

# TEMA 2

## EXPRESIVIDAD Y CREATIVIDAD. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO. ESTRATEGIAS

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.

EXPRESIVIDAD Y CREATIVIDAD.

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO.

ESTRATEGIAS.

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFÍA.



# INTRODUCCIÓN



# ¿Dónde SE DESARROLLA LA CREATIVIDAD?

En las obras de arte.

En la ciencia y en la tecnología.

En la publicidad.

En los negocios y el emprendimiento.

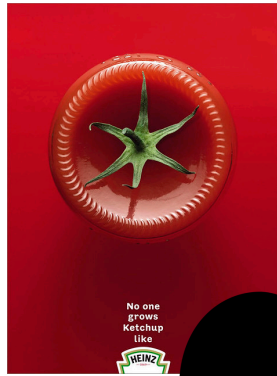
En la moda.

En la literatura.

En la música.

En las artes escénicas.

En la psicología...



En los negocios y el emprendimiento.

En la moda.

En la literatura.

En la música.

En las artes escénicas.

En la psicología...



# Entonces, **¿Qué es la CREATIVIDAD?**

---

“[...] la creatividad tiene lugar cuando una persona, usando los símbolos del dominio dado como la música, la ingeniería, los negocios o las matemáticas, tiene una nueva idea o ve una nueva distribución [...]”.

Csikszentmihalyi

“Creatividad es percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso”.

Llorenç Guilera



# EXPRESIVIDAD Y CREATIVIDAD


## EXPRESIVIDAD

- Expresión: NECESIDAD (emociones, deseos).
- Capacidad del **ser humano** para materializar un pensamiento a través del lenguaje, de la expresión plástica o corporal, transmitiéndose información de forma efectiva.
- ¿Sólo los seres humanos se expresan?

***LA EXPRESIÓN DE LAS EMOCIONES EN LOS ANIMALES Y EN EL HOMBRE***  
(DARWIN, 1873)

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES:

- Hábitos útiles asociados.
- Antítesis.
- Acción directa del sistema nervioso.



Entonces,

























¿Sólo los seres humanos se expresan?

¿Los **animales** tienen esa capacidad?



# LENGUAJE CANINO

Protagonizado por Boogie

 Estoy en alerta	 Sospecho algo	 Estoy ansioso	 Me siento amenazado	 Estoy furioso
 Vengo en paz (Aleja la vista)	 Estoy estresado (Bosteza)	 Estoy estresado (Se lame la nariz)	 Vengo en paz (Olfatea el suelo)	 Te respeto (Se volteo y se aleja)
 Déjame tranquilo (Ojito de ballena)	 Estoy acechando	 Estoy estresado (Se rasca)	 Libero mi estrés (Se sacude)	 Estoy bien relajado (orejas relajadas, parpadea los ojitos)
 Te respeto (Te da la espalda)	 Soy amable y bien educado (Se enrosca)	 Soy amable	 ¡Te lo suplico! (pone carita de cachorrito)	 ¡Soy todo tuyo! (se pone boca arriba para que le rasquen la panza)
 ¡Hola, qué alegría verte! (Estira su cuerpo en señal de saludo)	 ¡Soy amable! (inclina su cuerpo para jugar)	 ¡Estoy listo! (en posición de cazar)	 Me darás de comer	
 Siento curiosidad (inclina la cabecita)	 Estoy muy alegre (o muy acalorado)	 ¡Súper contento (se estremece)	 ¡En éxtasis total!	 ¡Te quiero mucho, no dejes de hacer eso!



# Expresividad (humana)

## EVOLUCIÓN DEL GESTO

- **0-3 MESES\_Reconocimiento rostro y demostración de afecto:** Respuesta positiva; mira al adulto, sonríe, vocaliza; “sonrisa social”.
- **4-6 MESES\_Reconocimiento rostro y demostración de afecto/ Hostilidad:** Respuesta positiva o negativamente.
- **6-7 MESES\_Responde a estímulos insignificantes del rostro:** Respuesta facial o vocal; ante cara extraña: respuesta negativa (llanto); mueve cabeza u otros signos al oír su nombre.
- **7-9 MESES\_Reconocimiento y demostración de afecto:** Diferencia conocidos de extraños; gestos de inquietud ante extraños; llama la atención con emisiones vocales, gritos, gestos de la cabeza y brazos; comprensión de la posición del adulto a su comportamiento a través del tono y gestos de desagrado.
- **10-12 MESES\_Gestos+Palabras** para designar la acción, objeto o persona; comprensión de órdenes verbales o con un mínimo de gestos.
- **A PARTIR DE LOS 12 MESES**\_Disminución de gestos al evolucionar el lenguaje oral; control del cuerpo y capacidad de representar sentimientos, emociones, ideas y necesidades. Aparición del juego simbólico y dramático.



# **EVOLUCIÓN DEL MOVIMIENTO**

- **ANABOLISMO (Gestación-6 Meses)**\_A partir del 4º mes el feto realiza reflejos de posturas, al igual que el recién nacido.
- **IMPULSIVIDAD MOTRIZ (6-12 Meses)**\_Coincide con el nacimiento, simples descargas musculares; ante necesidades orgánicas el bebé hace movimientos reflejos, junto con sonidos, gritos y llantos.
- **ESTADIO EMOCIONAL (2/3 Meses-8/10 Meses)**\_El niño está unido a su ambiente familiar de una manera tan íntima que no parece saber distinguirse de él; las primeras emociones las manifiesta con la función postural.
- **ESTADIO SENSORIOMOTOR (10-18 Meses)**\_El lenguaje y la marcha serán dos adquisiciones fundamentales de este periodo; los desplazamientos le permitirán conocer los espacios más lejanos y al mismo tiempo, identificar de manera más completa los objetos que descubre o que encuentra a voluntad; el lenguaje contribuirá igualmente, de ahí que sus preguntas versen sobre el nombre de los objetos y el lugar donde se encuentran.
- **PROYECTIVO (2-3 Años)**\_Se caracteriza porque la motricidad se convierte en un medio de acción hacia el mundo exterior.
- **ESTADIO DEL PERSONALISMO (3 A 6 Años)**\_El movimiento servirá de soporte y acompañante de las representaciones mentales, la imitación juega un papel esencial, no se limita a simples gestos sino que será la de un papel, un personaje, un ser preferido. Dominar la imitación supone según Wallon dominar el propio cuerpo.
- **DIFERENCIACIONES (5-10 Años)**\_Desaparece el sincretismo de la persona y de la inteligencia.



# **EVOLUCIÓN Y DESARROLLO DE LA POSTURA**

## **CABEZA**

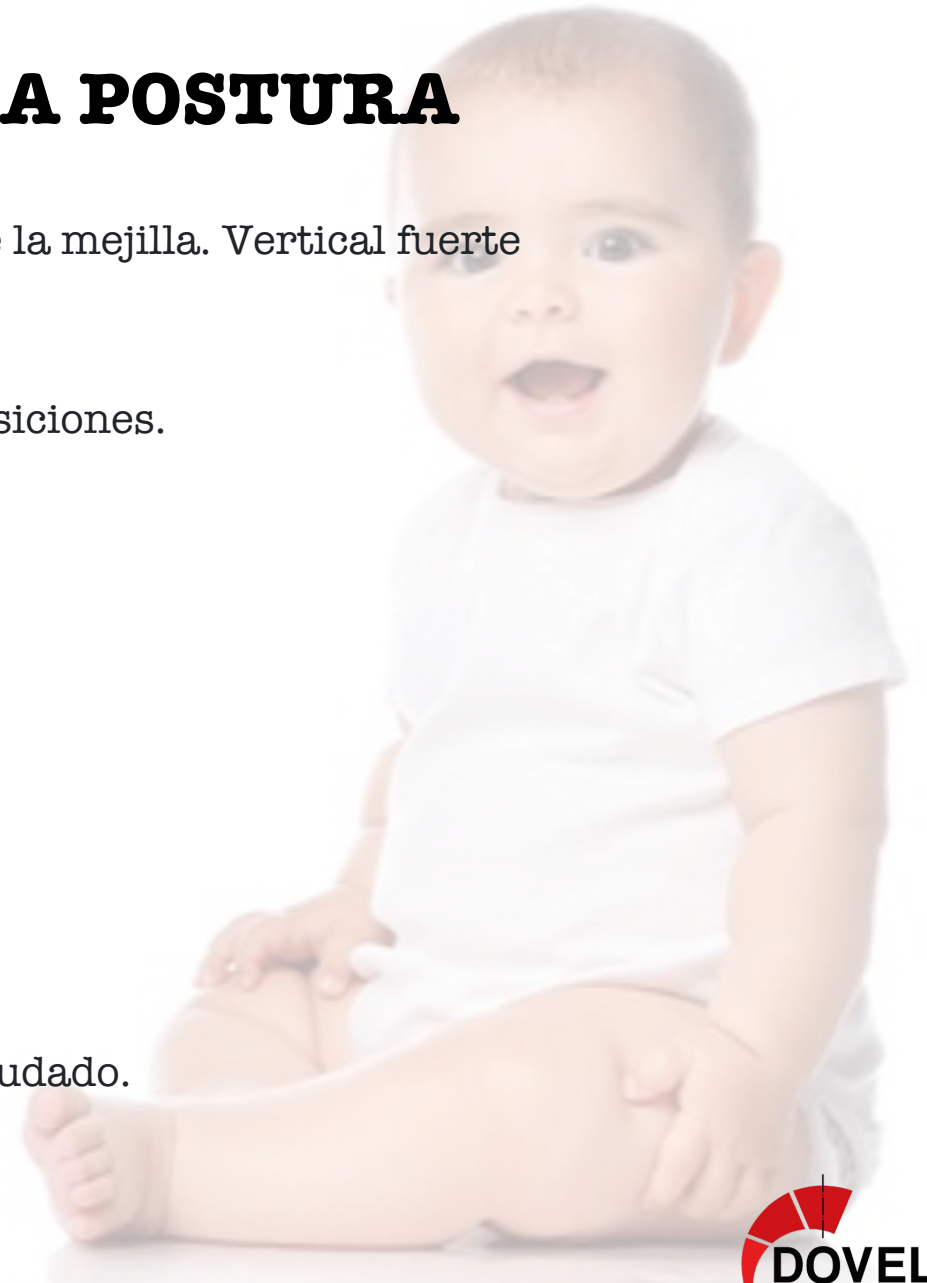
- Recién nacido: Horizontal la cabeza girada apoyada sobre la mejilla. Vertical fuerte pendulación hacia atrás.
- 1-3 meses: leves elevaciones breves períodos de tiempo.
- 5-6 meses: levanta y mantiene la cabeza en diferentes posiciones.

