurar el trabajo.

Tanto pinceles sintéticos como los de cerda resultan adecuados para aplicar acrílicos, aunque estos últimos duran más. Las pinturas acrílicas pueden utilizarse en casi todas las superficies: papel, cartón, plástico o metal.



**AERÓGRAFO.-** Aunque no es propiamente un material sino un instrumento, el aerógrafo es utilizado frecuentemente en las técnicas al agua. Los aerógrafos son pistolas que mediante aire comprimido pulverizan y esparcen la pintura. Se emplean para conseguir detalles muy definidos, permitir la suave combinación de colores o para colorear áreas muy extensas. En esta técnica preferentemente hay que bloquear y desbloquear lo que se va a pintar, lo que hace de esta técnica muy tardada según la complejidad de la ilustración, por lo que no se recomienda para áreas muy pequeñas.

Hay que proveerse de fluido de látex y película plástica autoadhesiva para hacer los bloques sobre el lienzo. También se hace necesaria una cuchilla.

Se puede utilizar con acuarelas, acrílicos, tinta o pinturas al óleo, siempre que éstas no contengan grumos ni partículas que obturen la boquilla.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



**TÉCNICAS MIXTAS.-** Experimentar combinando diferentes materiales es uno de los mayores atractivos del proceso ilustrativo ya que se consiguen sorprendentes resultados. De hecho, la mayoría de las ilustraciones que existen no son puras, sino que combinan diferentes materiales dependiendo de lo que quiera conseguir el ilustrador.

**ILUSTRACIÓN POR ORDENADOR.-** Este tipo de ilustración ha tenido una gran demanda en los últimos años cuando se entró a la era de la computación. Ofrece un gran grado de precisión y permite explotar una gran gama de posibilidades y variaciones, pero existe la desventaja de que no todos tienen la posibilidad, el conocimiento y la habilidad de realizar este tipo de ilustraciones.

La ilustración por ordenador no es muy diferente a la tradicional. Las herramientas contenidas en los paquetes informáticos de dibujo y pintura- como la aerografía, el dibujo a lápiz o las opciones de pintar y colorear- mejoran y evolucionan día a día. Asimismo se pueden utilizar filtros, que sirven para crear una variedad de efectos con el mínimo esfuerzo, como olas, relieves o difuminados.

Las tres herramientas básicas para la ilustración por ordenador son: un ordenador personal,; paquetes de software y un aparato para escanear material que formará parte de la ilustración.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 2.8.3.- Leyes de composición gráfica.

La composición es el acomodo de los elementos en un plano, basados en una relación de orden determinado entre las formas y los espacios. Es muy importante considerar el formato para la composición ya que influye en la distribución de las partes, logrando así una unidad.



Existen algunas sugerencias para componer una ilustración, las primeras son dadas por Andrew Loomis en el libro *Ilustración creadora*.

- ◆ **Línea por sí misma en la composición.**- Se basa en el trazo de líneas aleatorias previas al boceto como una base para acomodar las formas en la composición.
- ◆ **Composición basada en letras o símbolos.**- En esta idea se toma como base una letra o símbolo para de ahí sacar las formas de composición.
- ◆ **Composición basada en formas geométricas.**- Este tipo de composición no es nuevo, se utilizaba en el Renacimiento y se basa en acomodar las formas siguiendo un patrón geométrico básico.
- ◆ **Subdivisión formal.**- Se basa en el trazo previo de líneas rectas con subdivisiones basadas en proporciones armónicas o en operaciones matemáticas.
- ◆ **Subdivisión informal.**- Se trazan líneas rectas sin una base proporcional aparente.
- ◆ **Uso de la línea para obtener un punto focal.**- Se basa en crear un centro de atención dirigiendo la vista del público por medio de elementos que se dirigen hacia él.
- ◆ **Construir un camino para el ojo.**- Esta composición está basada en direcciones y jerarquías para dar una lectura determinada a la ilustración.

Para John Ruskin en el libro *Técnicas de dibujo* la composición puede ser más especificada en leyes:

- ◆ **Ley de la principalidad.**- Consiste en resaltar un rasgo del resto y que los demás se agrupen en posiciones subordinadas respecto a él, ya sea por tamaño, luz, figura, o masa de color que domine.
- ◆ **Ley de la repetición.**- Otro medio de expresar la unidad es señalar una especie de simpatía entre los distintos objetos. La más agradable es cuando un grupo imita o repite a otro, no en equilibrio o simetría, sino subordinadamente. La simetría, o sea, el equilibrio de porciones o masas que se oponen casi en igualdad, es una de las condiciones del tratamiento bajo la luz de la repetición.
- ◆ **Ley de la continuidad.**- Consiste en dar cierta sucesión ordenada a una serie de objetos más o menos similares. Y esa sucesión es interesante cuando se relaciona con un cierto cambio gradual en el aspecto o el carácter de los objetos, es decir, una gradación para no tener monotonía ni repetición.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



- ◆ **Ley de la curvatura.**- Todos los objetos hermosos acaban en líneas curvas delicadas, excepto aquellos en los que la línea recta es indispensable para el uso o la estabilidad, es por eso que componer en base a una curva es una cuestión interesante, aunque no debe notarse demasiado para no caer en una composición demasiado obvia.
- ◆ **Ley de la radiación.**- La conexión más simple y más perfecta de las líneas es mediante la radiación; es decir, o bien proyectan todas a partir de un punto, o bien se cierran en dirección a él.
- ◆ **La ley del contraste.**- El mejor modo de que se manifiesta el carácter de cualquier cosa es mediante el contraste; pero éste no debe ser violento o demasiado visible y puede darse por la diferencia en el manejo de luz, sombra, color, forma o línea.
- ◆ **Ley del intercambio.**- Refuerza la unidad de objetos opuestos dando a cada uno de ellos características del otro.
- ◆ **Ley de la consistencia.**- El contraste muestra los caracteres de las cosas, pero neutraliza o paraliza su poder. Si bien el contraste expresa las cosas, son la unidad y la simpatía las que se emplean concentrando en una masa la potencia de varias, fortaleciendo una idea.



# 3. La práctica de la creatividad

- 3.1 Reflexiones sobre el proceso metodológico para el desarrollo de la creatividad en la ilustración.
- 3.2 Propuesta metodológica para el desarrollo de la creatividad.
  - 3.2.1 Identificación.
  - 3.2.2 Estructura y contenidos.
  - 3.2.3 Desarrollo de los contenidos de la propuesta.
  - 3.2.4 Secuencias de trabajo para el desarrollo de la creatividad.
- 3.3 Desarrollo de la propuesta de actividades creativas para la realización de ilustraciones
- 3.4 Resultados del curso

### 3.1.- REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO METODOLÓGICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ILUSTRACIÓN.

"La excelencia moral es resultado del hábito. Nos volvemos justos realizando actos de justicia; templados, realizando actos de templanza; valientes, realizando actos de valentía" Aristóteles.

**L**a base para afirmar que se puede proponer un método para potenciar el desarrollo de la creatividad es un comentario dicho por de la Torre en donde habla de que la creatividad es intencional, una propuesta para responder algo y satisfacer una tensión. No se crea al azar, sino que se llega a ciertas conclusiones secuencialmente comenzando con la búsqueda de la solución hasta llegar a su respuesta.

Podría creerse que la creatividad no puede tener una metodología ni solucionar un problema porque de ser así dejaría de ser libre; pero hay que recordar que Malrieu afirmó que la imaginación surge por varias causas, una de ellas es la proyección de un estímulo perceptivo o de un contenido representativo ligado a nuestros deseos y temores, por lo que es factible afirmar que la creatividad puede surgir para resolver un problema y no que simplemente aparecerá de la nada para no dar solución alguna.

La propuesta del método está basada en las etapas del proceso creativo sugeridas por Mauro Rodríguez Estrada mencionadas anteriormente:

1. Cuestionamiento
2. Acopio de datos
3. Incubación
4. Iluminación
5. Elaboración
6. Comunicación

**1.- El cuestionamiento** o problema será dado en esta investigación por el cuento a ilustrar.

**2.- El acopio de datos** se basará en la sensibilización corporal para desbloquear el

Reflexiones sobre el proceso metodológico para el desarrollo de la creatividad en la ilustración.



inconsciente y el subconsciente por medio de los sentidos. Además se tomarán directamente de la percepción componentes para la solución del problema desbloqueando la mente al proyectar ésta sobre un estímulo perceptivo un contenido representativo. Esto se basa en que la mente emocional es asociativa y considera los elementos que activan los recuerdos como si fuera la realidad, y un solo rasgo similar puede evocar la totalidad de los sentimientos asociados.

**3.- La incubación** implica que, además del desbloqueo se utilizará la memoria e imaginación para la creación de las primeras ideas.

