

La creatividad visual: técnicas y aplicaciones

The visual creativity: thechniques and applications



José Miguel Fuentes Martín

*Dir. del Grupo de Investigación Comunicación Visual (HUM-228)
Junta de Andalucía. Facultad de Bellas Artes. Dpto. de Dibujo.
Universidad de Granada.*



Pablo Luis Tejada Romero

*Profesor Titular del Centro de Magisterio “La Inmaculada”.
Dpto. Didáctica de la plástica.
Académico Correspondiente de la Real Academia de Bellas
Artes Santa Isabel de Hungría de Sevilla.*

Resumen

En este artículo se plantean unos principios básicos sobre la creatividad, presentando una relación de métodos y técnicas creativas visuales aplicables en la creación y la educación artística.

El propósito es recopilar y mostrar herramientas educativas que posibiliten el acto creativo. Nos basamos en la idea de que el conocimiento de las técnicas y métodos creativos son sólo un aprendizaje inicial, para que una vez superado, posibilite la

experimentación y puesta en práctica de nuevos métodos que fomenten la creatividad artística en el ámbito de lo visual.

Palabras clave

*Creatividad - Arte - Pensamiento Visual - Técnicas y Métodos Creativos –
Dibujo - Didáctica*

Abstract

In this article we are going to present some basic principles about creativity. We are going to present a list of useful visual creative methods and techniques. We should be able to apply them to artistic creation as well as to art education. The purpose is to gather and show educational tools that facilitate the creative act. The mastering of these techniques and methods would enable us to experiment and put to the test these new methods that are intended to promote artistic creativity in the visual arts.

Key Words

*Creativity - Art - Visual thinking - Creative Methods and Techniques - Drawing - Internet -
Teaching*

Presentación

En el contexto actual de crisis económica, la creatividad está en alza, como recién descubierta para muchos. Se organizan cursos y congresos, aparecen revistas y libros sobre esta capacidad humana. Por ello creemos que hace falta ordenar algunos conceptos y el abundante repertorio de recursos para sus posibles aplicaciones, dentro del ámbito educativo y de las artes, exportable a otras áreas.

Los autores de este artículo, como profesores de Bellas Artes y de Didáctica de la Plástica en Magisterio, nos centramos en la creatividad visual, a partir de nuestra experiencia docente. Las ideas y propuestas que aquí se presentan están pensadas para facilitar el trabajo a los artistas y profesores que utilizan con frecuencia las imágenes, tanto en lo que respecta a la creación visual como a su análisis y su didáctica.

Objetivos

Analizar, recopilar y mostrar herramientas educativas que posibiliten el acto creativo en el ámbito visual.

Describir las técnicas para que con el conocimiento y ejercicio de las mismas favorezca el aprendizaje inicial en la práctica creativa de artistas y docentes.

Posibilitar métodos que con la práctica permitan el desarrollo de las potencialidades y actitudes creativas.

1. El estado de la investigación sobre la creatividad

Entendemos que la creatividad, más que una capacidad, es una suma de capacidades que ya Joy Paul Guilford (1950) ordenó en: flexibilidad, fluidez, originalidad, redefinición, penetración y elaboración. A estas capacidades se puede agregar motivación intrínseca Hunt, (1966), y tolerancia a la ambigüedad Barron y Harrington, (1981). En este proceso podemos aventurar que cuanto más se investigue sobre la creatividad, más implicaciones y relaciones con otras competencias iremos incorporando. Por ejemplo, ya lejos del pensamiento de Sartre que asociaba la soledad a la creatividad, hoy vivimos en una sociedad colaborativa donde, sobre todo, es el grupo quien proyecta e innova. De hecho, gran parte de los métodos que estimulan la creatividad son grupales según Martins de Castro D. (2006).

Otro importante ámbito de investigación es la creciente incorporación de las estrategias y procedimientos creativos en el mundo de la enseñanza, como viene planteando Ken Robinson (2006) menciona que: "Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela" ; y en su libro *El elemento* (2009) o más recientemente con su última publicación: *Fuera de nuestras mentes. Aprendiendo a ser creativo* (2012) También lo estudian autores como Saturnino de la Torre (2006) en su libro *Comprender y evaluar la creatividad*.

Otras fronteras que se están abriendo para la creatividad son la filosofía, por ejemplo desde el campo de la estética y la educación en valores, como viene proponiendo López Quintás, A. (1999. p.299) "Es decisivo hacerse cargo del enriquecimiento que experimenta la sensibilidad humana cuando opera impulsada por el poder creador del hombre, creador por ejemplo de ámbitos de convivencia". Igualmente desde la psicología,

Manuela Romo (2009. P. 13), “En psicología nos estamos empezando a plantear importantes preguntas sobre la creatividad”. Este interés también se manifiesta en otros campos como la neurociencia según Silva, R. E. S. (2008), el campo de la arteterapia como escriben Espinosa, F. J. C., & Rodríguez, J. M. B. (2006) o en la dimensión comercial y la promoción del emprendimiento entre otros. Como consecuencia de ello, se está tomando conciencia de su presencia también en lo cotidiano, por ejemplo: cuando diseñamos un nuevo plato de cocina, incorporando productos y técnicas culinarias de otras culturas. Así, muchos están incorporando el desarrollo de su creatividad, al igual que la inteligencia o la memoria, en un proceso de formación continua en sus campos de actuación.