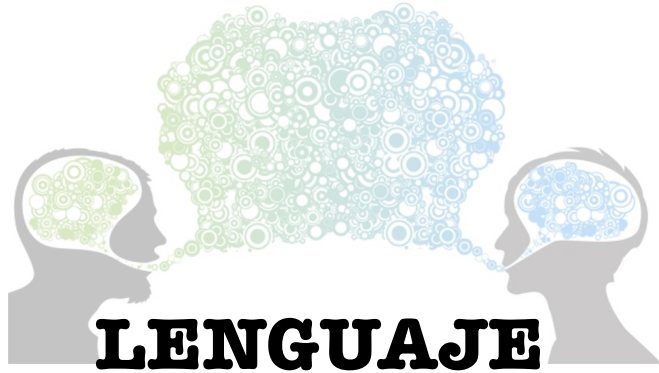
## **TRONCO**

- Recién nacido: no aguanta.
- 3-4 meses: sentado con apoyo en la región lumbar.
- 5 meses: sentado con las manos apoyadas en el suelo.
- 6 meses: sentado sin apoyo, con un equilibrio frágil.
- 7-8 meses: se sienta sin ayuda.

## **PIERNAS**

- Recién nacido: reflejo tónico-cervical y de marcha.
- 4 meses: sostenido flexiona y estira las piernas.
- 6-7 meses: sostenido aguanta su peso y salta.
- 9 meses: se mantiene de pie cortos períodos de tiempo ayudado.
- 10 meses: se mantiene de pie apoyándose.
- 11-12 meses: se mantiene de pie sin ayuda.





## **LENGUAJE VERBAL**

- Origen gran incógnita.
- Más de 50.000 años.
- 1º gestos manuales.
- Necesario para la supervivencia.



## **LENGUAJE NO VERBAL**

- Intercambios de información.
- Consciente/ inconsciente.
- Animales.



## **LENGUAJE ARTÍSTICO**

- Código
- Texto
- Contexto

# LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA\_ **FASES** (LOWENFELD)

---

## 1-4 AÑOS: ETAPA DEL GARABATEO

Comienzan los primeros trazos. Movimientos amplios y los trazos son huellas de sus movimientos (ofrecer superficies amplias y diferentes materiales).

### SUBETAPAS:

**GARABATO DESORDENADO (1 año y medio):** Dibujo exploratorio, condicionado a maduración visomotora. Acción asociada al placer del movimiento y de la marca sobre el papel. Sin intención de representación de formas, figuras u objetos.



**GARABATO CONTROLADO (2 años):** Comienza a darse forma a los garabatos, sin distinción de formas. Agrupamiento de trazos, ya no líneas inconexas. Experimentación con colores.

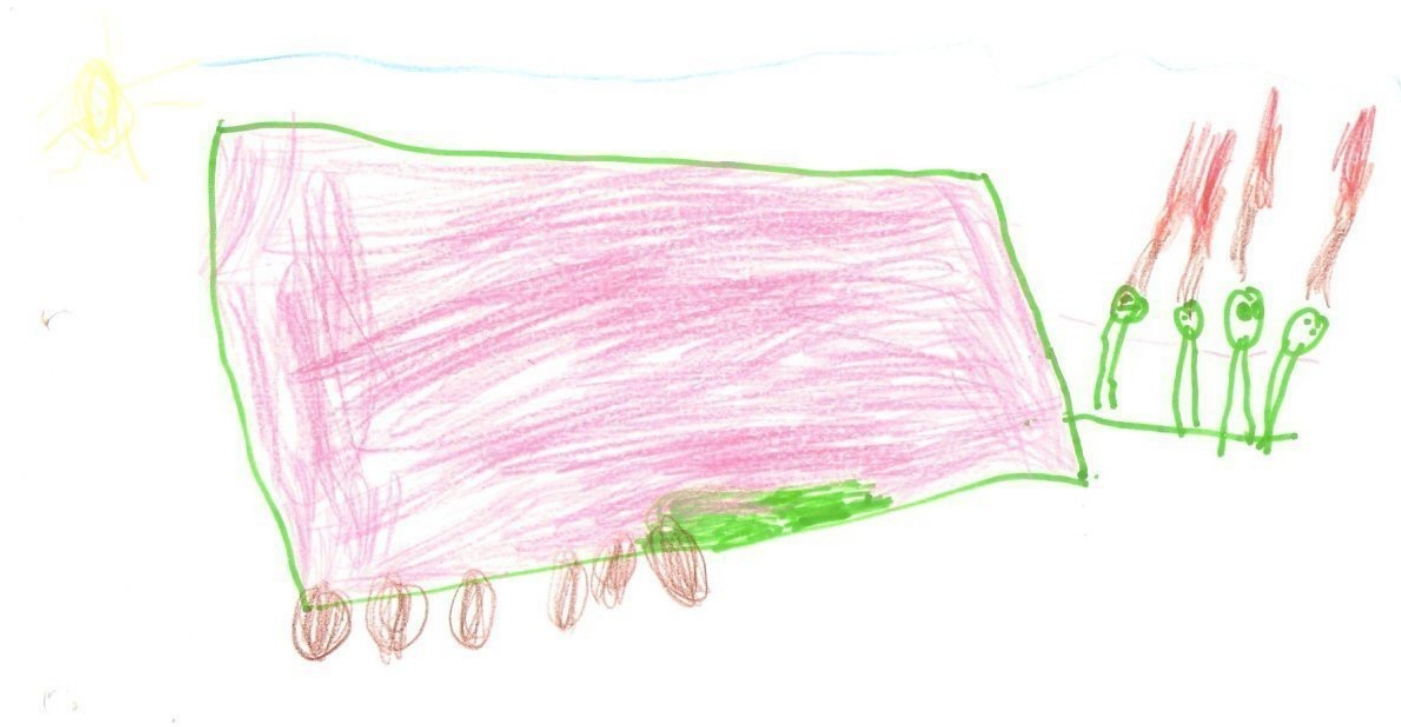




**EL GARABATEO TOMA FORMA (2 años y medio):** Círculos combinados con líneas. Representaciones con alguna semejanza a objetos o figuras humanas, pero sin nivel de detalle.



**GARABATO DETALLADO (3 a 4 años):** Dibujos imaginativos, con intención de comunicar personajes, situaciones, emociones. Se identifican los primeros esbozos de objetos y de figura humana, destacando piernas y cabeza. Aparecen casas, coches.



# ETAPA PRE-ESQUEMÁTICA: 4 a 6 años

Comienza a dar significado a los dibujos, relacionados con el mundo que los rodea. Dibujan la casa, el árbol, animales, personas, utilizando líneas y círculos. Experimentación con todos los colores, eligiendo según gusto o casualidad.