**4.- En la iluminación** se realizarán los primeros bocetos.Ⓞ En esta fase se elaborarán bastantes y diferentes dibujos combinándolos entre si para tener un vasto campo de proyección de ideas con diferentes grados de complejidad, con el auxilio de algunas técnicas diseñadas para el desarrollo de la creatividad ya mencionadas anteriormente:

- ◆ Ejercicios de descripción
- ◆ Detección de relaciones remotas.
- ◆ Descripción imaginaria de mejoras.
- ◆ Ejercicios de transformaciones mentales de objetos.

Además se aplicarán los conocimientos de composición, manejo de color, luz y semiótica para la elaboración de los diferentes bocetos para aplicarlos en la ilustración.

**5.- En la elaboración** se aplicarán los conocimientos de técnicas de representación y manejo del material, para aprovecharlos y que visualmente la ilustraciones se vean atractivas y con una buena resolución, traspasando la idea surgida en la iluminación a la realidad externa.

**6.- En la comunicación** la ilustración ya elaborada será puesta a conocimiento externo de la persona que la realizó.

Antes de comenzar con la propuesta desarrollada de manera esquemática se hacen algunos comentarios relevantes:

- ◆ Considerar que un ambiente propicio es lo más adecuado para el desarrollo de la creatividad, que no tenga muchas distracciones pero que tampoco sea monótono ni aburrido.
- ◆ Dedicar un tiempo especial a la creatividad. Si se le dedican 10 minutos junto con otras actividades no se le da la importancia suficiente y es casi seguro que no se facilite la creatividad en esas condiciones.

Ⓞ **Boceto:** Es un procedimiento inmediato que tiene la función de analizar y estructurar el contenido espacial en el formato por medio de sugerencia de dimensión, volumen, valoración de profundidad y proporción. Es importante porque auxilia en la creación de la composición de donde posteriormente surgirá la forma final.



- ◆ Alternar periodos de estimulación con calma para asimilar, sedimentar e incubar las ideas.
- ◆ Seguir las reglas recordando que son modificables y cada persona debe adaptarlas a su conveniencia personal, pero sin olvidar el objetivo básico: el desarrollo de la creatividad.
- ◆ Considerar que existen variables no controlables que podrían influir en el adecuado desarrollo de la metodología, éstas son diferentes de una persona a otra y de un momento a otro: la sensibilidad de los sentidos, la percepción, el estado de ánimo, la motivación y la canalización de emociones.
- ◆ Tomar en cuenta que esta propuesta está dirigida a personas con cierta educación visual, por lo que no trata de cómo desarrollar y acumular la información para tener la materia prima necesaria para la imaginación e ideas.
- ◆ Tener presente que las dinámicas se basan en el trabajo voluntario.
- ◆ Recordar que la aplicación de la propuesta es para despejar y prevenir bloqueos, no para generarlos.

**Reflexiones sobre el proceso metodológico para el desarrollo de la creatividad en la ilustración.**





## 3.2.- PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

"La llave del éxito en la vida es el conocimiento del valor de las cosas" O'Reilly.

### 3.2.1 Identificación

Esta propuesta está diseñada para facilitar la creatividad en la elaboración de ilustraciones, basándose en la sensibilización de los sentidos para el desbloqueo del inconsciente y subconsciente.

#### DESTINATARIO.

La propuesta está dirigida a ilustradores y personas relacionadas con la creación de imágenes.

#### OBJETIVO.

Utilizar el conocimiento de procesos creativos para generar el desarrollo de la imaginación en la creación de ilustraciones y tener una alternativa que auxilie el trabajo del ilustrador.

#### JUSTIFICACIÓN.

Las fases propuestas por Mauro Rodríguez serán adaptadas para la puesta en marcha de la propuesta sin que pierdan su carácter básico. Los pasos se justifican de la siguiente manera:

- ◆ El **cuestionamiento** consiste en percibir algo como un problema, por esa razón, la primera fase ha sido denominada **problema**. Es importante señalar que antes de pasar a la siguiente fase ya debe estar bien planteado lo que debe resolverse.
- ◆ El **acopio de datos** es buscar bases sólidas para que tengan una función específica, esos fundamentos ya están de alguna forma insertados en el cerebro y en los recuerdos. En esta fase se trata de recuperarlos por medio de la **sensibilización**.
- ◆ La **incubación** es cuando los datos son procesados en la mente de manera inconsciente para encontrar la solución al cuestionamiento. Gracias a que en la fase anterior se dio el desbloqueo del inconsciente y subconsciente, se cuenta con elementos para **proyectar ideas**.



◆ La **iluminación** es la respuesta al problema planteado. De las reflexiones surgidas de la fase anterior se comenzará a **bocetar** jugando con las combinaciones de ideas y la aplicación de los conocimientos visuales con que debe contar el ilustrador.

◆ La **elaboración** es el paso de la idea a la realidad, por lo que en esta fase será importante la elección y aplicación adecuada de los materiales.

◆ La **comunicación** es aplicar el trabajo final en la solución del problema de ilustración.

### 3.2.2 Estructura y contenidos

#### CONTENIDOS GENERALES DE LA PROPUESTA.

##### Fase 1. **Problema.**

- ◆ Lectura y análisis de texto.
- ◆ Elección de pasaje representativo a ilustrar.
- ◆ Desintegración de elementos e ideas del texto.

##### Fase 2. **Sensibilización.**

- ◆ Preparación previa
- ◆ Ejercicios de sensibilización

##### Fase 3. **Proyección de ideas.**

- ◆ Desbloqueo de inconsciente y subconsciente.
- ◆ Memoria e imaginación.
- ◆ Primeras ideas

##### Fase 4. **Bocetaje.**

- ◆ Primeros bocetos.
- ◆ Combinación de bocetos e ideas.
- ◆ Aplicación de conocimientos composición, manejo de color, luz y semiótica.

**Fase 5. Elaboración.**

- Boceto final bien elaborado.
- Elección y aplicación de técnica gráfica.

**Fase 6. Trabajo final.****3.2.3 Desarrollo de los contenidos de la propuesta.****FASE 1. PROBLEMA.**

Las actividades de esta fase están encaminadas a la búsqueda del problema a resolver, en este caso será la ilustración que narra un fragmento de texto y que despierta en el lector la curiosidad, teniendo en cuenta que tiene la función de comunicar ideas, sentimientos, emociones e información.

◆ **Lectura y análisis de texto.**

La lectura preferentemente debe hacerse lo más rápido posible. El análisis de texto consiste en sacar las ideas generales a manera de resumen. En el caso de haber descripciones, ya sean de personaje o ambientación, deben apuntarse para optimizar el tiempo de trabajo.

◆ **Elección de pasaje representativo a ilustrar.**

Del resumen se encuentra el o los pasajes más importantes del texto, la cantidad dependerá del número de ilustraciones que van a realizarse, y esto estará determinado por la extensión del texto y el presupuesto con el que se cuente.

◆ **Desintegración de elementos e ideas del texto.**

Cuando ya están localizados los pasajes a ilustrar lo siguiente es rescatar las ideas y descripciones de la lectura, las cuales son separadas en elementos independientes para trabajarlas en la fase de proyectación de ideas.

**FASE 2. SENSIBILIZACIÓN.**

Esta fase está encaminada al desbloqueo del inconsciente y preconscious por medio de la sensibilización corporal. Los ejercicios propuestos para este motivo, ya han sido utilizados con éxito en gimnasia cerebral, meditación y yoga. Debe tomarse en cuenta que hay que alternar periodos de estimulación con calma, por lo que se incluyen ejercicios activos y pasivos, para que la persona los turne y combine o los utilice de manera aislada.

◆ **Preparación previa.**

En realidad esta experiencia puede realizarse en cualquier lugar, pero es recomendable que éste no tenga distracciones o que sea monótono, sino que sea un ambiente en donde la persona se sienta cómoda y a gusto, se le dedicará tiempo a las actividades de sensibilización por lo que no son recomendables las interrupciones.

◆ **Ejercicios de sensibilización.****LA RESPIRACIÓN.**Ejercicio pasivo.

La respiración no sólo activa el cuerpo, sino que también es la base del funcionamiento de la mente. Tiene su importancia en la oxigenación del cerebro para que éste pueda desarrollar adecuadamente sus funciones. Es importante que las inspiraciones y exhalaciones se realicen muy lentamente.