1.1. Conceptos de creatividad

Donde probablemente se manifieste con más claridad esta situación de provisionalidad sea en la misma definición de creatividad, como se recoge en Barba, M. O. (2007), que en menos de cien años se la ha definido de más de 50 formas distintas. Se la entiende como: capacidad, proceso, encuentro, representación, técnica de pensamiento, cualidad, conflicto, acto, habilidad, juego, conducta, conjunto de condiciones, rasgos de personalidad, medio, innovación, descubrimiento, un continuo, estilo mental, observación, inteligencia, espíritu, expresión... También se la relaciona con la fluidez, flexibilidad, originalidad, pensamiento divergente, paradoja, apertura, espontaneidad, libertad, y un largo etcétera.

Su ejercicio o desarrollo puede suponer multitud de acciones como: formar, verificar, comunicar, representar, prever, producir, actualizar, encontrar, descubrir, reestructurar, conectar, combinar, formular, aprobar, generar, trabajar, investigar,

sensibilizar, armonizar. solucionar, suponer, comprobar, autorregular, atribuir, experimentar, originar, jugar, procesar, improvisar, versionar, conocer, expresar, identificar e identificarse, etc.

Se la considera capaz de producir infinidad de resultados: hipótesis, novedad valiosa, sorpresa, solución, emergencia en acción; hace emerger lo desconocido, produce nuevos materiales, obras y circunstancias; genera relaciones, esquemas, experiencias, productos, combinaciones; nos puede llevar a identificar dificultades, buscar y ofrecer soluciones, hacer especulaciones, formular, aprobar, comprobar y modificar hipótesis, comunicar los resultados, dar una nueva visión de la realidad, generar nuevas situaciones, ideas u objetos, sintetizar o mejorar procesos, y en general, su práctica nos libera de infinidad de limitaciones.

Con esta amplísima variedad terminológica resulta complejo intentar una definición que englobe todos estos valores y matices, por ello preferimos hacer una reflexión abierta sobre los elementos comunes en que coinciden la mayoría de las definiciones: Este conjunto de aspectos se pueden ordenar en capacidades, procesos y resultados. Además, entendemos que es una potencia propia de la persona relacionada con el don de la libertad, por lo que cada uno la experimenta y vive de un modo distinto y su ejercicio suele estar relacionado con la necesidad, motivación y curiosidad individuales. En segundo lugar, su ejercicio está en relación con la capacidad dialogal de la persona, bien en su propio proceso de pensamiento y de experiencias o bien con el entorno o con los demás. Finalmente, entendemos que la creatividad es la consecuencia de un proceso de aprendizaje que nos hace capaces de generar novedad y transformar la realidad.

1.2. Creatividades y creatividad visual

Como consecuencia de esa gran diversidad de enfoques, entendemos que no podemos hablar de una única creatividad, sino de una potencia común que cada persona desarrolla en función de sus intereses, experiencias y destrezas. En este artículo, nos centraremos sólo en la creatividad relacionada con el ámbito de lo visual, porque nos encontramos en un cambio de paradigma cultural que, entre otras cosas, cada vez valora más lo visual y su potencial de comunicación inmediata y motivadora, frente al texto que requiere más tiempo y esfuerzo de comprensión y reflexión.

Ya en el siglo XVIII Benito Jerónimo Feijoo, al explicar los procesos de pensamiento humano, se refiere a ese “no se que” por el que somos capaces de generar nuevas ideas fuera de toda regla, de toda estructura preconcebida que corresponden al ámbito de la intuición. Precisamente, la mayoría de los ejemplos que aporta para ilustrar su exposición se refieren a las experiencias visuales.

El profesor Robert McKim (1972) inicia la moderna investigación en su libro *Experiencias de Pensamiento Visual*, a partir del curso que impartió en la Universidad de Stanford, asentando las bases de lo que después desarrollaría Rudolf Arnheim (1986) en *El pensamiento visual*. La Escuela de la Gestalt investigó ampliamente sobre nuestro modo de percibir las imágenes, la importancia en los procesos de pensamiento y su aplicación práctica en el diseño, el arte o la publicidad.

Según los neurólogos, somos animales visuales, nuestra memoria está basada principalmente en imágenes mentales, en modelos internos que comparamos con la realidad que nos rodea; nuestra construcción del mundo es eminentemente visual. Más del 80% de las sensaciones las procesamos por la vista. En la revista Neuron (2008) ya se

recoge por primera vez la posibilidad de reconstruir una imagen de la actividad del cerebro humano utilizando un scanner y una decodificación de ellas.

Hoy sabemos que todo lo que experimentamos se procesa en patrones de actividad neural que conforman nuestra vida mental y no tenemos ninguna conexión directa con la realidad exterior. Vivimos, pues, en una realidad virtual: "Los colores, los sonidos, los gustos y los olores no existen ahí afuera, sino que son atribuciones de nuestra mente" según Rubia, F. J. (2013). Nuestros ojos sólo actúan de captadores, es el cerebro quien procesa la información en base a lo aprendido, completando los elementos que faltan para dar sentido a lo captado. Coincidiendo con lo que plantea la mecánica cuántica, creamos la realidad que vemos, es en nuestro interior donde construimos el mundo exterior.