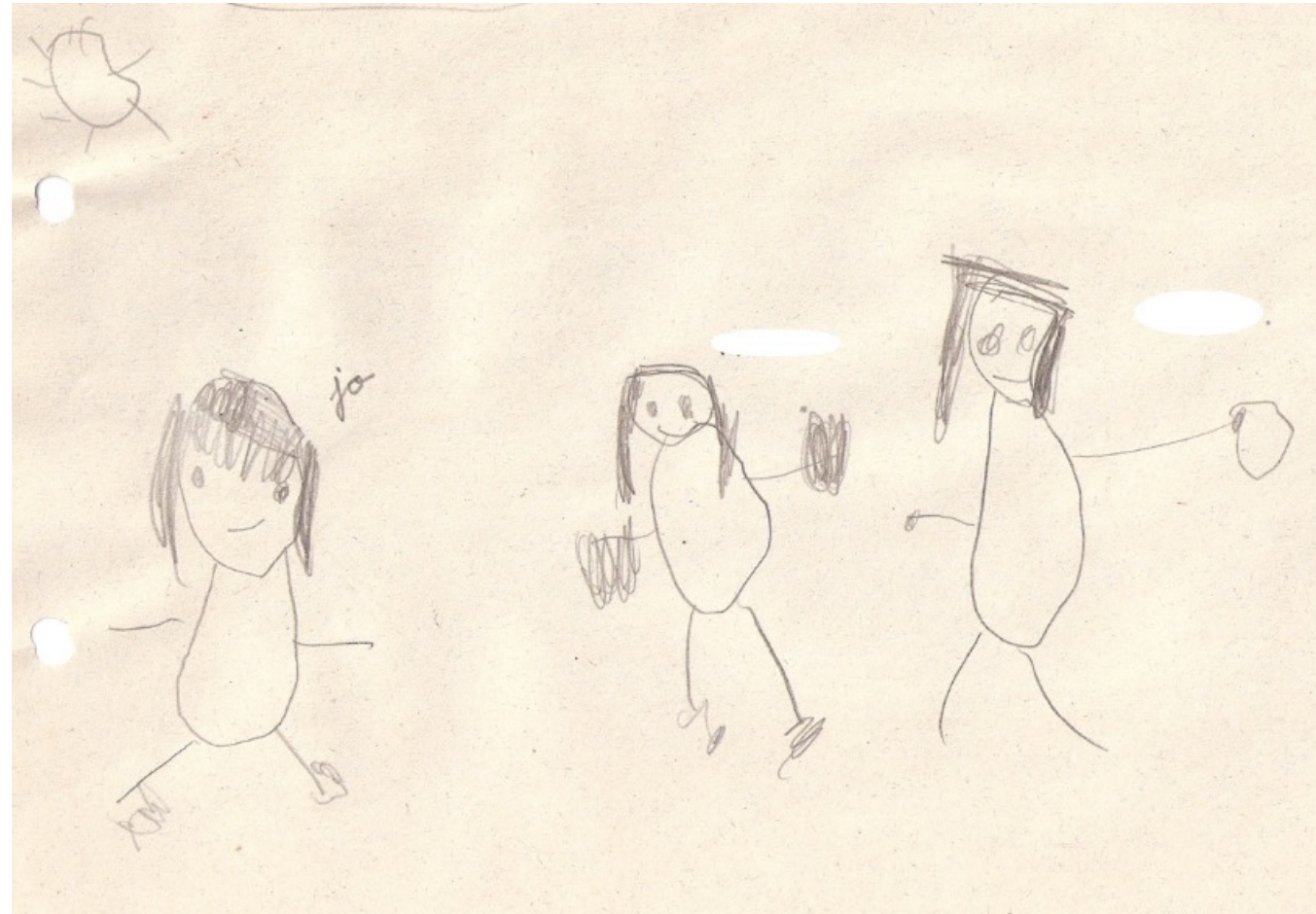
## SUBETAPAS

### **EVOLUCIÓN DE LA FIGURA HUMANA**

**(4 años):** Figura humana más completa: incorporación del cuerpo y brazos. Generalmente, la cabeza y ojos se representa muy grandes (a veces, incorporación de pelo). Aparición de objetos separados, juntos o flotando.



**FIGURA HUMANA CONSOLIDADA (5 años):** Maduración de diferentes estructuras cognitivas. Se aprecian figuras humanas identificables con cabeza, cuerpo, brazos y piernas. Rostro con ojos y boca. Presencia de pelo habitual (no de nariz y orejas). Aparece la diferenciación. Distinción al dibujar diferentes figuras: por tamaño, pelo, expresiones, etc., denotando interpretación del entorno.





**APARICIÓN DEL PERSONAJE EN SITUACIÓN (6 años):** Dibujo de figuras humanas y objetos, en escenas y situaciones concretas.



# ETAPA ESQUEMÁTICA (7 a 9 años)

Dibujo de lo que conoce, ya no solo lo que ve. Aparición de dibujos con transparencias: representación de objetos ocultos, haciendo transparente lo que lo opaca (ejemplo, dibujo de pies dentro de botas). Dibujo de la línea de tierra de apoyo de los personajes.

Relación de los colores con elementos de la realidad. La figura humana, la realiza con todos sus detalles y en base a la experiencia personal. Empieza a evolucionar la proporción de la figura humana. Aparición de la figura de perfil.





# ETAPA REALISTA (9-12 años)

Dibujo con perspectiva más adulta. Observación y dibujo al natural. Realismo visual.

Los niños y niñas con menos dotes artísticas se hacen conscientes de su incapacidad de representación con suficiente fidelidad, que conlleva pérdida de interés en el dibujo. Los que muestran interés por el dibujo son extremadamente creativos.



¿Puede haber **niños** ARTISTAS?





# LEONARDO



LEONARDO  
@leo\_nar\_do\_paints





LEONARDO, *ORSO MORSO* (2021), *CITYFACE* (2018), *PEZ ESPINA* (2018), *LA CASA DELLE VACANZE* (2021)





# ANDRÉS VALENCIA



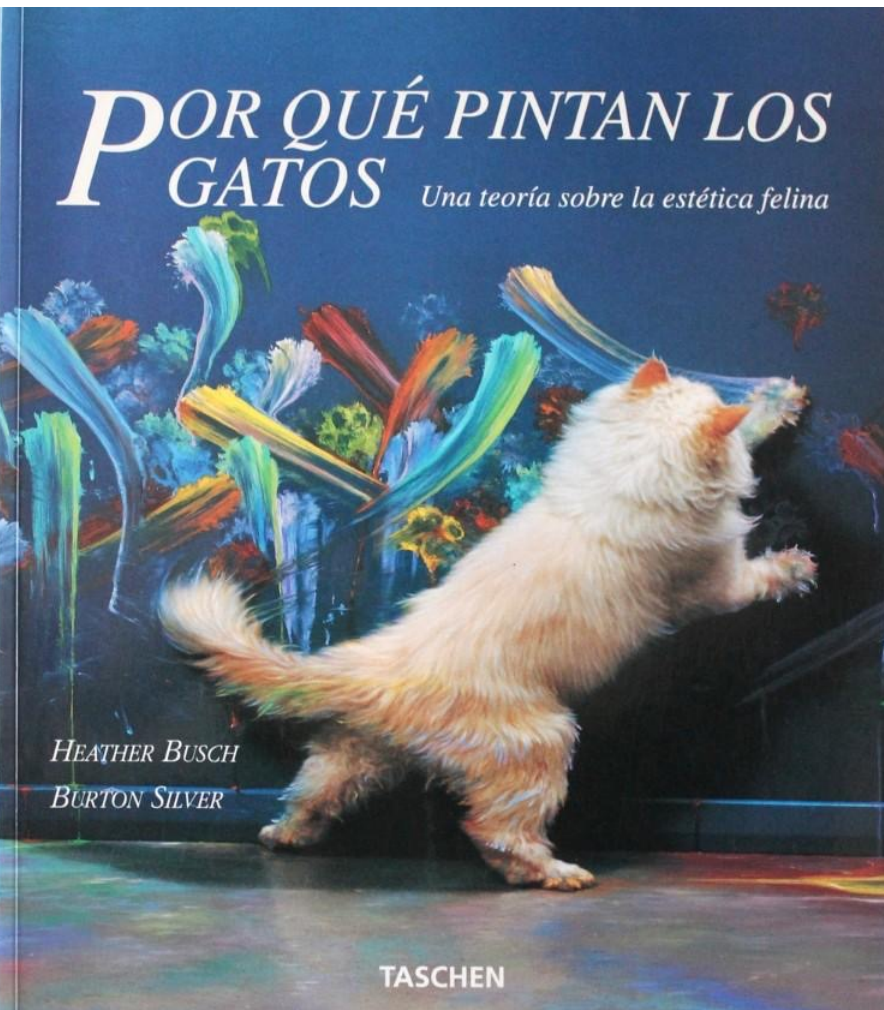
ANDRÉS VALENCIA, *LA INVASIÓN DE UCRANIA* (2022)  
@andresvalenciaart





¿ Pueden los **ANIMALES** expresarse  
mediante el lenguaje artístico ?