1. Se exhala pausadamente por la nariz, se inhala calmamente, se exhala con lentitud hundiendo el vientre y pensando en la región abdominal. Se empuja el abdomen con fuerza y se inhala despacio pensando en la región umbilical. Se desciende el diafragma.
2. Después de expulsar el aire se aspira despacio, haciendo que las costillas se ensanchen. Al aspirar las costillas obligan al aire a salir por la nariz. Pensar en las costillas.
3. Después de exhalar inhale por la nariz. Eleve gradualmente las clavículas y los hombros para oxigenar la parte superior de los pulmones. Pensar en los pulmones. Al expulsar el aire baje poco a poco los hombros exhalando por la nariz.

**LIBERAR CUELLO Y HOMBROS.**Ejercicio activo.

En este ejercicio se combina la respiración y la relajación del cuello y hombros, lo que permite el correcto paso de energía y oxígeno al cerebro, despertándolo y preparándolo para una mejor percepción. Los movimientos de este ejercicio deben realizarse con calma, se inspira de nuevo sin moverse y se vuelve a girar la cabeza hacia la derecha cuando se espire relajando los músculos cada vez.

1. Sentado con la vista hacia delante. Se inspira y espira lentamente, girando la cabeza hacia la derecha. Se interrumpe el movimiento cuando la respiración se detenga. Se inspira de nuevo sin moverse y se vuelve a girar la cabeza hacia la derecha cuando se espire relajando los músculos cada vez.



2. Inspirando se regresa la cabeza hacia el frente y después, durante la espiración, se gira hacia la izquierda, siguiendo el mismo proceso que en el punto 1.
3. Se lleva la cabeza al frente de nuevo con una inspiración y, espirando, se acerca la barbilla hacia el pecho. Se continúa respirando rítmicamente y cada vez que se espire se agacha más la cabeza, presionando la barbilla contra el pecho.
4. Con una inspiración se levanta la cabeza y espirando, se echa hacia atrás. Se continúa la respiración tranquilamente y cada vez que se espire se echa la cabeza hacia atrás un poco más, estirando la parte frontal del cuello. Finalmente con una exhalación se levanta la cabeza.
5. Cuando se haya espirado, se levanta rápidamente los brazos por encima de la cabeza, inspirando profundamente por la nariz.
6. Con una exhalación se desploma el cuerpo hacia delante- pero sin perder el equilibrio- dejando caer los brazos pesadamente. Se debe liberar cualquier tensión en el cuello. Se repite a partir del paso 5 de ocho a diez veces para estimular el corazón, mejorar la circulación, soltar los músculos y despertar el cerebro.

### **CREANDO LÍNEAS.**

#### Ejercicio activo

Este ejercicio afina la coordinación fina, la caligrafía y el pulso. Permite un mejor control, coordinación y concentración. Interviene en el desarrollo motor. Permite trabajar con ambos hemisferios. Ayuda a la visualización. Activa las actividades neuronales y alerta al sistema nervioso. Es un gran apoyo para la creatividad.

Las líneas deben ser lo más rectas y juntas posibles, además de realizarse en un solo trazo, es decir, la línea debe correr sin interrupciones de principio a fin.

1. En una hoja cuadriculada dibujar en toda la plana rectángulos de 5 x 6 cuadros.
2. Con la mano derecha (si se es zurdo hacerlo con la izquierda) llenar los rectángulos con líneas rectas verticales u horizontales, y luego diagonales de derecha a izquierda.
3. Al terminar repetir el proceso en una nueva hoja, ahora con la mano contraria.

**VISUALIZANDO COLORES.**Ejercicio pasivo.

Este ejercicio ayuda a despertar el cerebro, aumentando la atención. Activa ambos hemisferios cerebrales y la comunicación entre ambos. Prepara a la mente para un mayor nivel de razonamiento, y es excelente para la preparación previa al estudio. Estimula la creatividad y permite la concentración profunda en actividades mentales. Llena de energía y ayuda al desarrollo de la visualización.

1. Sentarse y cerrar los ojos. Realizar una respiración profunda y al exhalar visualizar: "veo que en el interior de mi ojos existen otros dos ojos y veo que tienen la facilidad de ver colores más allá de lo normal; con ellos podré ver los colores de mi interior..."
2. Realizar otra respiración profunda y al exhalar poner toda la atención en la frente, en el entrecejo. Repetir: "veo que mis ojos interiores tienen la facilidad de ver los verdaderos colores dentro de mi mente..."
3. Realizar otra respiración profunda y en la exhalación concentrarse en los colores que se están por ver: "veo que dentro de mi mente se empiezan a formar pequeños círculos. Estos círculos son lanzados hacia fuera de mi mente y veo cómo van creciendo al salir de ella, son transparentes..."
4. Realizar otra respiración profunda; al exhalar concentrarse en los círculos: "veo que los círculos giran igual que las manecillas del reloj (hacia la derecha), veo que lo están haciendo rápidamente, de hecho se mueven vertiginosamente; ahora los círculos empiezan a colorearse en este orden: blanco, violeta, indigo,- combinación rojo y azul-azul, verde, amarillo, anaranjado y rojo; veo que durante los siguientes dos minutos descansaré al observar la secuencia de colores. Cada vez que los colores pasan por mi mente, descanso profundamente, descanso mental y físicamente, ver los colores me permite centrar mi mente, mi energía, mi cuerpo y todo mi ser; ahora me doy cuenta que los colores me llenan de energía radiante y de una gran paz y tranquilidad"

**MÚSICA.**Ejercicio pasivo.

Se han observado los efectos de los diversos tipos de música, por ejemplo, la música de Chopin tiene un efecto relajante, pero puede reforzar el acto de soñar despierto y la distracción. Otros tipos de música, como Paganini, Wagner o las marchas militares, tienen un efecto vigorizador que puede aumentar las tendencias hiperactivas y agresivas. En especial se utiliza la música de Mozart, cantos gregorianos y canciones infantiles para el desarrollo cerebral.



*Wolfgang Amadeus Mozart.*

Las partituras de Mozart, particularmente la música de violín, así como las sinfonías, divertimentos, serenatas y conciertos, parecen lograr el más perfecto equilibrio entre los efectos relajantes y vigorizantes del sonido. Esta música prepara para escuchar y comunicarse mejor y además relaja.

*Cantos gregorianos.*

El canto gregoriano es una forma musical que contiene un ritmo compatible con el de la respiración y los latidos cardíacos de una persona calmada y relajada. Se ha comprobado que este tipo de música ayuda a concentrarse mejor y tranquiliza a personas impulsivas, irritables, tensas o inquietas.

*Cantos infantiles.*

El aprendiz de brujo de Paul Dukas y el Lobo de Prokofiev son excelentes fuentes de energía y desarrollo de la escucha, de donde se puede fácilmente aprender jugando con los sonidos, las vibraciones, los elementos e instrumentos musicales, pero especialmente ayuda al desarrollo de la imaginación.

Escuchar estos tipos de música beneficia especialmente a los adultos que sufren de falta de energía, fatiga, irritabilidad, dificultad para mantener la atención y la concentración, favorece a quienes manejan situaciones tensas y propicia la solución de otros problemas de comunicación.

*Música para superaprendizaje.*

1. Largo del concierto No. 4, en Fa m, *Invierno* A. Vivaldi.
2. *Introitus Laudate Deum*. Canto gregoriano.
3. *Aria de la suite* No. 3, en Re m. J.S. Bach
4. Siciliano, sonata para flauta y clave. J. S. Bach
5. *Aria de la suite*, en Fa M, *Música acuática*. G. F. Handel
6. Adagio del concierto para dos instrumentos: piano y sintetizador. J. S. Bach
7. *Canon*, en Re. J. Pachelbel.
8. *Adagio*, en Sol m. T. Albinoni.

*Música para un aprendizaje activo*

1. Andante de la sinfonía No. 94. F. J. Haydn.
2. Allegro de la *Pequeña serenata nocturna*. W. A. Mozart.
3. Rondó de la sonata No. 8, en Do m, *Patética*. L. Van Beethoven.
4. Allegro de la *Sonata fácil.*, K. 545. W. A. Mozart.
5. Rondó, en Re, K. 485. W. A. Mozart.
6. Vals No. 9, en La b., Op. 69. F. Chopin.

**EJERCICIO PARA LA ATENCIÓN EXTERIOR**Ejercicio activo.

La intención de observar es un componente importante en este ejercicio. La percepción se agudiza y aclara conforme se reduce el campo de atención.

1. Ver imágenes de arte que gusten y sean apreciadas por uno.
2. Observar concientemente la composición, las líneas, los colores, las formas y tamaños, así como el tema que el artista intenta comunicar para desarrollar la atención.

**VISUALIZACIÓN DE OBJETOS.**Ejercicio activo.

Este ejercicio está encaminado al desarrollo de la observación para posteriormente lograr una visualización detallada que sea posible transportar a imágenes reales.