La innovación suele ir acompañada de un ejercicio de representación por medio de imágenes mentales por el que ejercitamos la capacidad simbólica, de creación de signos y lenguajes, que nos remontan a nuestros orígenes, donde magia, religión, y arte formaban una unidad que complementaban al conocimiento científico. Estas formas de pensamiento se encuentran en el hemisferio derecho, donde se procesa la información no verbal, según los estudios de neurología. En ella se activan las imágenes y la información espacial, mientras que el pensamiento lógico, racional, deductivo, convergente y vertical se activa en el hemisferio izquierdo del cerebro.

Es el espíritu y no la sola razón, lo que eleva al ser humano a trascenderse. Al parecer, ese encuentro, esa experiencia, está en la base de lo que explican los místicos de todas las religiones, o los chamanes, sanadores, médiums, hechiceros y artistas. Albert Einstein decía: "Yo raramente pienso en palabras; imagino, visualizo, diseño bocetos y croquis" o también "Quien no peca a veces contra la razón nunca descubre nada" y Elliot

W. Eisner (2002), define esta experiencia como *algo de dentro que necesita ser expresado*.

2. El bloqueo ante el papel en blanco

Todos conocemos la sensación de bloqueo que se produce en algunos creativos y en muchos alumnos ante el papel en blanco. Para ayudar a salir de esa situación traemos los testimonios de artistas e investigadores sobre creatividad visual.

Leonardo da Vinci decía que “los dibujos son sólo dibujos” que intentan captar o representar algo. Cualquier borrón, una simple mancha, puede detonar las imágenes que llevamos en nuestro imaginario personal. Muchos bloqueos creativos se producen porque el alumno cree que tiene que pensar, razonar, discurrir, en lugar de tener una actitud lúdica o de recuperación y diálogo con sus experiencias o con las de los demás en alguna dinámica de grupo. La experiencia visual no es el cúmulo de imágenes que llegaron a nuestra retina, sino que es necesario que la convirtamos en experiencia vital, que trabajemos o reflexionemos sobre ella. La publicidad nos llena de imágenes, pero no de experiencias. Algunas campañas de marketing publicitario te invitan a quedadas para que asocies esas experiencias a la marca.

La mayoría de las veces resolvemos el bloqueo reproduciendo lo que ya sabemos en base a clichés memorizados, sin ninguna o con muy poca reflexión. Por ello es necesario que enseñemos a los alumnos a entender el lenguaje y la gramática visual, para que conviertan su universo de imágenes en experiencias visuales a base de reflexionar sobre lo que ven. Cuantas más experiencias se tengan, más posibilidades habrá de enriquecer y generar el proceso creativo.

El bloqueo también puede ser consecuencia de experiencias frustrantes y comentarios poco afortunados sobre nuestros dibujos infantiles de los “expertos” en didáctica visual, por lo que solemos dejar de dibujar. El miedo a no hacer lo esperado, los prejuicios o la baja autoestima también pueden bloquearnos. Lo paradójico de estas situaciones es que sólo se las vence dibujando. Pablo Picasso afirma, "la inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando". Coincidiendo con él, las últimas investigaciones sobre psicología de la creatividad confirman que la innovación y la creatividad surgen tras una abundante y larga experiencia, en torno a 20.000. horas en el campo de conocimiento donde trabajas, como recoge Romo M. (2009). Paradójicamente el bloqueo se resuelve dedicando muchas horas de trabajo ante la página en blanco, hasta que deje de angustiarnos y se convierta en un mundo apasionante de posibilidades. Resolver este bloqueo requiere también que se tome conciencia de nuestra condición de seres situados en un contexto cultural y espacio-temporal determinado. Actualmente, la falta de motivación es una situación demasiado frecuente entre nuestros alumnos, por lo que los límites o condicionantes de una propuesta plástica pueden vivirse, bien como imposibilidad o como motivación para superarlos. Al invitar a los alumnos a realizar un ejercicio libre, sin fronteras en cuanto a tema y técnica, aparentemente les estamos facilitando su capacidad de resolución, pero éstas también pueden plantearse como motivación y punto de partida para buscar soluciones y dar respuestas. El tener que pasar la censura suele ser un acicate para el artista que debe aplicar más ingenio a su obra para decir o dar a entender lo que quiere. La creatividad artística se puede incrementar ante los límites y retos.

En otras propuestas, la posibilidad creativa se reduce al mínimo o incluso puede desaparecer. Muchos conocemos el ejercicio “creativo” que algún maestro nos propuso en nuestra infancia, en el que debíamos colorear un dibujo siguiendo sus precisas

indicaciones, confundiéndolo con un ejercicio de psicomotricidad y adiestramiento. Puede que esa actitud del docente tenga muchas causas, pero en todo caso no podemos hablar de actividad creativa, tan sólo sería un ejercicio de plástica, que en el peor de los casos, ha generado en los alumnos una confusión de conceptos y un hábito contraproducente.