**HEATHER BUSCH Y BURTON SILVER, POR QUÉ PINTAN LOS GATOS, UNA TEORÍA SOBRE LA ESTÉTICA FELINA (1995)**





PIGCASSO (CIUDAD DEL CABO, SUDÁFRICA)





**ELEFANTES PINTORES EN TAILANDIA**





**CONGO (1954-1964)**



**ASUKA (ESTUDIO EN EL IZU SHABOTEN  
PARK, TOKIO)**



**GYPSY (ZOO DE TAMA, TOKIO)**

# CREATIVIDAD

---

- Difícil de definir.
- Capacidad de creación de algo novedoso.
- *Creare* = hacer algo nuevo.

“Capacidad de respuesta ante un problema dado, en la que se aúnan los planos sensorial, intelectual y emocional, y así se generan soluciones no procedentes de la experiencia anterior (aunque sí pueden tomar provecho), constituyéndose una experiencia nueva”.

Fernando Barredo

# Todo trabajo artístico, es consecuencia de trabajos anteriores



<https://www.youtube.com/watch?v=jcvd5JZkUXY>



¿SON LOS **ANIMALES**

**CREATIVOS?**







**TEJEDOR REPUBLICANO**





**COLMENAS DE PAPEL DE LAS AVISPAS**





HORMIGAS TEJEDORAS



# LA LABOR DE LA ESCUELA

*“¿Las escuelas matan la creatividad?”*

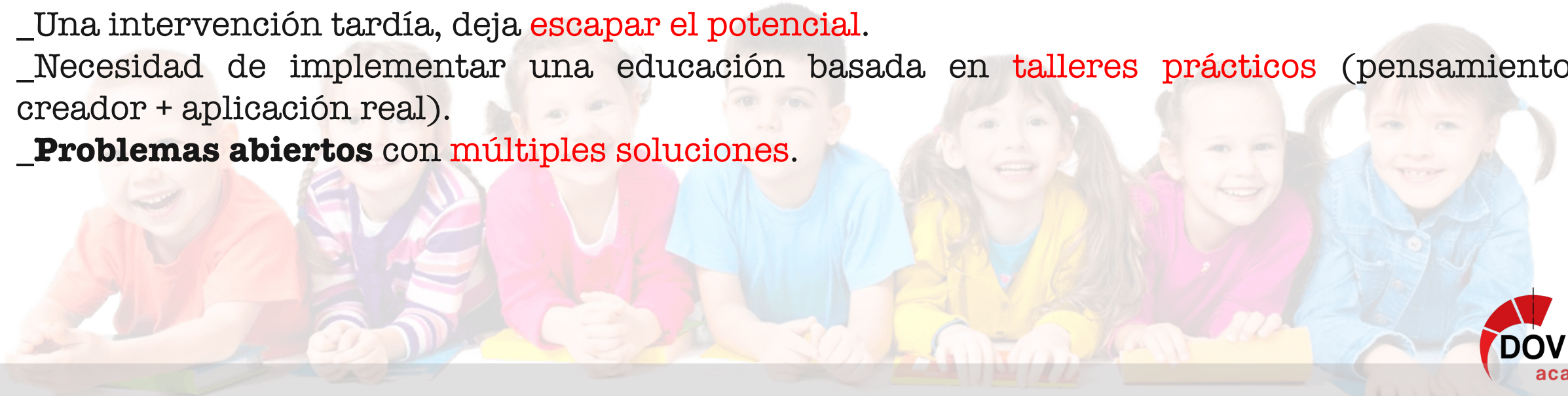
Ken Robinson (2006)

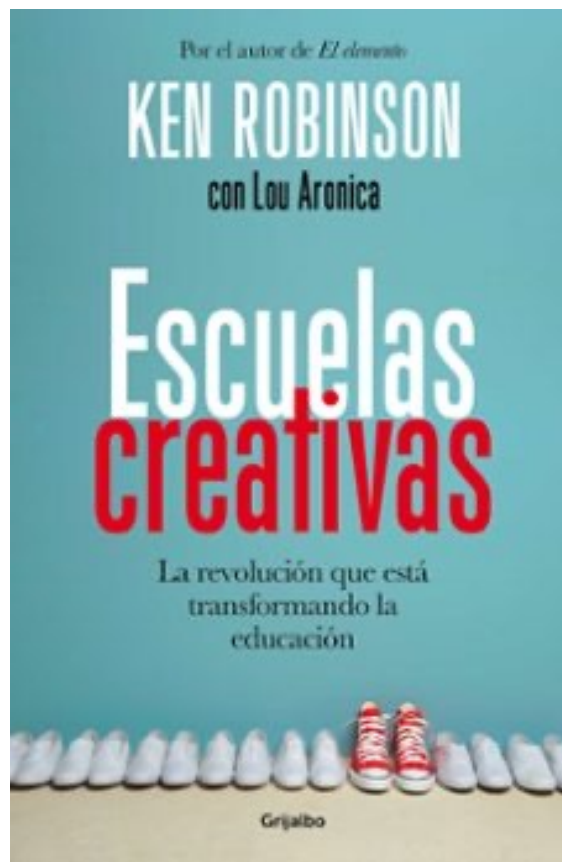
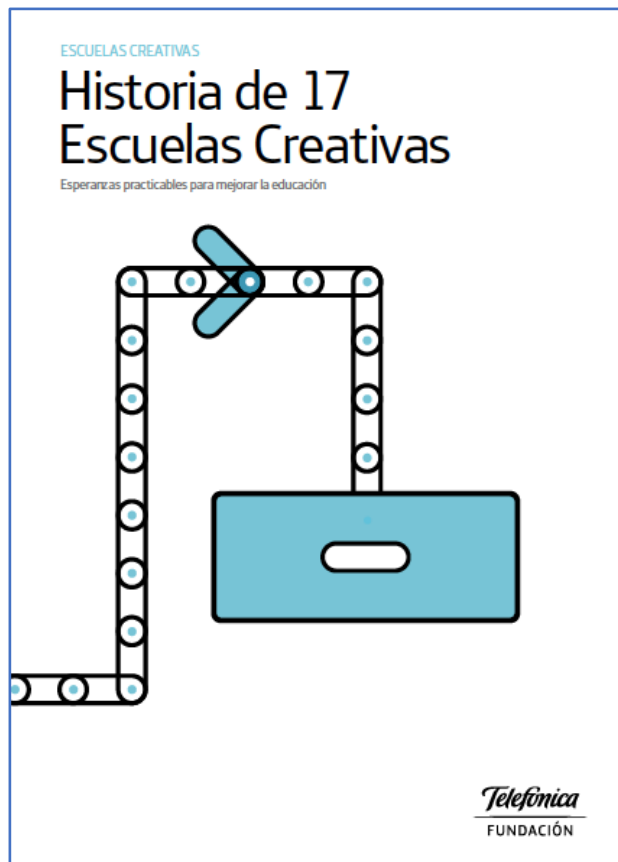
\_Un país que pretende **progresar**, está obligado a velar por la **inclusión del cultivo de la creatividad** en todos los niveles educativos.

\_Una intervención tardía, deja **escapar el potencial**.

\_Necesidad de implementar una educación basada en **talleres prácticos** (pensamiento creador + aplicación real).

\_ **Problemas abiertos** con **múltiples soluciones**.



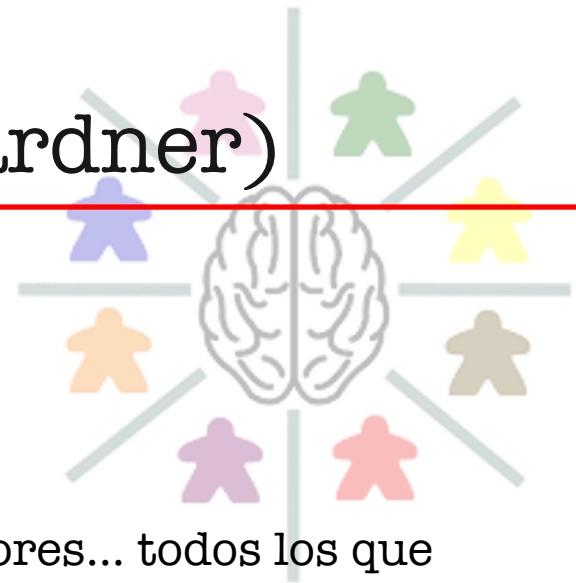




# **TRIÁNGULO** DE LA CREATIVIDAD (Csikszentmihalyi)



# INTELIGENCIAS MÚLTIPLES (Howard Gardner)



- **Lingüística** (inteligencia de escritores, poetas, publicistas...).
- **Lógico-matemática** (inteligencia de científicos).
- **Espacial** (inteligencia de pilotos, ingenieros, cirujanos, arquitectos, escultores... todos los que usen el modelo mental del mundo en 3 dimensiones).
- **Musical** (inteligencia de cantantes, compositores, músicos).
- **Corporal o cinética** (inteligencia de los que usan el propio cuerpo como deportistas, bailarines, cirujanos...).
- **Intrapersonal** (inteligencia de políticos, profesores, terapeutas..., los que necesiten entenderse a sí mismos y a los demás).
- **Interpersonal** (inteligencia de los que tienen la capacidad de entender a otras personas y trabajar con ellas como psicólogos, administradores...).
- **Naturalista** (inteligencia de biólogos, ecologistas..., los que observan y estudian la naturaleza).