1. Elegir un objeto simple y común que se utilicen en la vida diaria. Colocarlo sobre el suelo y siéntese cerca de él. Se mira durante dos o tres minutos todo lo referente al objeto. Después muévase al lugar opuesto y obsérvelo desde una nueva perspectiva.
2. Acérquese al objeto e inspeccione los detalles. Observe los colores, las texturas y la forma en que se refleja la luz.
3. Cuando sienta que ha observado completamente el objeto, cierre los ojos e intente visualizarlo. Si no apareció nada en su mente, abra los ojos y observe nuevamente.
4. Repita el proceso hasta que sea capaz de tener una imagen precisa y logre retenerla.



## EJERCICIO CON VISUALIZACIÓN PASIVA.

### Ejercicio pasivo.

En los primeros años del siglo XX, Hans Silberer, psiquiatra y teórico alemán, descubrió que podía resolver complejos problemas al utilizar su mente interior. Hizo sus experimentos cuando se encontraba en lo que llamaba "estado crepuscular", el adormecimiento o hipnagogia, estado que se encuentra entre el sueño y la vigilia: en este estado la atención flota a la deriva y el cuerpo está relajado. Descubrió que si se planteaba un problema que debía resolver, y simplemente esperaba, su mente le ofrecería una imagen significativa que simbolizaba la solución. El siguiente ejercicio es para colocarse en una situación en donde sea factible experimentar imágenes hipnagógicas.

1. Cierre los ojos. Invite a su mente para que tenga una imagen. Sea paciente y espere.
2. La clave de la visualización pasiva es desear una imagen, en forma general, como si fuera una invitación a su mente.

## MÉTODO DE DA VINCI

### Ejercicio pasivo.

Leonardo Da Vinci creó este ejercicio para enseñar a la mente cómo crear por medio de ver imaginativamente. Al permitir que su mente vagara en forma creativa, estimuló su imaginación visual.

1. Mirar una pared que tenga grietas, irregularidades y manchas de pintura.
2. Permita que su imaginación viaje. Busque semejanzas con formas de animales, paisajes, o lo que vea.

## FASE 3. PROYECTACIÓN DE IDEAS.

Las actividades de esta fase tienen como fin la creación de ideas para la solución del problema planteado. Esto se logra gracias a la liberación del inconsciente y subconsciente por medio de los ejercicios planteados en la fase anterior. Del desbloqueo se consiguen elementos que servirán para la elaboración de ideas. Aquí es donde se utilizarán las ideas y descripciones de la fase 1 para la proyectación de ideas. En esta fase realmente no hay pasos a seguir porque la mente debe estar lo más libre posible y dar instrucciones es limitarla, por lo que los pasos sólo serán descritos.

◆ **Desbloqueo del inconsciente y subconsciente.**

Gracias a los ejercicios de la fase anterior el inconsciente y el subconsciente se liberan, abriendo el camino para la utilización de los elementos y recuerdos que en ellos se encuentran para poder proyectar ideas.

◆ **Memoria e imaginación.**

La memoria y la imaginación quedan libres para aportar elementos necesarios en la elaboración de las ideas que servirán para solucionar el problema de ilustración requerido.

◆ **Primeras ideas.**

Con los elementos aportados por la memoria la imaginación comienza a elaborar muchas ideas, las cuales posteriormente son transformadas en imágenes mentales que fluyen libremente y que contribuyen a la solución creativa del problema.

#### **FASE 4. BOCETAJE.**

En esta fase ya existen varias ideas que pueden ayudar a la solución del problema, pero hay que sacarlas a la realidad, esto se logra por medio del bocetaje. Las actividades de esta fase están encaminadas a aplicar el pensamiento divergente por medio de la combinación de ideas y bocetos, mientras más se tengan, más rica será la variedad de posibilidades que resolverán el problema.

◆ **Primeros bocetos.**

Los primeros bocetos es la salida de las ideas surgidas en la fase de proyección de ideas y deben realizarse individualmente en hojas sueltas al tamaño de la hoja, deben hacerse los más posibles, ya que en base a estos primeros bocetos se combinarán ideas.

◆ **Combinación de bocetos e ideas.**

Probablemente las primeras ideas sean sencillas y pueden combinarse entre si para complicarse tanto como se desee o como se necesite. La manera de mezclarlas dependerá de la persona, de los intereses y de los resultados que se buscan. También podría darse el caso de que una idea sencilla funcione bien, en este caso sólo se afinará cómo sea conveniente.

◆ **Aplicación de conocimientos en composición, manejo de color, luz y semiótica.**

Al tener los bocetos se irán descartando los que no funcionen para solucionar el problema mediante un análisis con base a criterios específicos de diseño. Pero antes de mostrarlos



será conveniente corregir cuestiones de composición, luz, color y significados de líneas, formas y lugares, aplicando los conocimientos que el ilustrador ya debe poseer.

## FASE 5. ELABORACIÓN.

En esta fase, después de haber elegido el boceto más funcional se elaborará en si la ilustración final.

### ◆ **Boceto final bien elaborado.**

La ilustración deberá estar bien resuelta con los elementos gráficos necesarios para posteriormente aplicar la técnica gráfica más adecuada para las formas, siendo el boceto bien elaborado una guía para ver las formas de la ilustración.

### ◆ **Elección y aplicación de técnica gráfica.**

La elección de la técnica dependerá de la complejidad de la ilustración, el presupuesto con el que se cuenta, el tiempo que se tiene para entregarla y la habilidad técnica por parte del ilustrador. En la aplicación deberán cuidarse los detalles y preferentemente la ilustración debe ser de un tamaño más grande a como va a ser impresa.

## FASE 6. TRABAJO FINAL.

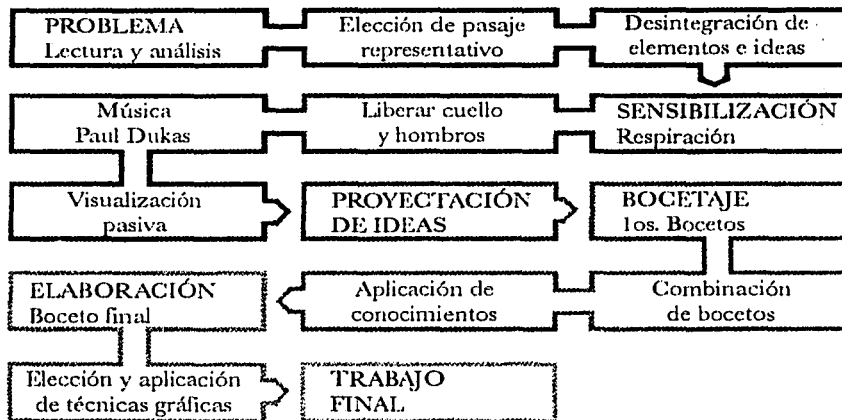
La ilustración ya terminada será entregada al cliente y debe solucionar los puntos encontrados en la fase 1, ya que su función es comunicar las ideas del texto leído.

### 3.2.4 Secuencias de trabajo para el desarrollo de la creatividad.

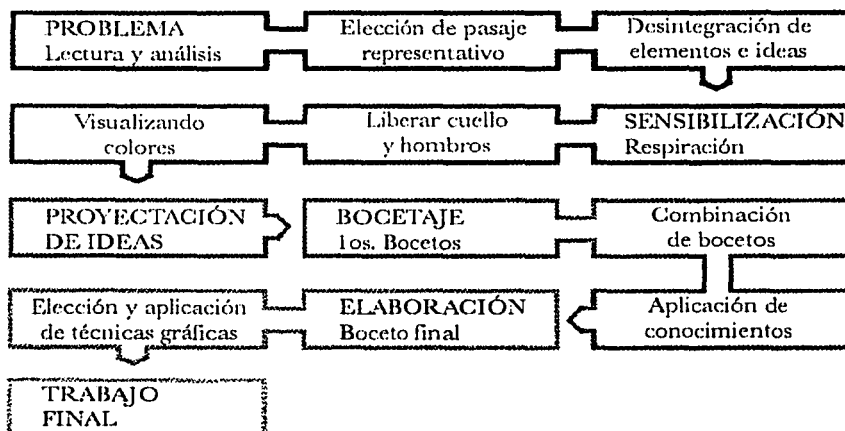
Las siguientes secuencias son sugerencias del orden que puede tomar el desarrollo de la propuesta metodológica, pero esto no quiere decir que sean las únicas combinaciones posibles. Todo depende de la persona que las llevará a cabo, los resultados que quiera obtener y la manera en que le guste trabajar.

En el caso de utilizar música, los autores nombrados en las secuencias son planteados por los resultados que se esperan pero no necesariamente es obligatorio escucharlos, cada quien puede proponer la melodía que más le agrade según lo que se intenta conseguir del ejercicio.

Primera secuencia sugerida.