Otro pensamiento que nos puede bloquear se explica desde la literatura con la *Biblioteca de Babel* de Borges. Puede asaltarnos el pensamiento de que ya está todo hecho y sólo repetiríamos lo que ya otros realizaron antes y mejor que nosotros, pero aunque estuviesen escritos todos los libros y nada nuevo se pudiese crear, cada uno de ellos tendrá un sentido distinto para cada persona en cada momento de su vida según su contexto histórico y cultural. Como sostenía Heráclito, todo fluye y nadie se baña dos veces en el mismo río. Aunque la obra sea algo físico y objetivo, la experiencia de su creación o su contemplación es personal e irrepetible.

3. Clasificación de las técnicas de creatividad visual

La creatividad puede tener un componente hereditario o biológico, pero en todo caso es una capacidad que podemos desarrollar en la medida que la practiquemos. Las técnicas creativas que exponemos relacionadas con la imagen, no las planteamos como un vademécum para que se apliquen en función de las circunstancias y necesidades, sino como sugerencias para que, desde su ejercicio, práctica y adaptación, se genere una actitud creativa en nuestros distintos procesos vitales.

Ante la dificultad de ordenar la gran variedad de técnicas dentro de una estructura que nos las hagan más comprensibles, hemos optado por seguir el ejemplo de María Acaso (2011), que fundamentándose en los filósofos Deleuze y Guattari propone:

“Plantearé un acercamiento a la didáctica de las artes y la cultura visual como el acercamiento a una educación sin cuerpo y sin órganos, ya que esta descripción obedece a una estructura sin jerarquías donde no existe la bipolaridad, centro y periferia: cuando una estructura no tiene cuerpo ni órganos, es viscosa e incontrolada, inaprensible y escurridiza, es rizómica como las agrupaciones de insectos en los paisajes no antropizados.”

Por ello hemos optado por una clasificación sencilla en técnicas individuales y grupales, dejando un último apartado para recoger las que practicaron algunos artistas plásticos. Esta clasificación nos ha permitido el extendernos en las variantes de algunas de ellas para animarles también a continuar ese desarrollo rizomático que alumbren nuevas propuestas.

La mayoría de las técnicas creativas que expondremos se fundamentan en el pensamiento visual. Ya comentamos que gran parte de la información que recibimos nos llega por la vista, resultando más fácil asimilar las imágenes que las palabras. El pensamiento visual nos permite evocar muchos de los recuerdos que tenemos asociados a las imágenes y ayuda a organizar nuestros pensamientos en base a esquemas o mapas conceptuales, abarcando con una sola imagen las distintas ideas relacionadas. También nos facilita la comunicación: cuando se dibuja están activos los dos hemisferios cerebrales y utilizando imágenes, dibujos o esquemas, superamos los límites de expresión o comprensión que nos imponen los idiomas, gracias a que sus significantes son fácilmente universalizables. Como sucede con el dibujo de memoria, que ya aplicó McKim en sus primeras experiencias, el pensamiento visual desarrolla la retentiva, la claridad del recuerdo, concentrarse y focalizar lo recordado, siendo experiencias fáciles de entender y repetir, como se recoge en Ramírez P. M. (2010).

3.1. Técnicas creativas individuales

Comenzamos este apartado destacando el *dibujar la memoria* de Robert Mckim, técnica de pensamiento visual que, por lo que sabemos, aún no ha sido evaluada y que es muy utilizada en la didáctica de la plástica, ya que, en definitiva, todos los dibujos son de memoria.

3.1.1. Analogías y sinestesias.

Lo análogo es lo parecido, lo similar, esta estrategia está en la base de otras muchas técnicas. Partimos de algo ya dado para transformarlo, bien elaborando una nueva imagen desde otra ya dada o versionándola desde cualquier otra manifestación artística o experiencia personal. *Ideart* es una concreción de estas técnicas propuesta por el profesor Franc Ponti (2001), que partiendo de una imagen, realiza preguntas que la relacionen con el problema a resolver. También García Roldán (2012) en su tesis propone otra experiencia similar puesta en práctica en los dos últimos años en magisterio: los alumnos seleccionan una imagen u obra plástica conocida para que la versionen en la composición de una foto.

La sinestesia podemos entenderla también como una peculiar analogía, traduciendo las sensaciones de unos sentidos a otros, plasmando por ejemplo, el color de un sonido o la forma de un sabor, según recoge De Córdoba, M.J. Riccó D. (2012). La propuesta de desarrollo de estas técnicas creativas las hemos puesto en práctica invitando al alumno a buscar entre sus recuerdos las impresiones sensoriales que tengan algún sentido importante y las versiones en un dibujo o una fotografía. Tras estos ejercicios, se puede proponer que hagan lo mismo a partir de las obras de arte no visuales que más les gusten. Finalmente, se les puede invitar a que busquen nuevas experiencias y continúen desarrollando actividades similares. Las nuevas tecnologías permiten otros caminos, como

el caso del “Inspiravideo”, que a partir de una palabra al azar como motor de búsqueda en Youtube, hacen posible establecer analogías entre lo que ves y el problema que quieres resolver.