# **Características** DE LA CREATIVIDAD

(Ricardo Marín y Saturnino)

---

- Inventiva.
- Redefinición de usos o funciones nuevos.
- Sensibilidad.
- Comunicación de los mensajes.
- Apertura mental.
- Síntesis de elementos significativos.
- Análisis de la situación concreta.
- Elaboración detallada de la acción creativa.
- Productividad.
- Flexibilidad y ruptura de lo establecido.
- Originalidad, innovación y capacidad expresiva y comunicativa.

# FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO

## FASES

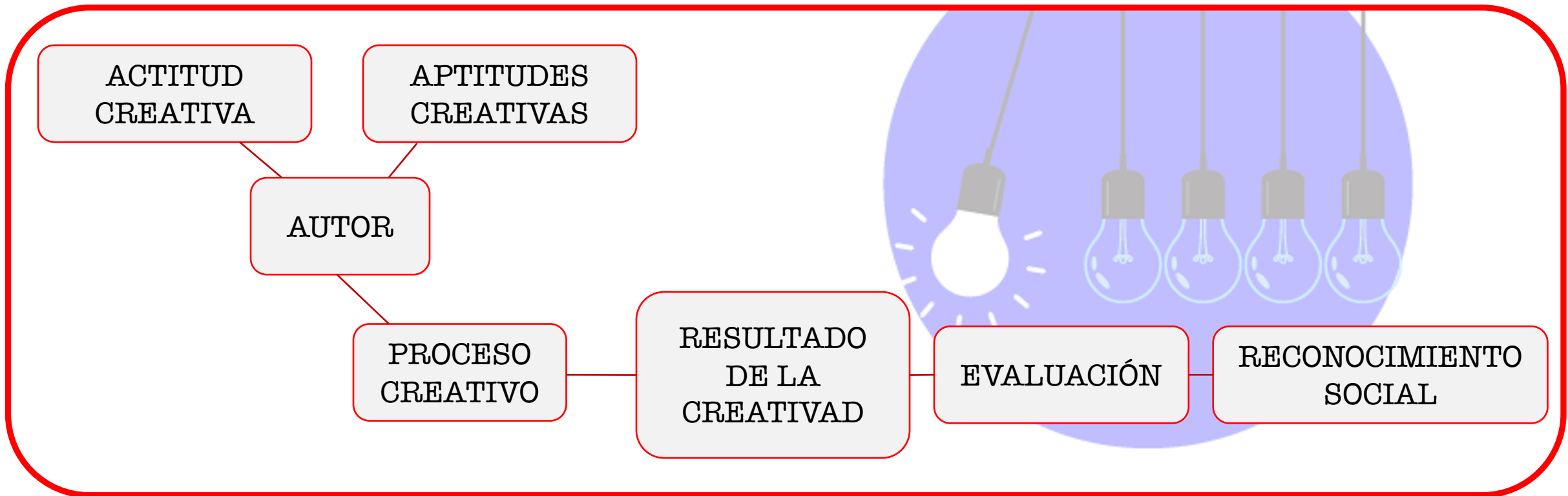
1. DETECCIÓN de la dificultad o problema.
2. DEFINICIÓN y DELIMITACIÓN del problema.
3. PREPARACIÓN. Revisión de toda la información disponible.
4. Ante la falta de información: BÚSQUEDA.
5. Generación de IDEAS, formulación de distintas SOLUCIONES.
6. Ante la falta de ideas: INCUBAR el PROBLEMA.
7. ILUMINACIÓN: ideas nuevas.
8. DESARROLLO de IDEAS: bocetos, maquetas, pruebas...
9. EVALUACIÓN CRÍTICA de soluciones propuestas.
10. Ante SOLUCIONES INVÁLIDAS: vuelta a 2.
11. Ante SOLUCIONES VÁLIDAS: ACEPTACIÓN y PERFECCIONAMIENTO.



## FASES ANÍMICAS DEL PROCESO CREATIVO

<b>CRISIS</b>	ANSIEDAD	Dudas, inseguridad, abatimiento, síndrome de hoja en blanco o lienzo en blanco.
	IMPACIENCIA	Necesidad de resolver, angustia por no encontrar solución, irritabilidad.
	INSEGURIDAD	Problemas de autoestima, regresiones, susceptibilidad, aislamiento.
<b>CATARSIS</b>	PURGA	Descarte de malos planteamientos, aceptación de riesgos, renuncia a convencionalismos.
	SELECCIÓN	Elección de pautas y procesos, determinación de la vía principal de la solución, nuevas apuestas.
	CONCENTRACIÓN	Abstracción, asociaciones inteligentes, seguridad en la ideación, génesis de ideas complejas.
<b>APOGEO</b>	CRECIMIENTO	Multiplicación de alternativas, combinaciones atípicas, lo intelectual cede ante lo emocional.
	ESPLENDOR	Encuentro de solución brillante, ruptura de patrones, originalidad, renovación de ámbitos.
	PLENITUD	Satisfacción personal, refuerzo de la autoestima, contacto con la sociedad, gratificación externa.

# PROCESO CREATIVO





INSTINTO DE  
CURIOSIDAD

INCONFORMISMO

PROFUNDIDAD

# ACTITUD CREATIVA

MOTIVACIÓN

AUTOESTIMA

PERSEVERANCIA

INICIATIVA

## **SENSIBILIDAD PERCEPTIVA**

## **DETECCIÓN Y DELIMITACIÓN DE PROBLEMAS:**

- \_Capacidad intuitiva.
- \_Reconocimiento de pautas.
- \_Perspicacia.
- \_Racionalización.
- \_Flexibilidad mental.
- \_Fluidez mental.

## **ANÁLISIS DE PROBLEMAS:**

- \_Autoconocimiento.
- \_Autonomía (independencia).
- \_Dominio del campo de actividad.
- \_Inventiva.
- \_Capacidad de innovación.
- \_Originalidad.
- \_Capacidad de elaboración.



# **APTITUDES CREATIVAS**



# FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO

## FACTORES FACILITADORES:

inteligencia, conocimientos, memoria, curiosidad, espontaneidad, satisfacción...

## FACTORES INHIBIDORES:

códigos, normas, riesgos, plazos de entrega, incertidumbre, contradicción y culpabilidad...

FACTORES INTRÍNSECOS	FACTORES EXTRÍNSECOS
INTELIGENCIA	CONTEXTO MEDIOAMBIENTAL
CONOCIMIENTO	CONTEXTO SOCIAL
PERSONALIDAD	DIVERSIDAD Y COLABORACIÓN
MOTIVACIÓN	
AUTONOMÍA	
FLEXIBILIDAD MENTAL	
TOLERANCIA AL FRACASO	
AUTENTICIDAD	
AUTODISCIPLINA	

# CARRERA DE OBSTÁCULOS A SUPERAR

LLORENÇ GUILERA

---

BARRERAS	DESCRIPCIÓN
AMBIENTALES	Proviene del entorno en el que hay que desenvolverse.
PERCEPTIVAS	Errores, desviaciones o limitaciones en la percepción del problema..
EMOCIONALES	Autoimposiciones.
COGNITIVAS	Barreras intrínsecas derivadas del funcionamiento del cerebro racional y planificador.
BLOQUEOS MENTALES	Atribuidos a la escasa educación en resolución de problemas.
BLOQUEOS EXPRESIVOS	Dificultades para encontrar herramientas de representación adecuadas para visualizar el problema y conceptualizar soluciones.
SOCIO-CULTURALES	Barreras del entorno interiorizadas.



# INSPIRACIÓN, INTUICIÓN, ILUMINACIÓN

VERSUS

# TRABAJO ORDENADO, RACIONAL Y PERSISTENTE

---

“Las musas existen, pero te tienen que encontrar trabajando”.

Picasso

“La creatividad es un 99% de transpiración, y un 1% de inspiración”.

Thomas A. Edison







DALÍ, DISEÑO DE LA MARCA CHUPA CHUPS (1969)



ART FRY







FRANCOISE VANNERAUD, *TAKE IF YOU LIKE* (2015)

# PROCESOS CREATIVOS CONCRETOS algunos ejemplos



A photograph of a cluttered artist's studio. In the center, a large white sheet of paper is pinned to the wall, featuring a drawing of a human figure with red scribbles around it. The floor is covered with various art supplies, including paint cans, brushes, and papers. To the right, a colorful abstract painting is visible on the wall. The overall scene suggests a creative and busy workspace.

# LA FOTOGRAFÍA COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN





TALLER DE FRANCIS BACON





TALLER DE FRANCIS BACON





**FRANCIS BACON**, *ESTUDIO SOBRE EL RETRATO DEL PAPA INOCENCIO X DE VELÁZQUEZ* (1953)



The background features a central illustration of a paintbrush with a red head and a wooden handle, surrounded by a dense, chaotic pattern of colorful scribbles in black, yellow, red, and white. The overall aesthetic is artistic and expressive.

# — IMPROVISACIÓN, INMEDIATEZ, AUTOMATISMO



JACKSON POLLOCK EN SU ESTUDIO





JACKSON POLLOCK, *CONVERGENCE* (1952) [241,9X399,1 CM.] [PINTURA SINTÉTICA SOBRE LIENZO]





# INCONSCIENTE COGNITIVO



## SALVADOR DALÍ: MÉTODO HIPNAGÓGICO



**SALVADOR DALÍ, SUEÑO CAUSADO POR EL VUELO DE UNA ABEJA ALREDEDOR DE UNA GRANADA UN SEGUNDO ANTES DEL DESPERTAR (1944)**





SALVADOR DALÍ





# LA NECESIDAD DE LA HERIDA





# ENFERMEDAD, CAMA, ESPEJO



FRIDA KAHLO, *EL SUEÑO* (1940)



FRIDA KAHLO, *SIN ESPERANZA* (1945)





FRIDA KAHLO

**MUESTRA TU HERIDA\_ZEIGE DEINE WUNDE**

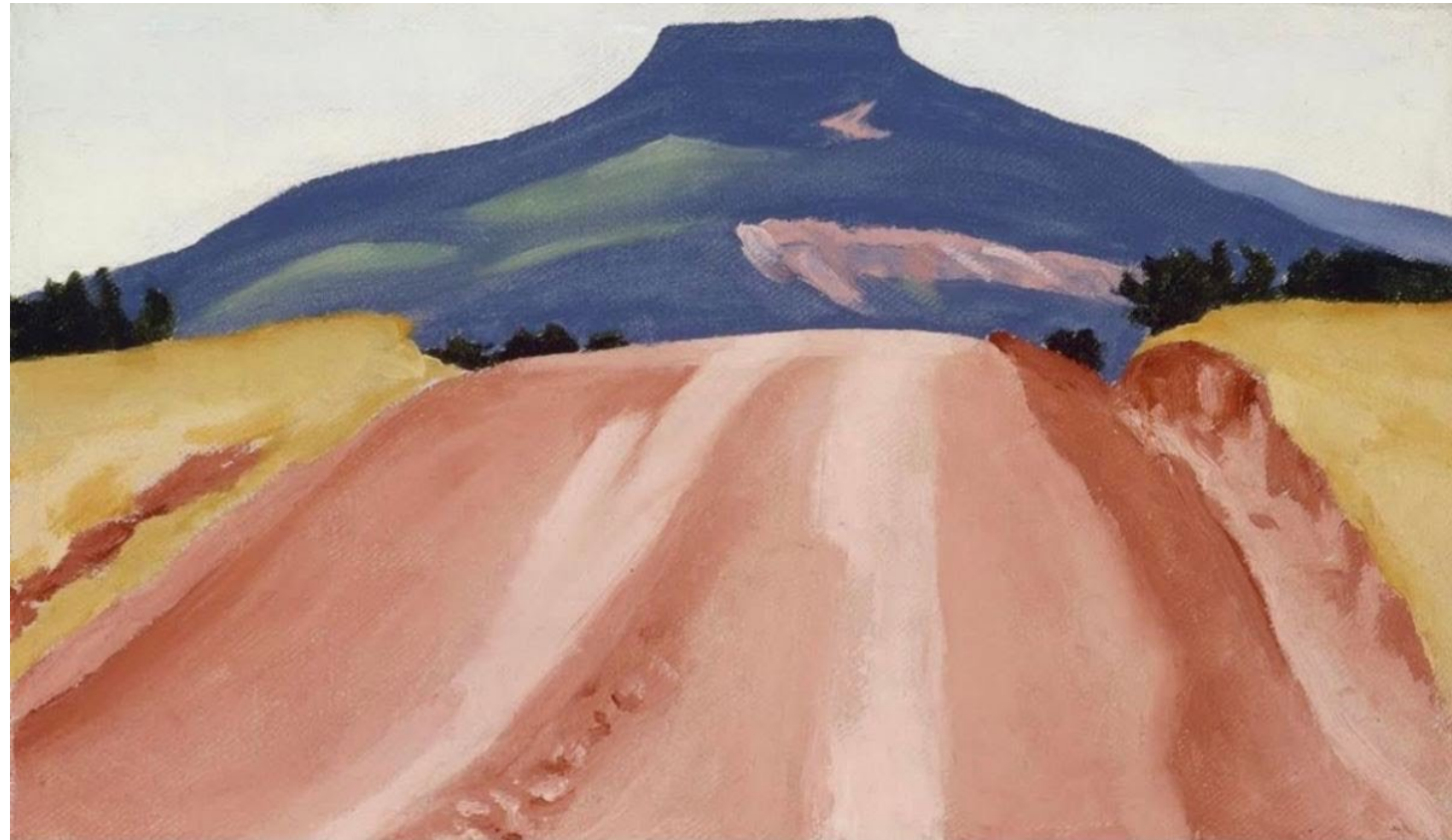


**JOSEPH BEUYS, *ZEIGE DEINE WUNDE* (1978)**



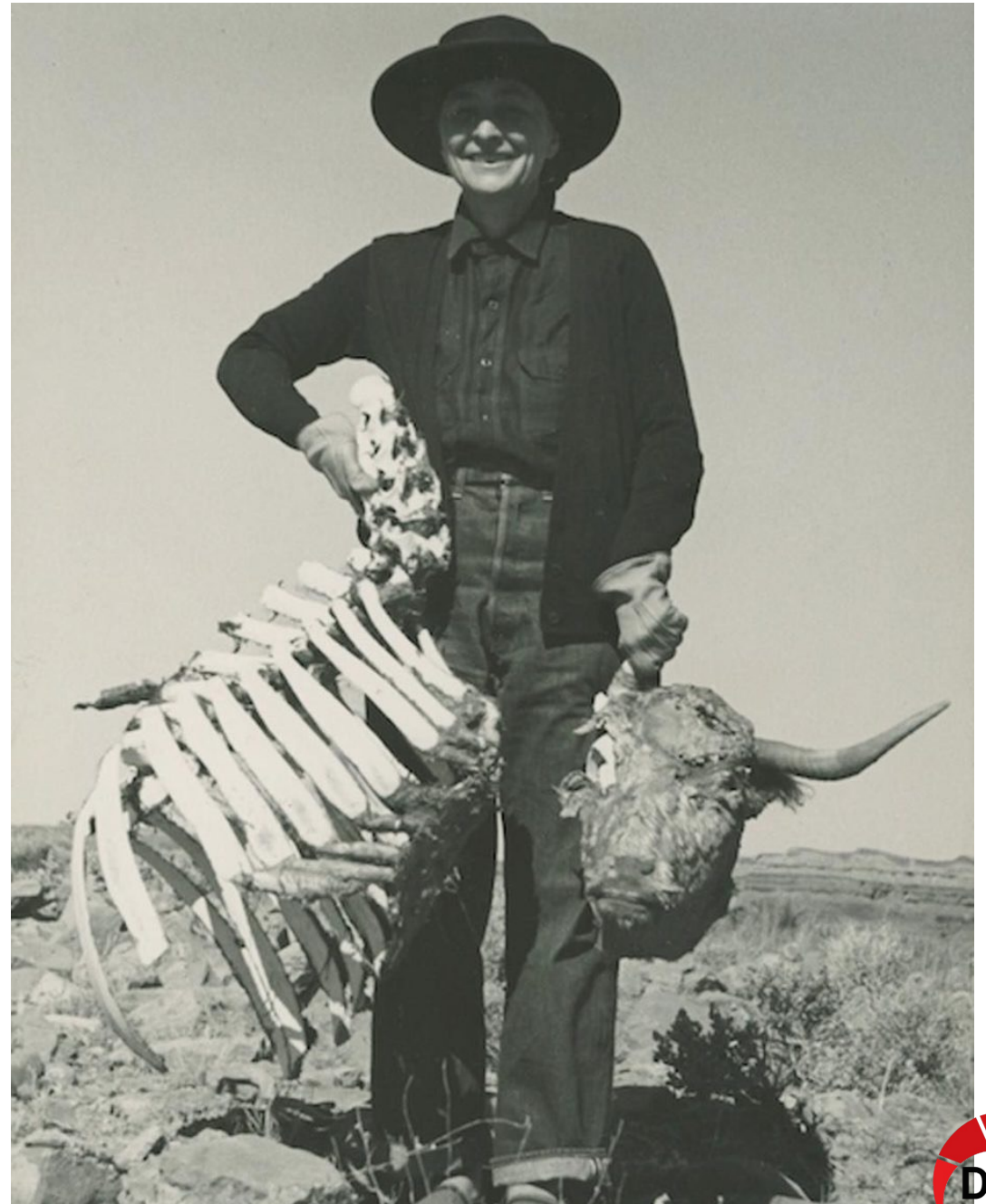
# LARGOS PASEOS EN SOLEDAD





**GEORGIA O'KEEFFE, *PEDERNAL* (1941-1942)**





# ESTRATEGIAS

## Propuesta **ESTRATEGIAS** de Franc Ponti y Lucía Langa:

---

- 1. TIEMPO PARA LA REFLEXIÓN\_Pensar ZEN.** Espacio y tiempo para crear.
- 2. DESAFIAR EL CONVENCIONALISMO\_Pensar PO.** Aprender a desafiar los convencionalismos adheridos a lo que nos rodea.
- 3. CONECTAR CON LOS DEMÁS\_Pensar OPEN.** Abrir el espacio a la interacción con otras realidades distintas a nuestro entorno cercano.
- 4. TRABAJAR DE FORMA CREATIVA\_Pensar FLOW.** Aprender a trabajar en equipos creativos, dejando de lado el ego (escucha, compasión y comprensión del otro), la autocensura o miedo al ridículo (sustituirlo por confianza y valentía) y los juicios prematuros. Sesión creativa: Divergencia (lluvia de ideas), Exploración, Convergencia (Selección, toma de decisiones).
- 5. COMPRENDER LAS EMOCIONES Y TRANSFORMARLAS EN CREACIONES\_Pensar EMO.** (Innovar significa emocionar).
- 6. HACER LO QUE NOS GUSTA\_Pensar HAPPY.**
- 7. COLABORACIÓN INTELIGENTE\_Pensar TEAM.** Pensar en equipo. La experiencia nos ha demostrado que los seres humanos tenemos tendencia a la competitividad en lugar de a la colaboración.



# Estrategias **mentales** básicas

Llorenç Guilera

---

- 1. SUSPENSIÓN DEL JUICIO:** Suspender el juicio, pensar libremente, buscar la cantidad máxima posible, buscar efecto multiplicador.
- 2. PENSAMIENTO METAFÓRICO.**
- 3. ANALOGÍAS** (TRANSFERENCIA CONCEPTUAL).
- 4. ELIMINACIÓN DE ALTERNATIVAS.**
- 5. CAMBIO DE REPRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.**
- 6. ATENCIÓN A LOS ESTÍMULOS SENSORIALES.**
- 7. INVERSIÓN LÓGICA** (PENSAR EN LOS OPUESTOS).
- 8. PENSAMIENTO DIVERGENTE** (O PENSAMIENTO LATERAL).
- 9. DIVISIÓN DEL PROBLEMA.**
- 10. MARCHA ATRÁS** (SUPONGAMOS EL PROBLEMA RESUELTO).

# Técnicas de **estimulación** de ideas

---

TÉCNICA	ESTÍMULO	CREADOR
ARTE DE PREGUNTAR	Preguntas sobre el contexto de las propuestas que surgen	Alex F. Osborn
PALABRAS AL AZAR O RELACIONES FORZADAS	Palabra escogida al azar	Charles S. Whiting
EL CATÁLOGO	Palabras de un catálogo	Fernández Romero
IDEART	Obras de arte pictórico	Franc Ponti
INSPIRAVIDEO	Vídeos	-
IMÁGENES VISUALES	Cualquier tipo de estímulo visual	-
BIÓNICA	Seres vivos de la naturaleza	Leonardo da Vinci



# Principales técnicas creativas

---

- \_ ARTE DE PREGUNTAR.
- \_ LISTA DE ATRIBUTOS.
- \_ SCAMPER.
- \_ ANALOGÍAS.
- \_ RELACIONES FORZADAS (PALABRAS AL AZAR).
- \_ COMBINACIÓN DE ATRIBUTOS.
- \_ ESTIMULACIÓN SENSORIAL.
- \_ SLEEP WRITING.
- \_ NEGACIÓN DE LA MAYOR.
- \_ PROVOCACIÓN (U OPUESTOS).
- \_ REGRESO AL FUTURO.

# Principales métodos creativos

---

\_BRAINSTORMING.

\_ANÁLISIS MORGOLÓGICO.

\_FLOR DE LOTO.

\_MAPAS MENTALES.

\_SINÉCTICA.

\_SINAPSIS.

\_STORYBOARDING.

\_TÉCNICA DE GRUPO NOMINAL.

\_TEORÍA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE INVENCION.

\_DELPHI.

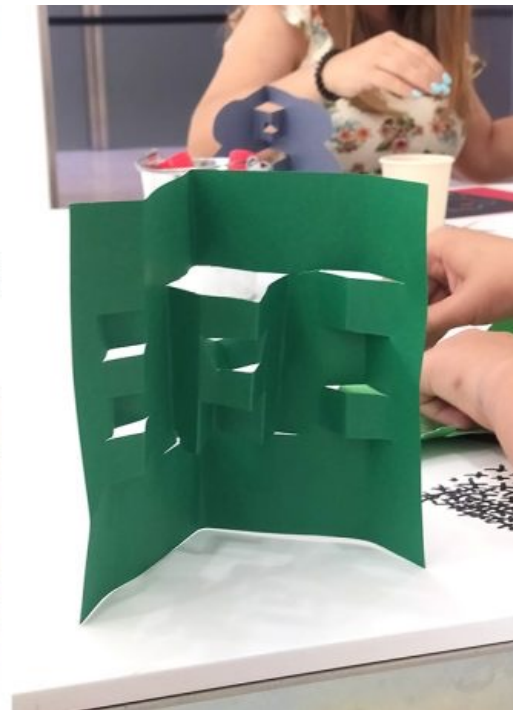
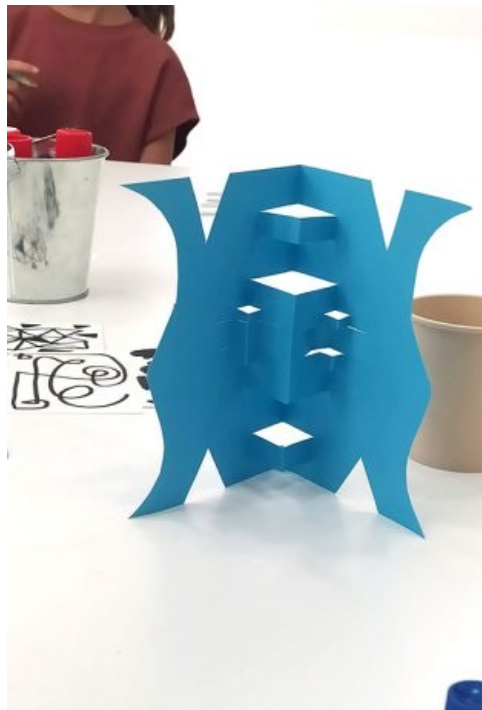
\_SEIS SOMBREROS PARA PENSAR.

\_BIÓNICA.



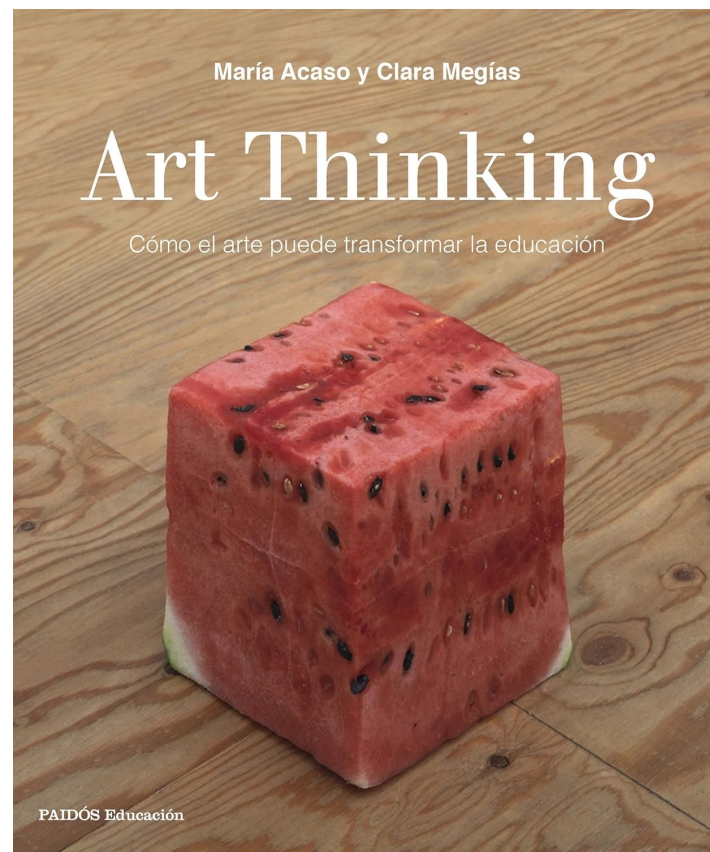
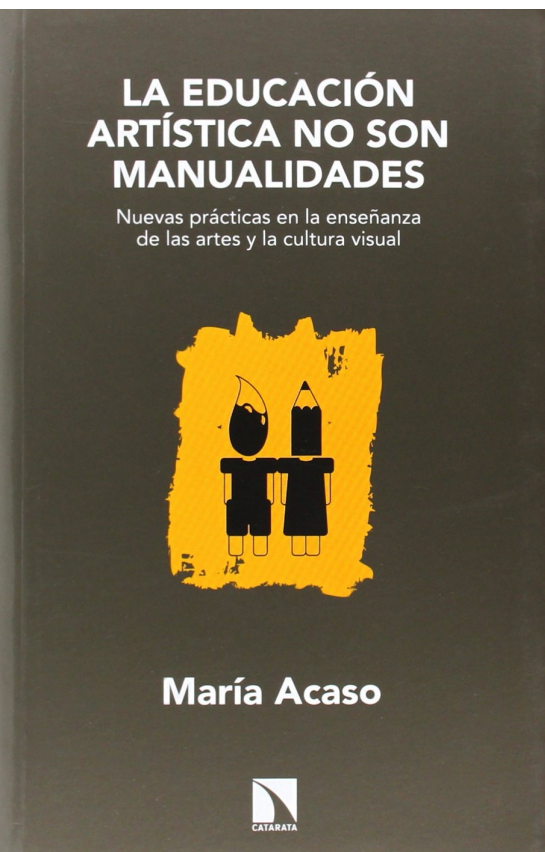
# MUNARI







# MARÍA ACASO



# FUENTES DE LA IMÁGENES

- GATOS PINTORES: <https://en.todocoleccion.net/second-hand-books-painting/h-busch-b-silver-por-que-pintan-gatos-una-teoria-sobre-estetica-felina-taschen~x439986592>
- PIGCASSO: <https://www.razon.com.mx/mundo/pigcasso-cerdita-pintora-artista-animal-cotizado-historia-464025>
- ANIMALES QUE PINTAN: <https://www.elcorreo.com/sociedad/pigcasso-otros-pintores-animales-20190226112947-ga.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.elcorreo.com%2Fsociedad%2Fpigcasso-otros-pintores-animales-20190226112947-ga.html>  
<https://www.mendezapost.com/mundo/francisco-critico-la-ideologia-de-genero-que-anula-las-diferencias/>  
<https://www.conclusion.com.ar/corazon-animal/elefantes-que-pintan-y-dibujan-otra-forma-de-explotacion-animal/02/2020/>  
<https://es.euronews.com/cultura/2019/10/09/el-arte-del-mono-pintor-congo-se-expone-en-londres#:~:text=Congo%2C%20el%20chimpanc%C3%A9%20que,la%20galer%C3%ADa%20Mayor%20de%20Londres.>
- LEONARDO: <https://culturainquieta.com/arte/pintura/el-futuro-del-arte-esta-en-el-colorido-universo-de-leonardo-un-nino-prodigio-de-8-anos/>
- ANDRÉS VALENCIA: <https://www.dw.com/es/las-obras-surrealistas-de-un-ni%C3%B1o-de-10-a%C3%B1os-se-venden-por-cientos-de-miles-de-d%C3%B3lares/a-63300123>
- LENGUAJE VERBAL: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54982568>
- DALÍ: <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/dali-salvador/sueno-causado-vuelo-abeja-alrededor-granada-segundo-antes>  
[https://www.larazon.es/ciencia/metodo-que-dali-utilizaba-echarse-siesta-demostrado-ser-potenciador-creatividad\\_202303286422f45697e680001d51b5f.html#:~:text=La%20siesta%20de%20Dal%C3%AD,-Salvador%20Dal%C3%AD%20explic%C3%B3&text=B%C3%A1sicamente%2C%20lo%20que%20el%20pintor,que%20el%20sonido%20le%20despertase.](https://www.larazon.es/ciencia/metodo-que-dali-utilizaba-echarse-siesta-demostrado-ser-potenciador-creatividad_202303286422f45697e680001d51b5f.html#:~:text=La%20siesta%20de%20Dal%C3%AD,-Salvador%20Dal%C3%AD%20explic%C3%B3&text=B%C3%A1sicamente%2C%20lo%20que%20el%20pintor,que%20el%20sonido%20le%20despertase.)
- BACON: <https://el-estudio.org/clases-complementarias/1a-y-2a-clase-audiovisual-francis-bacon>  
<https://elpais.com/elviajero/escapadas/europa/2023-04-28/dublin-en-dos-museos-imprescindibles-entre-las-pinceladas-de-francis-bacon-y-las-geometrias-de-eileen-grey.html>  
<https://2fundamentosartanagalvan.blogspot.com/2019/04/estudio-sobre-el-retrato-de-inocencio-x.html>
- POLLOCK: <https://www.artelista.com/blog/10-talleres-de-artistas-famosos-tu-a-quien-te-pareces/>  
<https://historia-arte.com/obras/pollock-convergence>



- KAHLO: <https://www.miprimeravez.es/2013/11/frida-kahlo/>  
<https://audaces.com/es/blog/el-closet-de-frida-khalo>  
<https://elpais.com/espana/catalunya/2021-12-07/en-la-cama-con-frida-kahlo.html>  
<https://es.artsdot.com/@/9GEVLM-Frida-Kahlo-El-sue%C3%B1o-%28la-cama%29>  
<https://www.flickr.com/photos/libbyrososof/2267812646>
- BEUYS: <https://jotainkoelle.wordpress.com/2012/09/28/zeige-deine-wunde-muestra-tu-herida/>
- CHUPA CHUPS: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/chupa-chups-origen-famoso-caramelo-palito\\_17922](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/chupa-chups-origen-famoso-caramelo-palito_17922)
- POST IT: <https://canaltrece.com.co/noticias/historia-post-it/>
- O'KEEFFE: <https://www.messynessychic.com/2019/08/07/georgia-okeeffe-she-lived-deliciously-alone-in-wild-wild-west/>  
<https://www.vogue.com.au/culture/features/why-georgia-okeeffe-has-remained-a-feminist-icon-and-that-it-wasnt-always-about-the-flowers/news-story/4acc0ff6ce48758902e91f0f7d8944e6>
- EXPRESIÓN ANIMAL: <https://www.pinterest.com.mx/pin/513762269972803756/>  
<https://blog.arion-petfood.es/expresiones-faciales-de-tu-perro-que-te-quiere-decir/>
- DIBUJO INFANTIL: <https://psicologoscordoba.org/el-dibujo-infantil-y-sus-etapas/>  
<https://www.psicodiagnosis.es/areasespecializada/instrumentosdeevaluacion/eldibujoinfantilysusignificadopsicologico/>  
<https://www.ccadip.com/post/etapas-del-dibujo-infantil-seg%C3%BAAn-lowenfeld>
- MUNARI: <https://www.march.es/es/madrid/laboratorios-bruno-munari>  
[https://www.corriere.it/gli-allegati-di-corriere/21\\_agosto\\_27/bruno-munari-creativita-come-gioco-infinito-nuova-collana-ragazzi-edicola-il-corriere-bb5f3e9a-0749-11ec-86ee-97d3784fba6d.shtml](https://www.corriere.it/gli-allegati-di-corriere/21_agosto_27/bruno-munari-creativita-come-gioco-infinito-nuova-collana-ragazzi-edicola-il-corriere-bb5f3e9a-0749-11ec-86ee-97d3784fba6d.shtml)

## **Estrategias mentales básicas de Llorenç Guilera:**

1. SUSPENSIÓN DEL JUICIO: Suspender el juicio, pensar libremente, buscar la cantidad máxima posible, buscar efecto multiplicador.
2. PENSAMIENTO METAFÓRICO.
3. ANALOGÍAS (TRANSFERENCIA CONCEPTUAL).
4. ELIMINACIÓN DE ALTERNATIVAS.
5. CAMBIO DE REPRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.
6. ATENCIÓN A LOS ESTÍMULOS SENSORIALES.
7. INVERSIÓN LÓGICA (PENSAR EN LOS OPUESTOS).
8. PENSAMIENTO DIVERGENTE (O PENSAMIENTO LATERAL).
9. DIVISIÓN DEL PROBLEMA.
10. MARCHA ATRÁS (SUPONGAMOS EL PROBLEMA RESUELTO).