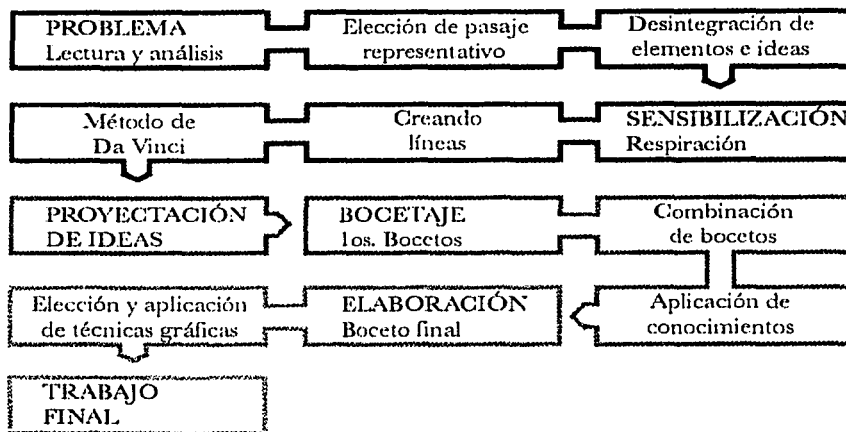
Segunda secuencia sugerida.



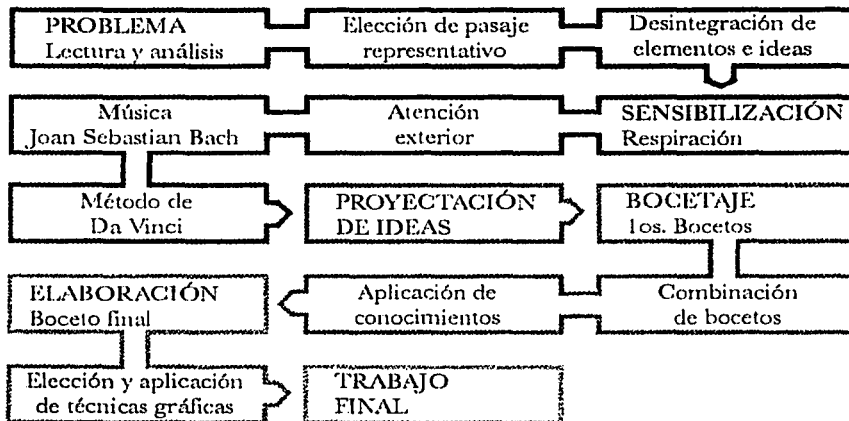
Propuesta metodológica para el desarrollo de la creatividad.



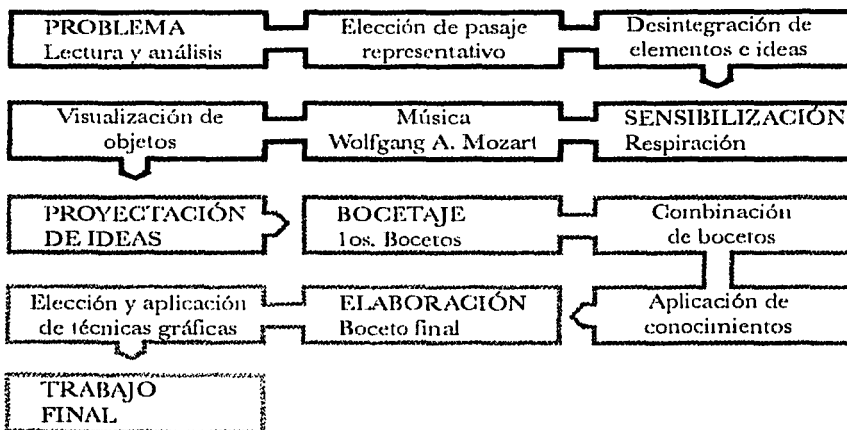
Tercera secuencia sugerida.



Cuarta secuencia sugerida.



Quinta secuencia sugerida.



### 3.3.- DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES CREATIVAS PARA LA REALIZACIÓN DE ILUSTRACIONES.

"El primer regalo que podemos dar a otros es un buen ejemplo".  
Thomas Moreli

El siguiente es el ejemplo aplicado del desarrollo de los contenidos de la propuesta. Ésta se puede diversificar y ampliar en las actividades de cada fase de tal manera que el coordinador pueda incluir algunas actividades o ejercicios que juzgue pertinentes de acuerdo a las características y necesidades del grupo; por otra parte, la propuesta se puede desarrollar de manera individual o colectiva.

#### Propuesta de curso para el desarrollo de la creatividad en la realización de ilustraciones.

##### Fase 1.- Problema.

Lea la siguiente historia con atención:

#### El león y el perrito.

En un parque de Londres mostraban fieras salvajes, cobrando por ello dinero o tomando perros y gatos que servían de alimento a las fieras.

Un hombre quiso ver las fieras, atrapó un perrito en la calle y lo llevó al parque. Le dejaron pasar, y al perrito se lo echaron al león para que se lo comiera.

El perrito se encogió en un ángulo de la jaula, el rabo entre piernas. El león se acercó a él y lo olfateó. El perrito se tendió de espaldas, levantó sus patitas y agitó la cola. El león le dio la vuelta con una pata. El perrito se levantó y se alzó de manos ante el león. El león miró al perrito, volvió la cabeza a un lado y a otro y no tocó al chuchó. Cuando el dueño de las fieras echó al león carne, éste arrancó un pedazo y dejó el resto al perrito. Al anochecer, cuando el león se acostó, el perrito se tendió a su lado y descansó la cabeza en una pata del león. Desde entonces, el perrito vivía en la jaula con el león. Este no tocaba al chuchó; comían y dormían juntos y, a veces, jugaban.

En cierta ocasión un señor fue al parque y reconoció a su perrito; dijo al dueño del parque que el perrito era suyo y pidió que se lo devolvieran. El dueño quiso devolverlo, pero, cuando se pusieron a llamar al perrito para sacarlo de la jaula, el león erizada la melena, rugió furioso.

En fin, el león y el perrito vivieron todo un año en una misma jaula. Al cabo de un año, el perrito enfermó y se murió. El león dejó de comer y no hacía más que oler al perrito, lamerlo y tocarlo con la pata.

Cuando el león comprendió que el perrito estaba muerto, dio de pronto un salto, y erizando el pelo, se golpeó los costados con la cola, se arrojó contra la pared de la jaula y se puso a roer los cerrojos y el piso. El león estuvo todo el día agitándose en la jaula y rugiendo y, luego, se tendió al lado del perrito muerto y quedó inmóvil. El dueño del parque quiso retirar de la jaula al perrito muerto, pero el león no dejó que se le acercara nadie.

El dueño creyó que el león olvidaría su pena si se le daba otro perrito y metió en la jaula un chuchito vivo, pero el león lo despedazó al instante. Luego, abrazó entre sus patas al perrito muerto y no se movió en cinco días. Al sexto día, el león se murió.

### Instrumento de registro.

1.- Analiza la historia y menciona las ideas y sentimientos que consideras más importantes.

---



---

2.- Menciona las descripciones, ya sea de personaje o de ambiente en caso de haberlas.

---



---



---

3.- Indica el pasaje de la lectura que consideres más importante y porqué.

---



---

#### Fase 2.- Sensibilización.

Realiza el ejercicio del método de Da Vinci indicado a continuación:

Asume una actitud de mente abierta y olvida tus preocupaciones.

Mira la textura visual otorgada por el instructor.

Propuesta de curso para el desarrollo de la creatividad en la  
realización de ilustraciones.





Permite que viaje tu imaginación buscando semejanzas con formas de animales, paisajes, o lo que requieras para solucionar tu problema de ilustración.

1.- ¿Qué experimentaste con el método de Da Vinci?

---

---

---

2.- Explica qué te pareció el ejercicio

---

---

---

3.- ¿Cómo sentiste el flujo de ideas para la solución de tu ilustración?

---

---

---

4.- ¿Consideras importante el uso de la música en esta actividad y por qué?

---

---

---

5.- ¿Te pareció adecuada la música utilizada y por qué?

---

---

---

---

Propuesta de curso para el desarrollo de la creatividad en la  
realización de ilustraciones.

3

**Fase 3.- Proyección de ideas.**

Una vez asimilada la experiencia de la sensibilización dedica unos minutos a cosechar las ideas que tienes sobre el problema que debes resolver, para ello escríbelas a continuación:

---

---

---

---

---

**Fase 4.- Bocetaje.**

Sigue las siguientes indicaciones:

Realiza de manera individual tus bocetos sobre la lectura de manera fluida y abundante.

Al terminar intégrate en equipo para intercambiar y combinar bocetos e ideas con tus compañeros.