3.1.2. De los sueños y el subconsciente.

Evocamos los sueños a base de imágenes y esto nos facilita el proponer actividades plásticas a nuestros alumnos, como por ejemplo, reproducir esas imágenes como en las creaciones del realismo mágico. También podemos proponerles componer un cómic o historias gráficas a partir de uno o de varios sueños. Esta actividad se puede ampliar combinando las imágenes oníricas de varios alumnos.

Los artistas surrealistas experimentaron abundantemente con esta fuente creativa, bien partiendo de imágenes hipnagógicas o desarrollando métodos para dejar libre al subconsciente sin los bloqueos e inhibiciones propias del pensamiento racional o deductivo en estado de vigilia. El Currículum del sueño, el Caligrama, la Escritura automática o el Fotomontaje, que se crearon desde esta corriente artística facilitaron la experimentación de nuevas técnicas y caminos a la creación pictórica y literaria. Como ejemplo destacamos El *método paranoico-crítico* desarrollado por Dalí, posiblemente inspirado en la frase de Lautréamont “...El encuentro fortuito de una máquina de escribir y un paraguas sobre una mesa de disección, consiste en: un método espontáneo de conocimiento irracional basado en la objetividad crítica y sistemática de las asociaciones e interpretaciones de fenómenos delirantes”. En la práctica, supone jugar con la ambigüedad de objetos distintos o sus significados e interpretaciones, combinándolos en una imagen que los relacione: mamíferos con patas de insecto o los relojes blandos con la maleabilidad de la cera. A los alumnos les podemos proponer partir de dos o más imágenes, tomadas aleatoriamente de recortes o de Internet y buscar posibles

combinaciones, bien de modo individual o en grupos, en que cada participante aporta una imagen y entre todos generen una o varias combinaciones.

3.1.3. Iconos, Mandalas y Mindfulness.

A lo largo de la historia de la humanidad, la mayoría de las culturas han entendido y practicado la oración o la meditación como una fuente de inspiración creativa y artística: Laberintos, mandorlas, rosetones, círculos mágicos o iconos orientales surgieron como plasmación de las oraciones y encuentros con lo trascendente o el misterio. En el hinduismo y budismo los mandalas son el resultado de un proceso de meditación sobre lo que somos y sobre el mundo que nos envuelve, se plasman dibujando círculos que integran otras formas y en el proceso se produce una interacción constante entre el desarrollo conceptual, metodológico y creativo. Lo importante no es el resultado plástico que genera, ya que al terminarlos se suelen deshacer, sino los efectos que va produciendo en el interior de quien los realiza en el diálogo con la misma materia y el resultado visual. Actualmente la investigación en Mindfulness está aplicando la meditación, no sólo para un mejor autoconocimiento, sino también como un medio que puede concretarse en la producción de obras artísticas y plásticas.

Ejercicios similares los hemos propuesto a alumnos de distintas edades, primero les enseñamos técnicas de relajación de yoga y, tras llevarlos al silencio interior y dejarlos unos minutos meditando, al volver al estado de conciencia les pedimos que comenten las imágenes y colores que les surgieron en el proceso, plasmándolos después en el papel. Los resultados son muy dispares, generalmente están en función de su capacidad para una adecuada relajación y silencio interior.

3.1.4. Técnicas de boceto y sus variantes: Microdibujos, Morphing, Ideart...

Podemos entender que la versión visual de la tormenta de ideas es *la técnica del boceto*, probablemente la más antigua usada por los artistas plásticos. Al realizar muchos dibujos pequeños y rápidos se concretan las distintas versiones y posibilidades en el desarrollo de una idea. Posteriormente, el artista puede seleccionar uno de los bocetos hasta desarrollarlo en la obra final o realizar procesos intermedios de síntesis y evolución de varias de las ideas iniciales. A nuestros alumnos podemos invitarles a que investiguen las versiones que han desarrollado Charles Le Brun, Fresco Baltard de Louis-Pierre, Giambattista della Porta, o también Kepa Landa (2012).

3.1.5. Dibujar el pensamiento: Pescados, burbujas, pétalos... y mapas mentales

La creatividad visual no sólo se puede aplicar a las manifestaciones artísticas, también podemos concretar nuestros esquemas de pensamiento en dibujos para ordenar las ideas o tener una visión de conjunto del problema planteado.

Un ejemplo a tener en cuenta es el *diagrama de pescado* ideado por el químico japonés Dr.Kaoru Ishikawa en 1943, muestra las relaciones de causa y efecto en cualquier proceso. También, debemos considerar el *Mind Mapping* o Pensamiento en burbujas desarrollado por Buzan, T., & Buzan, B. (2006), o la técnica de *la flor de loto*, por la que se relaciona la idea central con las secundarias, de Yasuo Matsumura en Michitti, M. (1997:14), enriquecida y versionada por otros autores como Michael Michalko para el diseño de edificios. En el mismo libro, este autor nos propone *dibujar las ideas* (IdeaToons) concretando las palabras del problema a resolver para después traducirlas a imágenes. Otros autores han desarrollado esquemas similares como Jamie Nast con su *Idea Mapping* que recoge Michalko, M. (2010). Todas estas técnicas pueden entenderse

como mapas mentales en los que, a partir de una o varias ideas principales, las vamos componiendo y relacionando con otras ideas secundarias, generando vínculos.