Que el equipo elija el mejor boceto para aplicarle entre todos los conocimientos gráfico visuales que poseen.

1.- Menciona la importancia del trabajo en equipo para la realización de bocetos más complejos.

---

---

---

2.- ¿Consideras más productivo trabajar en equipo o individualmente y porqué?

---

---

---



3.- ¿Qué opinas de la aplicación de los conocimientos gráfico visuales después del bocetaje?

---

---

---

---

---

**Fase 5.- Elaboración.**

Terminen el boceto y hagan propuestas de color y técnica gráfica que sugieren para la adecuada aplicación de la ilustración.

1.- ¿Cuál fue la tonalidad más representativa de su ilustración?

---

---

2.- ¿En qué se basó el equipo para la elección del color?

---

---

---

3.- ¿Qué técnica utilizaron?

---

---

4.- ¿Por qué escogieron esa técnica?

---

---

---

**Propuesta de curso para el desarrollo de la creatividad en la realización de ilustraciones.**

3

**Fase 6.- Trabajo final.**

Que el equipo evalúe la ilustración final con alguna de las siguientes estrategias de evaluación:

- ◆ Comparación
- ◆ Observación
- ◆ Exploración

1.- ¿Qué te pareció la propuesta de tu equipo y porqué?

---

---

---

2.- ¿Consideras que la metodología te auxilió en la creación de ilustración y porqué?

---

---

---

3.- ¿Qué opinas de la propuesta metodológica que llevaste a cabo?

---

---

---

4.- ¿Cómo la complementarías en caso de considerarla deficiente?

---

---

---

---

**Propuesta de curso para el desarrollo de la creatividad en la realización de ilustraciones.**



### 3.4.- RESULTADOS DEL CURSO

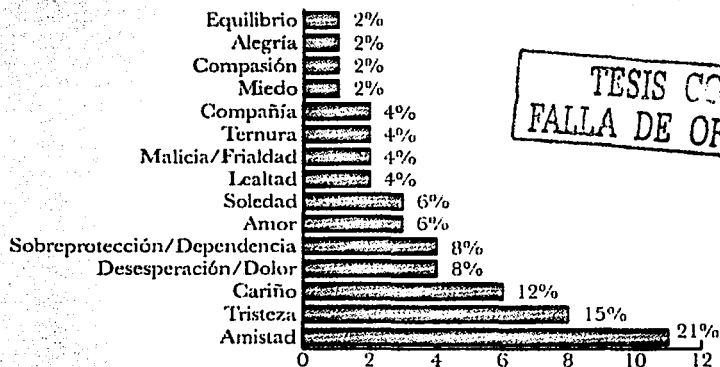
"La disciplina es la parte más importante del éxito". Truman Capote

#### Resultados de la experimentación de la propuesta de actividades creativas.

##### Fase 1: Problema

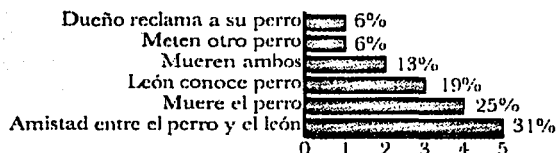
Como se puede observar en la aplicación de la encuesta se obtuvieron los siguientes resultados:

1.- Las ideas y sentimientos que fueron considerados más importantes fueron: la amistad, la tristeza y el cariño.



2.- Con relación a las descripciones, éstas fueron diversas sin puntos en común, por esta razón se decidió no graficar con relación al pasaje.

3.- En cuanto a pasaje más importante un 31% consideró que éste era cuando el león y el perro son amigos, mientras que con un 25% el segundo más importante fue cuando muere el perro.



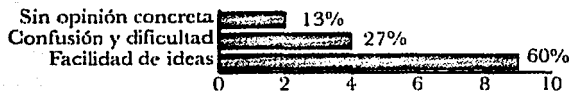
Resultados del curso



Por la observación de esta fase se concluye que la lectura logra delimitar el problema a los elementos más simples, lo cual facilita el trabajo de creación y el tiempo para hacerlo, pues posteriormente rara vez se retoma la lectura de la historia.

## Fase 2: Sensibilización

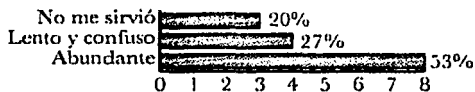
1.- Al 60% de los alumnos les pareció que el método de Da Vinci les facilitó las ideas, pero un 27% encontró dificultades en el ejercicio, la mayoría dados por ideas preconcebidas, nerviosismo y tensiones que inhiben la creatividad.



2.- Al 86% de los alumnos les pareció bueno el ejercicio, inclusive a algunos que tuvieron problemas al principio de éste.



3.- En un 53% de los casos el flujo de ideas fue abundante, lo cual es un buen indicio, pues la carencia de ideas por parte del resto de los alumnos puede aumentarse con algún otro ejercicio propuesto en el presente trabajo.



Como opinión para esta fase se sugiere combinar varios de los ejercicios contenidos en este trabajo, comenzando por los que impliquen relajación física y mental, pues parte de los problemas presentados en la práctica del ejercicio se debieron a preocupaciones personales, lo cual causaba angustia y bloqueo creativo.

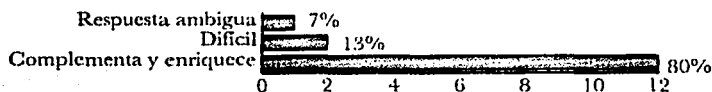
## Fase 3: Proyección de ideas

Las ideas que marcaron los alumnos tuvo gran diversidad, que iba desde lo que iban a realizar hasta qué elementos pensaban incluir en su ilustración; esta diversidad se debió a que la mente de cada persona trabajó de manera individual y por esa razón es inútil graficar esta fase. Una opinión es dejar en esta fase que las personas vaguen libremente en su imaginación para que concreten las ideas.

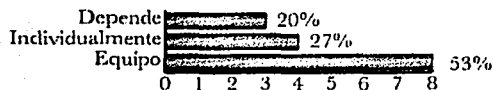


### Fase 4: Bocetaje

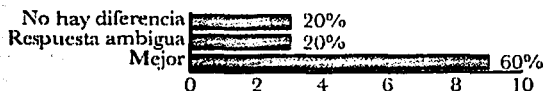
1.- La mayoría considera importante el trabajo en equipo para la realización de bocetos más complejos.



2.- Más de la mitad opinó que es más productivo trabajar en equipo.



3.- El 60% opinó que es mejor aplicar los conocimientos gráfico visuales después del bocetaje.



Como opinión de esta fase se recomienda trabajar en equipo, siempre y cuando exista una disposición por parte de las personas, si ésta no existe una opción es que uno mismo combine sus propios bocetos, costará un poco más de trabajo, pero es posible hacerlo.

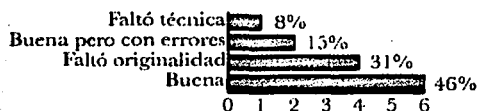
### Fase 5: Elaboración

Las preguntas de esta fase no son graficables ya que se dividió al grupo en tres equipos, cada uno de los cuales escogió la tonalidad representativa de su ilustración y la técnica mostrándo cada quien sus motivos, los cuales no tienen base de comparación.

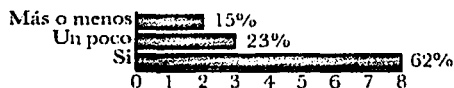
### Fase 6: Trabajo final

1.- Un 46% consideró que la propuesta de su equipo fue buena, pero algunos opinaron que faltó originalidad en los trabajos, la causa fue que se escogieron los bocetos más obvios, y muchas ideas bastante buenas fueron desechadas por los propios alumnos.

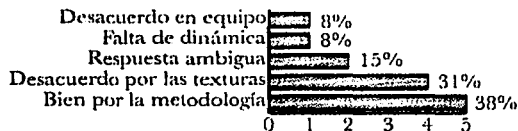




2.- Un 62% consideró que la propuesta aplicada facilitó y auxilió en la creación de la ilustración, esto indica que es importante tener una metodología creativa para ayudar a la creación.



3.- La propuesta metodológica fue evaluada como buena por un 38%, indicando que la propuesta puede competir pedagógicamente para la creación de ilustraciones.





## **Resultados comparativos entre trabajar con metodología y sin ella.**

El desarrollo fue el siguiente:

### **Sin metodología**

Lectura de la historia  
Una persona subraya historia  
Bocetan  
Borran bocetos  
Releen historia  
Comparan bocetos  
Algunos ven a la nada  
Releen historia  
Vuelven a bocetar  
Entregan

### **Con metodología**

Lectura  
Contestan preguntas  
Método de Da Vinci  
Contestan preguntas  
Proyección de ideas  
Bocetaje individual  
Bocetaje por equipo  
Aplicación de conocimientos  
Contestan preguntas  
Elaboración de boceto y propuesta de color  
Contestan preguntas  
Entregan trabajo final  
Mesa de debate

Los puntos en donde hubo semejanzas fueron los siguientes:

### **Sin metodología**

Lectura  
Bocetaje individual  
Algunos bocetan en equipo, critican y corrigen trabajos ajenos.  
Entrega de boceto final

### **Con metodología**

Lectura  
Bocetaje individual  
Bocetaje por equipo  
Entrega de boceto final



Las diferencias que mostraron fueron las siguientes:

### **Sin metodología**

Falta de orden en cuanto a metodología al punto de volver a realizar los mismos pasos hechos antes, como leer la historia.

Espacios largos de tiempo sin hacer nada más que pensar.

Borrar bocetos sin importar si tienen importancia creativa

Cada persona hizo como máximo 4 bocetos y en su mayoría eran variantes del mismo.

### **Con metodología**

Orden mediante pasos metodológicos.

La mayoría siempre trabajando, mientras el resto buscaba qué hacer.

Creación de bocetos sin borrarlos para retomarlos más tarde.

Bocetos diferentes entre si, aunque a veces se casaban con la misma idea.

Ligeros problemas en cuanto a los equipos pues no se ponían de acuerdo.

Se observa que existe una falta de control cuando no existe una guía en la creación de imágenes, pues las personas no saben qué hacer; cómo hacerlo y, en su mayoría, se “casan” con una idea y únicamente le hacen modificaciones, pero sin existir una abundancia de ideas ni de bocetos durante el desarrollo. Además se tiende a repetir procesos, como la lectura, con lo que se pierde tiempo, además de demostrar que no tienen una idea clara de lo que se quiere lograr con la imagen. No existe un control de calidad creativa y las ideas son rápidamente descartadas antes de considerar si son buenas desde el punto de vista creativo o no.

En cuanto a la creación de ilustración con una metodología se observó que existía un mayor control en el proceso, la gente sabía qué hacer, cómo y cuándo hacerlo, con lo que se optimizaron tiempos, excepto en la fase de bocetaje, y hubo una abundante producción de ideas. El único fallo encontrado en la aplicación del ejercicio fue, que al trabajar en equipo, se tendía a escoger el boceto más obvio, con lo que se perdía la creatividad dada durante el bocetaje y ésta no se notaba en el trabajo final.

La aplicación de la metodología ahorra tiempo, aumenta las ideas y da más material para trabajar y crear, cumpliendo con los requisitos impuestos en este trabajo: desarrollar la creatividad en la ilustración gracias a una metodología creativa.





# Conclusiones.

CONCLUSIONES.

## CONCLUSIONES

El haber realizado esta investigación me permitió avanzar en la búsqueda de estrategias para el desarrollo de la creatividad, no sólo como una estrategia de creación de imágenes, sino como una forma de vida.

En el apartado de la **Imaginación, inicio de la creatividad** se concluyó que la imaginación es un tema de debate para los filósofos, los cuales no se han puesto de acuerdo sobre ella. Algunos hablan de que ésta es parte de la realidad y la confunden con ella, otros, que la imaginación no existe porque la imaginación es una falsedad que engaña a los sentidos. Aunque no existe un acuerdo por parte de estas personas, es indudable una cuestión, si se habla de la imaginación, ya sea para dudar de ella o afirmar su existencia, que al ser comentada existe, por la sencilla razón de que no puede hablarse de algo que no existe, el hecho de ser o no comprendida es cuestión aparte, pero se habla de ella, luego existe.

Para hacer una aportación a los filósofos, los neurólogos han estudiado los procesos mentales que se dan durante la imaginación, llegando a la conclusión que ver e imaginar implican los mismos procesos, por lo tanto existe una interrelación muy fuerte entre ambas y además descubrieron que cada neurona visual está especializada en ciertas "imágenes". Esto completa la teoría de que es posible imaginar, puesto que implica funciones mentales específicas, claro que separar la realidad de la fantasía es una cuestión de criterio propio, lo cual es individual y único en cada persona.

En el apartado de la **Imaginación en la creatividad** se concluyó que la imaginación es un proceso mental de la personalidad y es sólo el primer paso que lleva a la creatividad, ya que ésta última es la aplicación física de la primera, implicando una personalidad específica que permite crear cosas nuevas, originales y novedosas al desestructurar y reestructurar la realidad, sin ideas preconcebidas y abierta a dar muchas ideas sin miedo al fracaso.

La creatividad se desarrolla principalmente eliminando los obstáculos creativos, que implican desde factores de la personalidad hasta factores físicos. Esto se logra principalmente por el desbloqueo del inconsciente y subconsciente para de ahí sacar el material que servirá a la imaginación para poder crear y finalmente encontrar las respuestas a problemas de diversa índole, siendo en este caso problemas de ilustración.

Como conclusión a la ilustración se afirma que es una imagen que será multiplicada por impresión ya que su función es comunicar ideas, sentimientos, emociones e información concreta de manera visual y tiene varias aplicaciones que van desde un libro hasta el internet, pasando por la publicidad. Se basa en técnicas de representación, las cuales tienen varios grados de dificultad dependiendo de la habilidad del ilustrador, sus gustos personales y experiencias.

En el apartado de **La práctica de la creatividad** se concluyó que es posible aplicar un proceso metodológico creativo para la realización de ilustraciones, para que, de esta manera, aprovechar tiempo y esfuerzo.

Además es importante la aplicación de una metodología para tener un camino que seguir y no perderse en él, puesto que irse por el lado "fácil" generalmente implica la solución difícil, complicada y sin creatividad.

De manera general se concluye que el desarrollo de la imaginación y el consecuente desarrollo de los procesos creativos es un auxiliar en el trabajo de los ilustradores, pero es importante señalar que la creatividad no se desarrolla de la noche a la mañana, sino que se necesita dedicarle tiempo, no sólo cuándo se quiera crear, sino en la vida diaria, para cuando sea necesario ya tenerla estimulada y lista para trabajar.

También es importante tomar en cuenta que el desarrollo de la creatividad implica un cambio en la forma de vivir y de ver el mundo. Es la ruptura con lo preconcebido, implica asimismo el desarrollo de una cultura personal, sin preocuparse por almacenar información "inútil" puesto que al final, será utilizada en nuestro proceso creador.

No hay que temer a los cambios, ni a lo nuevo, simplemente hay que vivir cada día como si fuera el primero.



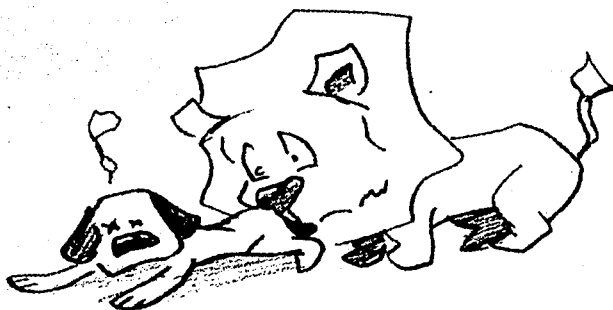
# Bocetos

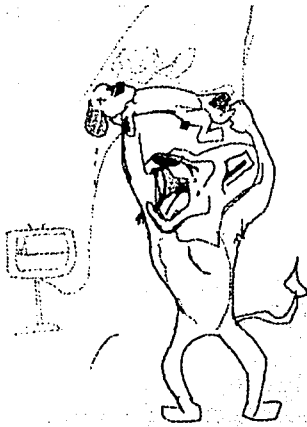
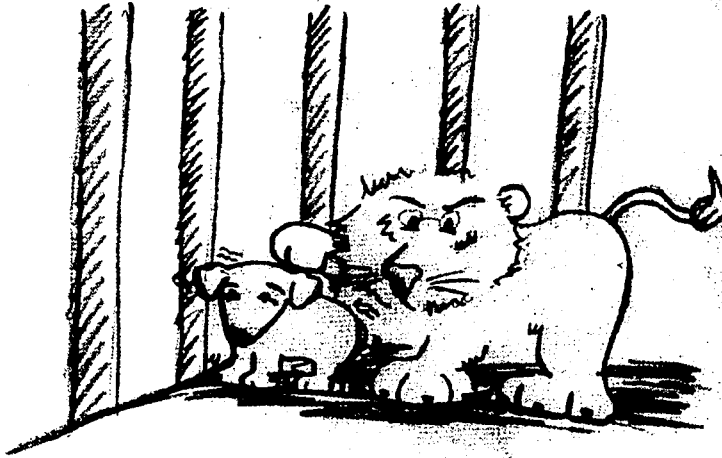
**BOCETOS**

Los siguientes bocetos son los más creativos de los que se entregaron en la propuesta metodológica del curso, por alumnos de primer año de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, a los que se aplicó el ejercicio.