3.2. Técnicas creativas de grupo

Al iniciar la relación de los trabajos de grupo debemos tener en cuenta las últimas conclusiones a las que se han llegado en las estrategias de creatividad, que recomiendan que antes de pasar a las dinámicas grupales se comience trabajando individualmente. De lo contrario, algunos miembros del grupo pueden inhibirse y quien asuma el papel de líder anulará las posibles propuestas de los demás. También llamamos la atención sobre la infinidad de posibilidades que se abren en las técnicas de grupo con Internet y las Web colaborativas. Sugerimos que de modo general se versionen a espacios virtuales, como en el caso de *Generación de Ideas a Distancia*.

El *Brainsketching* en VanGundy, A. B. (1998) es una técnica grupal, que emplea el dibujo creativo, cuyo origen es el conocido brainstorming. En lugar de escribir en tarjetas, se realizan dibujos o esquemas, creando un mapa mental dibujado. También podemos adaptar el método 635, en que seis personas trabajen con tres imágenes durante 5 minutos para generar otras nuevas.

Otro ejemplo es el de las *Entradas Aleatorias* que, aunque trabajan con palabras que nos sugieren imágenes, también podemos partir directamente de éstas. En cada sustracción, el participante debe proponer una solución. Con Internet, a través de imágenes de buscadores, se puede realizar *Googlestorming* para obtener aleatoriedad. Gianni Rodari (1983) versiona esta propuesta en el *Binomio Fantástico*, asociando dos palabras que en principio no tengan nada que ver entre ellas para construir una narración. Nosotros podemos adaptarlo partiendo de dos imágenes para crear una nueva.

En esta misma línea podemos considerar la *Mitodología* como técnica asociativa, desarrollada por Paulo Benetti, que retoma la creación de seres mitológicos asociando distintos animales o personas: Dios Pan, Sátiro o Sileno, Centauro, Esfinge, Minotauro, Sirena, Quimera, etc. Al hacerlo, establece relaciones entre sus formas y actitudes. Se puede aplicar este método a las artes visuales con dibujos de seres híbridos o antropomorfos. También, podríamos considerar que la *Carpeta de dibujos* es otra variante en la que, una vez definida la propuesta visual, se muestra al grupo una selección de 8 a 10 imágenes sin relación aparente entre ellas para que cada miembro del grupo diseñe bocetos o propuestas que después se pondrán en común.

El *Análisis Morfológico (morphological)* de Ziwcky, F. (1969), es una técnica combinatoria creada en 1969 por este astrónomo y físico suizo. Para empezar, el grupo descompone un concepto o problema en sus estructuras básicas ordenándolas en tablas, indicando sus rasgos o atributos. A continuación, se buscan relaciones entre las partes, generando así gran cantidad de variantes. El collage o los programas de edición de imágenes pueden ser un buen modo de adaptar esta técnica a lo visual.

En *Seis Sombreros Para Pensar*, Edward de Bono (2006) propone que con cada uno de los sombreros que nos vamos “poniendo” adoptemos un “rol”, una forma distinta de pensar y actuar. Para aplicar el método a lo visual, comenzamos poniendo por escrito todo lo que vemos en la imagen; con el segundo sombrero, ponemos en común las sensaciones que nos producen. Con el tercero y cuarto, lo que gusta o no gusta de la imagen, para hacer con el quinto nuevas propuestas y con el último revisar críticamente los resultados. En cada uno de los pasos se comienza con trabajo individual para terminar con la puesta en común del grupo.

SCAMPER es una técnica grupal ideada por Alex Osborn, creador del Brainstorming, con una clara aplicación en la producción industrial y artística.

Posteriormente Bob Eberle realizó este mnemotécnico como esquema que agrupa los aspectos a cuestionarse para resolver el problema: *S: Sustituir *C: Combinar *A: Adaptar *M: Modificar *P: Utilizarlo para otros usos *E: Eliminar o reducir al mínimo *R: Reordenar=Invertir.

El método *Comprender y Transformar* lo ideó Joaquín Mora (1999) y se ha adaptado por distintos artistas y educadores como Mato, M. (2006). En su versión para creación visual, partimos de un objeto cotidiano: un periódico, un globo o una cuerda, dejando que los niños jueguen y experimenten con ellos desde todos sus sentidos. El segundo paso es una exploración simbólica, preguntando ¿Qué puede ser o en qué podemos convertir ese objeto? Por ejemplo, una tela pasa a ser un paracaídas, una honda, un pañuelo, una gorra, un capote, etc. Una vez dibujado, les invitamos a los alumnos a que se conviertan ellos mismos en ese objeto. Después, los ponemos por grupos cada uno con su objeto asumido y les animamos a que construyan una historia en la que participen todos y la representen al resto de la clase. El último paso consiste en pasar la historia a dibujo o a cómic. Esta técnica se ha practicado con éxito con niños desde 4 años a adultos.

Finalmente, ante las situaciones de saturación o bloqueo, proponemos la *Técnica Ojos limpios*. Consiste en invitar a una persona ajena al tema y al proceso a que dé ideas sobre el mismo. Igualmente, la *Técnica de la Provocación* se utiliza en arte y publicidad como método para mover a la acción al público a base de romper esquemas o ideas preconcebidas. Se debe tener en cuenta que en el acto creativo, lo absurdo, contrario o estúpido puede ser el detonante para salir de una zona de confort con respecto al pensamiento preestablecido, como se recogen en Neuronilla, F. (2003).

3.3. Técnicas propias de artistas plásticos

Un humanista creador por excelencia fue *Leonardo Da Vinci*. Para realizar un retrato, comenzaba con un listado de las características visuales del personaje, después buscaba las posibles variables de forma o tamaño y trazaba distintos bocetos jugando con las posibles combinaciones de modo aleatorio. Inspirado en él, hoy las *técnicas de racimo* o el *Océano Azul* de W. Chan Kim y Renée Mauborgne desarrollan estos pasos: definir, desglosar, Identificar y combinar.

El antiguo juego de escribir palabras en los pliegues de un papel sin saber lo escrito por otros, para desplegarlo al final y ver los posibles sentidos del resultado, se adaptó al dibujo dejando pequeñas marcas en los pliegues que permitían la continuidad del trazado final. De aquí surge *El cadáver exquisito* de los artistas surrealistas Paul Eluard, Tristan Tzara, Valentine Hugo y André Bretón, a quienes también les gustaba jugar con la provocación y el azar para que, a partir de lo que se generase, poder descubrir formas en coincidencia con su universo de imágenes.

A Walt Disney se le atribuyen dos métodos creativos: el Storyboarding y el Método Walt Disney recopilado por Michalko, M. (2005). El Storyboarding se remonta a los orígenes del cine, incorporando el dibujo al guión cinematográfico, como herramienta fundamental que orienta las secuencias, los planos y encuadres previos a la grabación. Disney aplicó esta técnica para la producción de sus dibujos animados, que permitía ver con un golpe de vista la unidad del resultado, facilitando las modificaciones. El método Walt Disney permite evaluar ideas en tres etapas: Soñadora, Realista y Crítica. Durante la primera “todo vale”; en la etapa realista se presentan problemas y se ofrecen diversas soluciones, posibilitando descartar y elegir y, por último, en la fase crítica se buscan los fallos de la propuesta.

También debemos considerar los métodos creativos de otros artistas plásticos que por su gran variedad y amplitud no podemos recoger todos aquí. Por ello a modo de resumen citamos a los expresionistas abstractos o a Joan Miró, que se inspiraron en los dibujos infantiles, a Magritte, que jugó con el concepto y la imagen. También, M. C. Escher partía de los esquemas matemáticos y geométricos, y la obra de Patricia Piccinini, la cual se podría enmarcar en la técnica Biónica de Ricardo Marín, Doré y otros ilustradores como Edward Binkley que se inspiraron en el mismo texto. Igualmente, podríamos seguir la pista de los disparates de Goya, las metáforas visuales de Chema Madoz o los procesos de asociación de imágenes de Giuseppe Arcimboldo, entre otros.

Conclusiones

Somos conscientes de que existen otros métodos creativos que pueden adaptarse al ámbito de lo visual, pero nuestra intención no es agotar una investigación que está en constante crecimiento. Lo que pretendemos es que, dado el gran potencial de desarrollo de estas técnicas y recursos creativos plásticos, provocar, para que también otros se abran a nuevos modos y formas de hacer, más aún si tenemos en cuenta como nos facilitan esta tarea las tecnologías audiovisuales actuales.

Creemos que lo más importante no son las técnicas en sí mismas, entendidas como un vademécum al que recurrir, sino que su práctica sea el comienzo de un cambio de actitud en el educador o el creativo del mundo de la imagen. Sólo la práctica continuada de distintas técnicas creativas nos permitirá el adaptar, desarrollar o innovar en sus aplicaciones prácticas para la creación visual o la didáctica de la misma.

Como síntesis, proponemos este esquema metodológico, previo a la aplicación de cualquier técnica y adaptable en función de las circunstancias creativas o didácticas a las que hacer frente:

- El análisis del contexto educativo o creativo en el que actuaremos.
- Concretar los objetivos pedagógicos y creativos que buscamos promover.
- Crear o adaptar la metodología más adecuada para alcanzar esos objetivos.
- Revisar el proceso a la luz de los resultados.

En palabras de Fritz Zwicky: “La educación y la difusión del conocimiento deben asumir una forma que permita a cada estudiante absorber todo lo que desarrolle su propio genio”.

Bibliografía

- ACASO, M. BELVER, M.H. NUERE S. MORENO, M.C. ANTUNEZ, N. ÁVILA N. (2011). *Didáctica de las artes y a cultura visual*. Akal. Madrid. p.36
- ARNHEIM, R. (1986). *El pensamiento visual*. Paidós, Barcelona.
- BARBA, M. O. (2007). *Creatividad y generación de ideas: estudio de la práctica creativa en cine y publicidad* (Vol. 19). Universitat de València.
- BARRENA, S., & Barrena, S. F. (2007). *La razón creativa*. Ediciones Rialp.
- BUZAN, T., & BUZAN, B. (2006). *The mind map book*. Pearson Education.
- CAMERON, J. (2011). *El camino del artista*. Aguilar.
- DE BONO, E. (2006). *Seis sombreros para pensar*. Ediciones Granica SA.
- DE CÓRDOBA, M. j. Riccó D. (2012). *Sinestesia. Los fundamentos teóricos artísticos y científicos*. Ediciones Fundación Internacional Artecitttá. Granada.
- DE LA TORRE, Saturnino, and VIOLANT, Verónica. (2006) *Comprender y evaluar la creatividad: Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Aljibe.

EISNER, E. W. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. *Arte, individuo y sociedad*, (1), 46-56.

ESPINOSA, F. J. C., & Rodríguez, J. M. B. (2006). *Arteterapia: dinámicas entre creación y procesos terapéuticos*. Editum.

FEIJOO, B. J. (1970). Teatro crítico universal, o Discursos varios en todo género de materias, para desengaño de errores comunes.

GARCÍA ROLDÁN, Á. "Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas..." 2012.

Disponible en: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/21630>

- *Diálogos de poéticas contemporáneas. III*.

http://issuu.com/angelgarciaroldan/docs/rip_expertencia-3

GRAY, D., BROWN, S., & MACANUFO, J. (2012). *Gamestorming: 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. Deusto.

KEPA Landa (2012): "Todo el mundo tiene capacidad creativa" | UEMCOM. 1 Jun. 2013.

Disponible en <http://www.uemcom.es/kepa-landa-todo-el-mundo-tiene-capacidad-creativa-el-hecho-es-ensenarles-las-herramientas-para-practicarla>

KIM, W Chan, RENÉE MAUBORGNE, and ADRIANA DE HASSAN. (2006) *La estrategia del océano azul: cómo crear en el mercado espacios no disputados en los que la competencia sea irrelevante*. Grupo Editorial Norma.

LÓPEZ QUINTÁS, A. (1999) *La inteligencia Creativa. El descubrimiento personal de los valores*. BAC.

MARTINS DE CASTRO CHAIB, D. (2006). Comprensión crítica y aprendizaje dialógico: Lectura dialógica. *Lectura y vida: Revista latinoamericana de lectura*, 27(1), 18-29.

- El Aprendizaje dialógico y una nueva dimensión instrumental: la tertulia musical. *Ide@ Sostenible*. 2006, any 3, núm. 13.

MATO LÓPEZ, M. (2006) *El baúl mágico: Imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años*.

Ñaque Editora.

McKIM, R. H. (1972). *Experiences in Visual Thinking*.

MICHALKO, M. (2010, December 1). *Thinkertoys: A handbook of creative-thinking techniques*.

Ten Speed Press.

-(1994)"Thinkpak." *Berkeley, California* .

MORA, J. (1999) *El Programa Comprender y Transformar: Guía didáctica*. Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia. Dirección General de Formación Profesional y

Solidaridad en la Educación. Disponible en <http://barbacana.net/mora/system/files/CyT->

[Manual.pdf](#)

Neuron, Volumen 60, Número 5 , 10 de diciembre de 2008, páginas 915-929

NEURONILLA, FUNDACIÓN. (2003). *Creatividad e innovación*.

PONTI, F. (2001, March 1). *La empresa creativa: Metodologías para el desarrollo de la innovación en las organizaciones*. Ediciones Granica SA.

RAMÍREZ, P. M. wecom 2010, Salamanca *Sin Palabras: Qué es el pensamiento visual.*"

2009. 1 Jun. 2013. Recuperado de <http://sinpalabras-wordless.blogspot.com/2009/04/bla->

[bla.html](#)

ROAM, D. (2012). *Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos*. Gestión 2000.

ROBINSON, Ken (2006). *Las escuelas matan la creatividad*. Talks TED. 29 Ago. 2013.

Recuperado de http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html

ROBINSON, Ken (2011). *Out of our minds: Learning to be creative*. Capstone.

ROBINSON, Ken, and Lou Aronica (2010) . *El elemento*. Grijalbo.

RODARI, G. (1983) *La gramática de la fantasía*. Editorial Argos Vergara S.A. Disponible en <http://uacmtalleresliterarios.files.wordpress.com/2011/03/rodari-gianni-la-gramatica-de-la-fantasia1.pdf>

ROMO, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.

- (2009). *Psicología de la creatividad*. Paidós. Barcelona. p. 132.

ROOT-BERNSTEIN, R., & ROOT-BERNSTEIN, M. (2002). *El secreto de la creatividad*. Editorial Kairós.

RUBIA, F. J. Conferencia pronunciada el 7 de mayo de 2013 en el Colegio de Médicos de Madrid.

SIBBET, D. (2010). *Visual meetings: how graphics, sticky notes and idea mapping can transform group productivity*. Wiley.

SILVA, R. E. S. (2008). *Estilos de aprendizaje a la luz de la neurociencia*. Coop. Editorial Magisterio.

VANGUNDY, A. B. (1988, April 30). *Techniques of structured problem solving* (2 nd edn.). New York: Van Nostrand Reinhold.

ZWICKY, F. (1969). *Discovery, Invention. Research through the Morphological Approach*. New York.