Bocetos

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Bocetos

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





# Referencias

**REFERENCIAS.**

## REFERENCIAS

### Libros.

- A. Amador** (2001) *Guía práctica de gimnasia cerebral*. México: Plaza & Janés, 1ª edición
- E. Aranda** (1991) *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. España: Vicens Vives, 1ª edición.
- P. Gaspa** (1999) *Manual práctico de fisiognomía*. México: Martínez Roca.
- H. Kent** (1999). *El yoga fácil*. España: LIBSA.
- P. Malrieu** (1971). *La construcción de lo imaginario*. España: Guadarrama.
- J. Olivares** (1993) *Curso de metodología de la creatividad para el Diseño Gráfico*. España: Universidad de Granada.
- M. H. Novaes** (1973) *Psicología de la aptitud creativa*. Argentina: Kapelusz, 1ª edición
- M. Rodríguez** (1990) *Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trillas, 2ª edición.
- J. Ruskin** (1999) *Técnicas de dibujo*. España: Laertes.
- M. Rodríguez** (1991) *Creatividad en la investigación científica*. México: Trillas, 1ª edición
- G. Sefchovich** (1987) *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México: Trillas, 2ª edición
- C. A. Simpkins** (1999) *Principios de meditación*. México: Diana
- A. A. Smirnov** (1986). *Psicología*. México: Grijalbo, 1ª edición.
- s/a** (1973) *Diccionario enciclopédico Quillet*. Tomo V. México: Quillet.

## Revistas

**M. Molina** (2002) "No es creativo quien no quiere" *Conozca más*. 13/01.

## Internet

**R. Colle.** [http://www.ugr.es/~pwlac/G07\\_Julio\\_Caro\\_Baroja.html](http://www.ugr.es/~pwlac/G07_Julio_Caro_Baroja.html)

**G. Kreiman** [www.cns.caltech.edu/~gabriel/acutalidad/clase-imaginacion/t14.html](http://www.cns.caltech.edu/~gabriel/acutalidad/clase-imaginacion/t14.html)

[http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad\\_2000/creatividad1.html](http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad1.html)

[http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad\\_2000/creatividad1.htm2](http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad1.htm2)

<http://www.fortunecity.com/roswell/channeling/218/astral2.htm>

<http://www.indelnet.com/psicoinet/>

<http://www.ozemail.com.au/~caverman/Creative/Basics/distractions.htm>

**J. C. Penagos** <http://webserver.pue.udlap.mx/~raluni/faq.html>



# Fuentes consultadas

**FUENTES CONSULTADAS.**

## FUENTES CONSULTADAS

### Libros

- Amador, Alberto.** *Guía práctica de gimnasia cerebral.* México: Plaza & Janés, 2001, 1ª edición, 156 pp.
- Aranda Muñoz, Eusebio; Cervera Borrás, Juan; Fernández Huerta, José; Fresneda Mola, Tomás; Lebrero Baena, Ma. Paz; Lebrero Baena, Ma. Teresa; Mallart Navarra, Juan; Marín Ibáñez, Ricardo; Marín Viadel, José Miguel; Marín Viadel, Ricardo; Martínez Criado, Gerardo; Menchén Bellón, Francisco; Morote Magna, Pascuala; Del Prado, David; Del Río Sadornil, Dionisio; De la Torre de la Torre, Saturnino; Sanvisens Marfull, Alejandro; Sevillano García, Ma. Luisa y Tejada Fernández, José.** *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas.* España: Vicens Vives, 1991, 1ª. Edición, 519 p.
- Berenson, Bernhard.** *Estética e historia en las artes visuales.* México: Fondo de Cultura Económica, 1956, 264 p.
- Collingwood, R. G.** *Los principios del arte.* México: Fondo de Cultura Económica, 1993, 2ª. Edición 3ª. Reimpresión, 311 p.
- Dalley, Terence.** *Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales.* España: H. Blume, 1981, 224 p.
- Gaspa, Piero.** *Manual práctico de fisiognomía.* México: Ed. Martínez Roca, colección El pequeño libro práctico, serie esoterismo, 1999, 128 p.
- Jennings, Simon.** *The new guide to professional, illustration and design.* Reino Unido: Headline, 1987, 176 p.
- Howard, Ken.** *Dibujar y pintar. Curso de arte para principiantes.* España: Blume, 1992, 240 p.
- Kent, Howard.** *Yoga fácil.* España: LIBSA, 1999, 160 pp.
- Loomis, Andrew.** *Ilustración creadora.* Argentina: Hachette, 1980, 300 p.
- Malrieu, Philippe.** *La construcción de lo imaginario.* España: ed. Guadarrama, colección Psicología y ciencias humanas, 1971, 286 p.

- Novaes, María Helena.** *Psicología de la aptitud creadora.* Argentina: Kapelusz, Biblioteca de cultura pedagógica, 1973, 1ª. Edición, 92 p.
- Olivares Ruiz, Joel y Velez Cea, Manuel.** *Curso de Metodología de la creatividad para el Diseño Gráfico.* España: Universidad de Granada, 1993, 85 p.
- Popkin, Richard H. Y Stroll, Avrum.** *Filosofía.* México: Compañía General de Ediciones, colección Enciclopedia Tecnológica Moderna, 1977, 2ª. Edición, 188 p.
- Rodríguez Estrada, Mauro.** *Creatividad en la investigación científica.* México: Trillas, Serie Creatividad Siglo XXI, 1991, 1ª. Edición, 96 p.
- Rodríguez Estrada, Mauro.** *Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo.* México: Trillas, colección Creatividad Siglo XXI, 1989 (reimp. 1990). 2ª. Edición, 143 p.
- Ruskin, John.** *Técnicas de dibujo.* España: Laertes, 1999, 245 p.
- Sefchovich, Galia y Waisburd, Gilda.** *Hacia una pedagogía de la creatividad.* Expresión plástica. México: Trillas, 1987, 2ª. Edición, 132 p.
- Simpkins, Ph. D., C. Alexander y Simpkins, Ph. D., Annellen M.** *Principios de meditación.* México: Diana, 1999, 1ª edición, 150 pp.s
- Slade, Catherine.** *Técnicas de ilustración.* España: Acanto, 1998, 176 p.
- Smirnov, A. A., Rubinstein, S. L., Leontiev, A. N., y Tieplov, B. M.** *Psicología.* México: Grijalbo, 1986, 1ª. Edición, 571 p.
- Teissig, Karel.** *Las técnicas del dibujo. El arte y la práctica.* España: Libsa, Colección Técnicas del Arte, 1990, 191 p.
- S/a *Ilustración 1.* España: Blume, Biblioteca del Diseño Gráfico, 1994, 1ª. Edición, 96 p.
- S/a *Ilustración 2.* España: Blume, Biblioteca del Diseño Gráfico, 1994, 1ª. Edición, 104 p.

## Revistas

**Herrera Bonilla, Manuel.** "La era de la creatividad (advenimiento de la 4ª. Ola)" DX Estudio y experimentación del Diseño. Moebius, México, edición Bimestral, 1998, Año 1 Núm. 1, p 26-29.

**Molina, Mónica.** "No es creativo quien no quiere" Conozca más. Edición 13/01, 1 enero de 2002.

## Páginas web

**Colle, Raymond.** [http://www.ugr.es/~pwlac/G07\\_Julio\\_Caro\\_Baroja.html](http://www.ugr.es/~pwlac/G07_Julio_Caro_Baroja.html)

**Csickszentmihalyi, Mihaly.** [http://homepage.mc.com/penagoscorzo/creatividad\\_2000/creatividad2.html](http://homepage.mc.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad2.html)

**Kreiman, Gabriel.** [www.cns.caltech.edu/~gabriel/actualidad/clase-imaginacion/t14.html](http://www.cns.caltech.edu/~gabriel/actualidad/clase-imaginacion/t14.html)

<http://www.fortunecity.com/roswell/channeling/218/astral2.htm>

[http://www.geocities.com/nonopp\\_99/Libros/disciplina\\_imaginacion.htm](http://www.geocities.com/nonopp_99/Libros/disciplina_imaginacion.htm)

<http://www.ozemail.com.au/~caverman/Creative/Basics/distractions.htm>

**Penagos Corzo, Julio César.** <http://webserver.pue.udlap.mx/~raluni/faq.html>

**Penagos Corzo, Julio César y Aluni, Rafael.** [http://homepage.mc.com/penagoscorzo/creatividad\\_2000/creatividad2.html](http://homepage.mc.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad2.html)

Fuentes consultadas.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN