

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE ARTES



**“FÁBULA DEL ERIZO. PRODUCCIÓN DE OBRA SERIGRÁFICA QUE
REPRESENTA UN MODELO DEL PROCESO CREATIVO”**

**TRABAJO TERMINAL
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES**

Presenta

CESAR IBAÑEZ ARROYO

Director de Trabajo Terminal
MTRO. JUAN RAMÓN AGÚNDEZ VARGAS

Mexicali, B.C., México, abril de 2016

Universidad Autónoma de Baja California

VOTO APROBATORIO DE TRABAJO TERMINAL MAESTRÍA EN ARTES

Coordinador del programa: **Mtra. Cristina Conde Felix**

Con fecha: Viernes 12 de febrero de 2016, nos fue remitido un ejemplar del Trabajo Terminal:

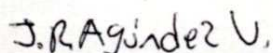
Fábula del Erizo. Producción de obra serigráfica que representa un modelo del proceso creativo.

Que para obtener el grado de Maestro en Artes presenta el candidato: **Cesar Ibañez Arroyo.**

Así mismo manifestamos haber revisado detenidamente el Trabajo Terminal mencionado y consideramos que debe ser **Aprobado**, con base en las siguientes observaciones:

Después de corregir detalles de forma y cumplir con los parámetros establecidos podemos considerar que el trabajo terminal del maestrante está concluido.

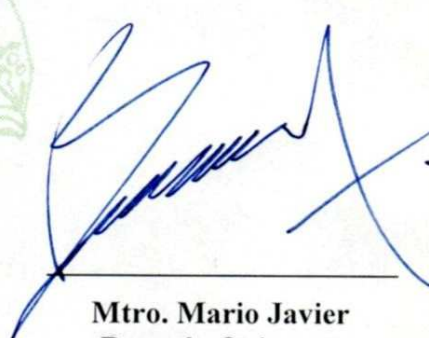
* Favor de anotar: Aprobado, no aprobado o condicionado.



**Mtro. Juan Ramón
Agúndez Vargas
Director de Trabajo
Terminal**



**Mtra. Martha Patricia
Medellín Martínez
Co-Director de Trabajo
Terminal**



**Mtro. Mario Javier
Bogarín Quintana
Lector de Trabajo
Terminal**

C.e.p. Expediente Maestría en Artes
C.e.p. Exp. del Interesado
C.e.p. Director de Trabajo Terminal
C.e.p. Co-director de Trabajo Terminal
C.e.p. Lector de Trabajo Terminal

AGRADECIMIENTOS

A mi amigo, colega de carrera, profesor, y finalmente Director de Tesis, Juan Ramón Agúndez Vargas “Monchie”, que sin reparar en ello y sin saber que terminaría dirigiendo este trabajo, me apoyó desde que esto surgió como un anteproyecto para aplicar a la convocatoria.

A Martha Patricia Medellín Martínez, con su guía logré producir las obras que aquí se muestran, fue un proceso arduo pero satisfactorio. Una manera que no era común en mí para realizar mi trabajo artístico salió a la luz.

A Mario Javier Bogarín Quintana, que desde un principio me alentó a entrar a esta promoción. Por la confianza, por las palabras, siempre de aliento, para continuar en este camino.

De manera especial y única a mis AMIG@S, todos ellos, todas ellas, tod@s ustedes; disculpen mi constante desaparición, mis fragmentados lapsos de tiempo, les dejo escrito aquí un *abrazo interminable*. Todos tenemos cosas que hacer y a las que hay que asirnos.

El arte es un juego de póker en el que hay que apostar, a sabiendas de poder perderlo todo. Apostemos.

No puedes adquirir experiencia haciendo experimentos.

No puedes crear la experiencia. Debes experimentarla.

Albert Camus

El artista debe encontrar significados en el proceso.

Catherine DiNapoli, Jonathan Parker

La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. Es decir, no debe ser inútil, aunque el producto no tiene por qué estar completamente acabado ni listo para su inmediata utilización. Puede adoptar una forma artística, literaria o científica o ser de carácter técnico o metodológico.

John E. Drevdhal

RESUMEN: En este proyecto se hace una exploración a las fases del proceso creativo planteadas por Graham Wallas con el fin de aplicar el conocimiento adquirido en la producción de obra artística. Se realiza una revisión acerca del proceso creativo y de la serigrafía, técnica utilizada por el autor para la creación de obra, con el fin de ubicar la experiencia acumulada, el azar, la investigación y la reflexión como herramientas indispensables en el desarrollo de la propuesta. Como resultado se concibieron cuatro piezas serigráficas, consecuencia de las fases analizadas y de la indagación del proceso creativo propio.

Palabras Clave: a) Proceso Creativo b) Serigrafía c) Experiencia

ABSTRACT: The current project gives an exploration of the four stages of creativity process raised by Graham Wallas in order to apply them in the production of artistic work. It reviews the creative process and serigraphy's history, wich is the technique used by the author for the creation of artwork, in order to place the accumulated experience, chance, research and reflection as essential tools in the development of the proposal. As results, were conceived four serigraphy art pieces, following the analyzed stages and the own creative process.

Keywords: a) Creative process b) Serigraph printing c) Experience

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	11
1.1 Exposición introductoria sobre el proyecto.....	11
1.2 Antecedentes	14
1.2.1 Antecedentes del Proceso Creativo.....	15
1.2.2 Antecedentes de la Serigrafía	28
1.3 Planteamiento del Problema	40
1.4 Justificación	45
1.5 Objetivos	46
2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	47
2.1 La función del proceso creativo	47
2.2 El proceso creativo según Graham Wallas	49
2.2.1 Preparación	50
2.2.2 Incubación	51
2.2.3 Iluminación	52
2.2.4 Verificación	55
2.3 La creación artística y sus factores	56

2.3.1 La experiencia dentro del proceso creativo	60
2.3.2 El azar y el arte.....	64
2.3.3 La emulación de la realidad	68
2.3.4 La obra de arte como trabajo improductivo	70
3. METODOLOGÍA	72
3.1 Preparación	77
3.2 Incubación	80
3.3 Iluminación	83
3.4 Verificación	87
4. RESULTADOS.....	89
5. CONCLUSIONES	92
6. FÁBULA DEL ERIZO	94
7. OBRA PRODUCIDA	97
8. ILUSTRACIONES Y BOCETOS	102
8.1 Boceto digital de la primera idea para la realización de las piezas.....	103
8.2 Proceso de experimentación con materiales, etapa <i>Iluminación</i>	106
8.2.1 Bocetaje manual	106
8.2.2 Recolección de imágenes para realizar bocetaje digital	110
8.2.3 Boceto digital e impresión de la pieza	111
8.3 Proceso de construcción para la pieza “Preparación”	113

8.3.1 Primera etapa de bocetaje manual	113
8.3.2 Segunda etapa de bocetaje manual	117
8.3.2.1 Bocetaje digital de la segunda etapa	120
8.3.3 Tercera etapa de bocetaje manual	123
8.3.4 Cuarta etapa de bocetaje manual	130
8.3.5 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida	136
8.3.6 Bocetaje digital	143
8.3.7 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.....	144
8.4 Proceso de construcción para la pieza “Incubación”	148
8.4.1 Primera etapa de bocetaje manual	148
8.4.2 Segunda etapa de bocetaje manual	154
8.4.3 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida	158
8.4.4 Bocetaje digital	164
8.4.5 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.....	165
8.5 Proceso de construcción para la pieza “Iluminación”	168
8.5.1 Primera etapa de bocetaje manual	168
8.5.2 Segunda etapa de bocetaje manual	179
8.5.3 Tercera etapa de bocetaje manual	181
8.5.4 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida	183
8.5.5 Bocetaje digital	190

8.5.6 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.....	191
8.6 Proceso de construcción para la pieza “Verificación”	197
8.6.1 Primera etapa de bocetaje manual	197
8.6.2 Segunda etapa de bocetaje manual	205
8.6.3 Tercera etapa de bocetaje manual	208
8.6.4 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida	214
8.6.5 Bocetaje digital	221
8.6.6 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.....	222
9. GLOSARIO	228
10. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	231
11. ANEXOS	236

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Exposición introductoria sobre el proyecto

El presente trabajo gira en torno al proceso creativo, el cual se entenderá como el conjunto de etapas o fases por las cuales atraviesa un artista al momento de resolver un problema, término que se delimitará aquí como el trayecto que recorre para lograr la producción de su trabajo (Amadeo, 2009; Burges, 2010; Reséndiz, 2011), esto va desde el acumulamiento de información, la concepción de la idea, y el desarrollo y conclusión de la obra artística, definiendo obra artística dentro de este proyecto bajo el concepto de Juanola (1997), quien la perfila como una creación alimentada por métodos mediante los cuales se contempla el mundo desde diferentes perspectivas que construyen la realidad en términos propios, es decir, un trabajo artístico que forja la intención perceptiva que el artista tiene acerca del mundo existente o ficticio.

Sin proceso creativo no puede haber creación de obra artística, como lo enfatiza Popper (citado en Ortega, 2013), quien indica que la solución de problemas en el arte tiene una especificidad muy marcada, en la cual utilizar un método de análisis crítico es primordial para que el creador logre ir más allá de su potencial y llegue a desarrollar un producto que trascienda las limitaciones que lo caracterizan; tal percepción se ve reforzada si se atiende a la idea de Sánchez Méndez cuando señala que:

el artista no puede depender de la inspiración para crear, puesto que ésta puede o no suceder ya que es ajena a su voluntad. Así que el artista debe recurrir a la creatividad que está en su interior alimentado por conocimientos, afectado por lo que sucede en el entorno y que es interiorizada para ser expresada a través de la obra de arte (citado en Ríos, 2012, p.26).

Por tanto, el proceso creativo tiene una importancia relevante en la realización de un proyecto artístico, puesto que para ello, como señala Boden (citado en Duarte, 2014), se “requiere del desarrollo de un gran número de procesos psicológicos cotidianos: recordar, hablar, escuchar, comprender el lenguaje y reconocer las analogías” (p. 3), tales procesos dan forma al conocimiento que puede tener el creador para dar origen a la obra artística.

El interés de este proyecto surge ante la posibilidad de colocar la producción de obra artística dentro de un contexto en el cual la sistematización forme parte de su desarrollo, otorgándole un valor preponderante al proceso creativo que se da en los artistas al realizar su trabajo, proceso lleno de atributos que cada creador va moldeando a partir de la reflexión y la experiencia que acumula. De igual manera, el proyecto aspira reconocer qué pasa en la mente del artista antes, durante y después de concebir una nueva producción de obra.

Aun cuando el presente proyecto de creación no pretende fungir como un vasto estudio de investigación sobre el proceso creativo que se genera en los artistas, sí tiene como fin un trabajo que explora como motivo las fases que se suscitan en dicho proceso al momento de resolver un problema; para tal fin se recurre a un

modelo concreto considerado como clásico (Ortega, 2013) y que se ajusta de manera plena a los fines del presente proyecto de producción. Tal modelo es el planteado por Wallas, psicólogo y teórico inglés, que distingue cuatro etapas dentro del proceso creativo, las cuales son: 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación y 4) Verificación (Landau, 1987), de esta manera se encamina la información en dos vertientes: los fundamentos teóricos, que son los datos recolectados mediante la literatura sobre el objeto de estudio y base principal del proyecto de creación; y los fundamentos prácticos, donde se llevó a cabo una etapa de experimentación y acumulación de experiencia mediante la realización de bocetos, figuras, composiciones y color, con el fin de desarrollar y concluir la producción artística.

Como resultado de esta búsqueda se pretende generar un cuadro de comprensión que ubique la *experiencia*¹ como parte fundamental del proceso creativo, ya que para el presente proyecto de creación se debe entender que sin ésta no puede existir obra artística, puesto que tal *experiencia* es un pilar vital en el cual se cimentará toda la fuerza de contención que la propia obra posea.

En lo concerniente a la producción de la obra, se tomó como base el modelo del proceso creativo planteado por Wallas: 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación y 4) Verificación; ya que además de ser muy conciso en cada una de las etapas del proceso, resulta ser un clásico dentro del desarrollo de otros modelos y en el cual se ha basado si no la totalidad, por lo menos la mayoría de los modelos actuales. Con

¹ En este documento se tomará como *experiencia* el concepto que Dewey (2008) hace de ella, teniéndola en un primer punto como los "diferentes actos, episodios, sucesos, [que] se mezclan y funden en una unidad" (p. 43), esto es, en palabras traducidas a la producción de obra, todo lo que condiciona y que finalmente se convierte en la obra artística.

base a dicho modelo se desarrollaron una serie de impresiones serigráficas que representan las mencionadas fases, estas piezas se realizaron sobre acrílico bajo el principio de asentar la complejidad del fenómeno en cuestión, puesto que la transparencia del material otorga a la obra la facultad de ser visual y visiblemente diferente dependiendo del lugar en donde esté colocada. La decisión de optar por la serigrafía como medio artístico para producir las piezas fue explorar la posibilidad gráfica que ofrece, al ser una herramienta hermanada con el grabado, el offset, el transfer, la flexografía, el fotomontaje, el collage, etc.

1.2 Antecedentes

Para abordar los antecedentes que conciernen al presente proyecto de creación, se ha dividido el apartado en dos puntos, primero se exploran los antecedentes de la creatividad y el proceso creativo, tema en torno al cual gira la producción de obra artística propia, y del cual toma sus más fuertes referentes; enseguida se recogen los antecedentes de la serigrafía como medio de producción artística, técnica que compete a la disciplina manejada en este proyecto.

Se ha hecho esto para que el lector tenga un panorama más claro acerca de lo que se planteó en cuestión de forma y contenido (hablando de un estado puro), más allá del estilo que finalmente arrojó los resultados inherentes al creador de las piezas, lo cual se podrá observar de manera más detallada en el capítulo *Metodología*.

1.2.1 Antecedentes del proceso creativo

El concepto de creatividad, en comparación con el de idea o imaginación, es relativamente reciente, incluso se ha despertado cierta confusión sobre lo que es y sobre lo que representa en áreas tan diversas como la psicología, la pedagogía o las artes (Álvarez, 2010). Se hace este comparativo de los tres conceptos ya que normalmente se tiende a establecer una estrecha relación entre ellos.

De acuerdo con la Real Academia Española, creatividad es: 1. Facultad de crear, y 2. Capacidad de creación (RAE, 2013). En una tabla recopilatoria realizada en 2001 por Esquivias, donde se indican varios aspectos en torno al concepto de creatividad, se concibe un listado cronológico de más de una cincuentena de aportaciones que diversos autores han hecho en cuanto a su esclarecimiento, para ampliar el cuadro que ocupa este trabajo, se citará del mismo modo e íntegramente como aparece en el documento de Esquivias (2004, p.4-7):

Autor	Definición
Weithemer (1945)	"El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada".
Guilford (1952)	"La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente".
Thurstone (1952)	"Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo".
Osborn (1953)	"Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa".
Barron (1955)	"Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento".
Flanagan (1958)	"La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo".
May	"El encuentro del hombre intensamente consciente con su

(1959)	mundo".
Fromm (1959)	"La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona".
Murray (1959)	"Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva".
Rogers (1959)	"La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida".
Mac Kinnon (1960)	"La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales".
Getzels y Jackson (1962)	"La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas".
Parnes (1962)	"Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos".
Ausubel (1963)	"La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera".
Freud (1963)	"La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión".
Bruner (1963)	"La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior".
Drevdahl (1964)	"La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen".
Stein (1964)	"La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina".
Piaget (1964)	"La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento".
Mednick (1964)	"El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución".
Torrance (1965)	"La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados".
Gutman (1967)	"El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno".
Fernández (1968)	"La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones".
Barron (1969)	"La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia".
Oerter (1971)	"La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad".
Guilford (1971)	"Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados".
Ulmann	"La creatividad es una especie de concepto de trabajo que

(1972)	reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo".
Aznar (1973)	"La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos".
Sillamy (1973)	"La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades".
De Bono (1974)	"Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento".
Dudek (1974)	"La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud".
Wollschlager (1976)	"La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social".
Arieti (1976)	"Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales".
Torrance (1976)	"Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados".
Marín (1980)	"Innovación valiosa".
Pesut (1990)	"El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo".
De la Torre (1991)	"Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas".
Davis y Scott (1992)	"La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador".
Gervilla (1992)	"Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad".
Mitjáns (1995)	"Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinadas situación social, proceso que, además tiene un carácter personológico".
Csikszentmihalyi (1996)	"La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo".
Pereira (1997)	"Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo 'estar siendo creador' de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen 'de dentro', quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad".
Esquivias (1997)	"La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía".
López y Recio (1998)	"Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de

	originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”.
Rodríguez (1999)	“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.
Togno (1999)	“La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinfín de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma”.
De la Torre (1999)	“Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.
Gardner (1999)	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.
Goleman, Kaufman y Ray (2000)	“...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”
Matisse (s. f.)	“Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí”.
Gagné (s. f.)	“La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.
MAcuña (s. f.)	“La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad”.
Grinberg	“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”
Bianchi	“Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”.

Ante este compendio, se logra apreciar que la mayoría de los autores citados en la tabla de Esquivias coinciden en que la creatividad supone una relación entre las ideas, la originalidad y lo novedoso, conceptos que van ligados al ser humano, por lo tanto, todo individuo es susceptible de presentar un desarrollo creativo en diferente medida, dependiendo de factores y aspectos que cada uno absorba de su contexto.

Generalmente el concepto de creatividad ha sido asociado con instantes muy precisos de esa energía vital, de ese impulso y experiencia pura que comúnmente se

le llama inspiración, ya que a decir de Ríos (2012) algunos artistas la definen como “un soplo divino, un hallazgo repentino, un sueño, un deseo, un frenesí, pero en todo caso un algo, que suele tornarse como algo inexplicable o desconocido y que los llevaba a crear” (p. 50).

Es recurrente relacionar la creatividad con otros conceptos como descubrir, renovar, progresar, auto desarrollarse, imaginar, o diferenciar (Petry, 2002). La percepción es un factor determinante en la manera de abordar el proceso creativo ya que “cada persona puede ser creativa desde su estilo, desde su manera de pensar” (Posternak, s.f.), por ejemplo, un bailarín, un arquitecto, un abogado y un escritor realizan el mismo proceso creativo para la solución de un problema, pero cada uno lo aborda desde su procedimiento dependiendo de la información o experiencias con las que cuenta (Landau, 1987), es decir, la creatividad está presente en cada una de las personas de manera muy diferente funcionando de forma vinculada y compleja, y su estudio ha hecho viable la comprensión de algunos de los aspectos que la componen.

Fue el matemático Poncairé, en 1913, quien definió cuatro etapas en los actos del proceso creativo: Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación; años después Wallas retoma y hace suya la distinción de Poncairé (Huidobro, 2002), de esta manera concluye que las cuatro etapas señaladas son comunes a todos los actos creativos, la aportación de Wallas es una de las más citadas en la literatura sobre el tema (Aguilera, 2011), ya que el enfoque que hace es desde la psicología del pensamiento y se aborda desde una perspectiva sistemática. Posteriormente,

investigadores como Patrick, o Eindoven y Vinacke analizaron a poetas y pintores con el objetivo de comprobar y esclarecer las fases planteadas por Wallas, arrojando como resultado que sí se podía dar seguimiento a tales fases, aunque estas aparecían tan ligadas entre ellas que muchas ocasiones era difícil delimitarlas en tanto que el proceso creativo resulta un proceso continuo (Landau, 1987).

Otros teóricos han desglosado las fases del proceso creativo de diferentes maneras, pero siempre encontrando un sistema concreto de puntos o momentos en los que se cimienta, en la siguiente tabla comparativa entre cinco teóricos, con datos tomados de Landau (1987) y Reséndiz (2011) se consideran los siguientes modos de acometer un problema:

ARNOLD	MACKKINNON	DANZING	DURKIN	OSBORN
1) Preparación 2) Producción 3) Decisión	1) Preparación 2) Esfuerzo 3) Huida 4) Intuición 5) Verificación	1) Motivación 2) Definición 3) Preparación 4) Escudriño mental 5) Compenetración 6) Verificación 7) Modificación	1) Tentativa y error 2) Reorganización repetitiva 3) Análisis progresivo	1) Descubrimiento de hechos 2) Definición del problema 3) Preparación 4) Descubrimiento de ideas 5) Desarrollo de ideas 6) Producción de ideas 7) Descubrimiento de soluciones 8) Evaluación 9) Adopción

Con estos ejemplos, se puede concluir que el proceso creativo permite ser dividido y estudiado como un método, sea en menor o mayor cantidad de pasos. Landau

(1987) manifiesta que cualquier proceso creativo es equivalente a los procesos de solución de problemas que puedan presentarse; y afirma que:

El paralelismo entre cualquier situación en que se pretende resolver un problema y el pensamiento creativo, está en que en ambos casos el individuo o tiene que desarrollar y aplicar una nueva estrategia o tiene que transformar el estímulo inadecuado en otro adecuado al caso y aplicarlo. Así, toda solución de problemas constituye un proceso creativo (p. 1-2).

De esta forma se tiene que un individuo, de acuerdo a las experiencias acumuladas, combinadas o no, produce diversas soluciones cuando se enfrenta a un problema, la pluralidad y variedad de estas dependerá de la maduración y organización de las ideas que se conciben para enfrentar dicho problema.

Por otra parte, en la revisión de escritos que se han encontrado durante el desarrollo del presente trabajo sobre el proceso creativo, se ha apreciado que algunos autores han puesto atención a dicho proceso: Para Fajardo (2014), como conclusión de algunas de sus investigaciones en las esferas brasileñas, tanto a quienes él llama el “artista contemporáneo” como el “artista-investigador-universitario”, entendiendo al primero como aquel que no ha llevado una formación artística dentro de las aulas y al segundo como el creador que se encuentra adscrito a un sistema universitario², se ven impulsados a desenvolverse en un campo de conocimiento que implique la sistematización de la producción de sus obras, esto a fin de que tal acto pueda

² Se toman los conceptos de Fajardo con el fin de tener un referente en el sentido de formación dentro de las aulas y no para generalizar, el conocimiento de la sistematización de producción de obra artística no es exclusivo de los investigadores, puesto que un artista autodidacta puede bien tener plena conciencia de su proceso creativo al realizar su trabajo.

convertirse en un objeto de estudio; y considera que a “la tarea creativa del individuo como artista se suma su labor social como ente capaz de pensar lo que hace como arte y capaz de viabilizar la transmisión de un conocimiento” (p. 10), sin embargo, esto no descarta que se puedan producir obras que no estén permeadas de un contenido analítico o que se produzcan por el solo hecho de hacerlo.

Miranda (s.f.) indica que en México la investigación sobre el proceso creativo ha sido un campo prácticamente desierto, en sus apuntes señala que en 1989 fue inaugurado un centro de desarrollo integral³ para atender a maestros y prepararlos pedagógicamente mediante el desarrollo de la creatividad, centro que con el tiempo tuvo demanda no únicamente de la población adulta, sino que jóvenes y niños también se acercaron a éste, con ello se dejó al descubierto una necesidad general y un interés de la población por el desarrollo creativo.

Aun cuando a partir de 1990 la Universidad Iberoamericana (UIA) abrió los primeros dos Diplomados en Desarrollo Creativo (uno aplicado a la mercadotecnia y administración, el otro en el área de humanidades) en el país, la Universidad de las Américas Puebla (UDLAP) y el Instituto Tecnológico de Monterrey (ITM) campus Guanajuato ofertaron diplomados de creatividad, y se han fundado instituciones para facilitar la vía creativa como la Asociación Mexicana de la Creatividad (AMECREA) o la Asociación Poblana de la Creatividad (APOCREA), en la actualidad no se ha detectado desde la perspectiva de este proyecto de creación, una estructura en

³ El autor no refiere en sus notas si este centro continúa vigente en la actualidad, así como tampoco si hubo ampliado su oferta de atención a la población en torno al desarrollo creativo.

plenitud diseñada especialmente para la exploración sobre los aspectos del proceso creativo.

Miranda (ibíd.) hace una distinción entre el desarrollo creativo sobre cómo se ve tal concepto desde Oriente y Occidente,teniéndolo dentro de la visión occidental como “un estado de ánimo particular en el que se requiere cierto grado de tensión o la aparición de un conflicto o problema por resolver, para que en la búsqueda de solución a un problema determinado surja el proceso creativo”(p. 6); y dentro de la visión oriental como “un estado creativo personal, que se encuentra cubierto u opacado por motivos terrenales y cotidianos; un estado al que todos tenemos acceso y en el cual se encuentra la energía vital" (p. 6).

El autor completa indicando que en Occidente se valoran en mayor medida las posibilidades que se relacionan con la manera en la que es procesada la información con el hemisferio izquierdo del cerebro, mientras que en Oriente las vías que ofrece el hemisferio derecho son las que parecen contar con más valor, los análisis acerca de estas dos visiones han servido para conocer cómo y por qué se requiere elaborar un procedimiento propio que sea adecuado y equilibrado dentro de las posibilidades del proceso creativo de cada persona, el cual debe ser consciente durante el momento de ejecución, hablando en el caso del desarrollo de obra artística.

Entre otros apuntes, se destaca el artículo *Creatividad y generación de nuevos conocimientos a través de la representación de estructuras de investigación* (Arellano y Santoyo, 2011) del Centro de Estudios Sociológicos de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México

(UNAM) que documentan la creatividad y generación de conocimientos dentro de las estructuras investigativas, separándola en momentos o elementos; de igual forma otro artículo titulado *Dimensiones del proceso creativo del investigador en psicología en México* (González, Tejada, Martínez, Figueroa, y Pérez, 2007) realizado por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) y la Universidad Autónoma Veracruzana (UAV) indican la exploración del proceso creativo en investigadores de psicología en nuestro país, donde también enuncian momentos precisos por los cuales pasa dicho proceso; asimismo el texto *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo* (Duarte, 2014) de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) resalta la importancia de la creatividad en el proceso educativo.

En 2010, la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) estableció entre su oferta la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño (MEPCAD), donde los egresados deben ser capaces de integrar los elementos socioculturales, económicos y tecnológicos en los procesos de proyección y producción creativa en las áreas de diseño, arte o comunicación. Sin embargo, aún cuando se plantea estudiar de forma metódica los fenómenos del proceso creativo, los conocimientos se destinan hacia una interdisciplinariedad para el planteamiento y resolución de proyectos que no están destinados únicamente a las disciplinas artísticas, sino que apunta a consolidar el programa y asentar bases para que los egresados puedan ingresar al Doctorado en Estudios y Procesos Creativos que ofrece la misma UACJ, el cual se encuentra habilitado dentro de las tres áreas mencionadas en la MEPCAD mediante la convergencia de éstas.

A partir de 2003, la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) amplió su oferta educativa al incluir gradualmente cinco licenciaturas en diferentes disciplinas dentro del campo de las artes, tales como Artes Plásticas, Danza, Medios Audiovisuales, Música y Teatro; con lo que se pretende profesionalizar la actividad artística y fortalecer la escena y el quehacer cultural y artístico dentro de los municipios que conforman Baja California.

En la Memoria realizada sobre el *I Foro de Investigación y Creación de las Artes como Producción del Conocimiento*, se incluye la llamada “Declaración de Mexicali” fechada el 18 febrero de 2011, firmada por la Dra. Fediuk Walczewka, la Lic. Jacobo Heredia y el Profr. Alfonso Guzmán, quienes fungían en ese año como Presidenta del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA), Subdirectora General de Educación e Investigación Artística del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y Director de la Escuela de Artes de la UABC, respectivamente, donde se concibe la formación artística como “un espacio en que convergen la creación, la investigación y la difusión y que de manera simultánea enfocan los procesos del aprendizaje, producción y generación del conocimiento” (Bogarín, 2012, p. 8), dejando así por sentado que el campo artístico debe acreditarse en las instituciones no únicamente en lo que a conocimiento se refiere, sino también a la investigación, formando una estrecha hermandad entre la ciencia y el arte.

De manera reciente dentro de su oferta de estudios de posgrado, la UABC hace la inclusión en 2012 de la Maestría en Artes (MA), con la cual se proyecta, como indica su plan de estudios:

estimular la reflexión sobre los procesos creativos y dotar de herramientas que permitan sistematizar el trabajo artístico, brindando así la certeza y el sustento teórico disciplinario mediante el cual la obra de arte puede responder de forma contextualizada a las necesidades creativas del autor (UABC, 2013, p. 8).

Con ello se recalca la importancia que debe poseer un proceso sistematizado al momento de concebir, desarrollar y finalizar una obra de índole artística, dejando en claro que el artista además de encontrar nuevas maneras de llevar a cabo creaciones que lo lleven al descubrimiento de materiales y formas de expresión que antes desconocía o le parecían ajenos, arraigue ese instinto a un método que le tendría que resultar tan natural como el propio desarrollo de su obra artística.

Partiendo del punto citado dentro del plan de estudios, se puede entrar en el supuesto de que todos alumnos que cursen la MA de la UABC, con sus proyectos de creación deben encontrar y conseguir señalar cada una de las causas que fueron transformando el desarrollo de éstos hasta su representación final, puntualizando el esfuerzo que conlleva realizar un trabajo artístico. Si bien el análisis del propio acto de creación artístico no es exclusivo únicamente de los estudiantes de artes, sino de todo artista, un plan de estudios aunque no asegura un cabal desarrollo profesionalizante en cuanto a visión crítica de la obra, sí dota de herramientas que se pueden utilizar de la mejor manera para cimentar cualquier proyecto artístico, es decir, los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas o de la MA no por el hecho de finalizar sus estudios automáticamente se dotarán de la capacidad de ser

conscientes de los procesos de desarrollo de sus obras, eso se obtiene únicamente mediante la *experiencia*.

Fajardo (s.f.) apunta que “para el artista el proceso es una condición necesaria y absoluta. Y este proceso a pesar de su carácter indisoluble en cuanto percepción-experiencia, puede ser comprendido” (p.8), por tanto no debe resultar extraño analizar a fondo o vigorosamente todos esos signos y pasos que los encaminan a la concepción, desarrollo, finalización y exposición de los proyectos de obra artística que se presenten.

“El hacer artístico, por su propia naturaleza es un hacer que se alimenta de la multiplicidad; de todo aquello que pueda ser objeto de expresión, de sentimiento, de conocimiento sobre el hacer y el saber” (Fajardo, 2013, p.9), esto es, que los fenómenos que nutren las fases del proceso creativo y por ende, a la obra artística, se obtienen de la percepción que el creador tenga sobre el mundo que le rodea. Con tal hipótesis, se tiene que dicha percepción únicamente puede darse a través de la *experiencia*, lo que desembocará en el producto final.

El proceso creativo, o mejor dicho, los modelos que se han establecido, como se ha visto, han variado dependiendo del enfoque de diversos teóricos, sin embargo es indudable que existe una sistematización de etapas por las cuales se atraviesa al momento de enfrentar un problema, y el saber entender cómo hacerlo o plantearse las distintas soluciones, obedece a la serie de conocimientos que día con día se van acumulando en la ya larga lista de aprendizajes que tiene el ser humano.

1.2.2 Antecedentes de la Serigrafía

En comparación con el desarrollo de los antecedentes sobre el proceso creativo, esta sección será notablemente más breve, no porque no se necesite realizar una revisión a fondo sobre la técnica, sino que el enfoque del proyecto se encuentra dirigido a descubrir las pautas que guían el proceso personal de creación artística, por lo que la propia técnica serigráfica merece una investigación aparte y dedicada únicamente a su desarrollo y evolución histórica. Sin embargo, ello no quiere decir que no se pueda realizar una revisión en estas páginas con el fin de comprender el mecanismo utilizado para realizar la producción de objetos con esta técnica, puesto que la importancia de su práctica dentro de este proyecto se encuentra al mismo nivel que el estudio sobre el proceso creativo.

A grandes rasgos, la serigrafía es un método de impresión en el que mediante una malla tensada a un marco se transfiere tinta aplicándole presión y arrastrándola, para esto se bloquean previamente ciertas zonas con una película fotosensible, dejando al descubierto el área a imprimir, creando así un tipo de plantilla; al atravesar la malla, la tinta queda depositada sobre el soporte. Este procedimiento se puede volver a repetir un sinnúmero de veces sin que el diseño pierda definición.

Aún no se ha establecido una historia muy precisa de la serigrafía, pero se ha encontrado que muchas culturas cuentan con restos arqueológicos que ponen en evidencia la aplicación de plantillas desde hace más de mil años (Vásquez, 2012). Se atribuye a los chinos y egipcios la utilización de estarcido para decorar objetos y materiales, y a los japoneses se les adjudica el manejo de pantallas con cabellos de

mujer entretejidos en los cuales se pegaban papeles para formar dibujos y después se sobreponía el color, con el paso del tiempo los materiales fueron cambiando pero la técnica de aplicación de plantillas y color ha sido la misma, González (2012) apunta que el:

Sistema de impresión de la serigrafía como la conocemos hoy en día, empezó en Europa y en los Estados Unidos a principios de siglo XX, fue a base de plantillas hechas de papel engomado que, espolvoreadas con agua y pegadas sobre un tejido de organdí (algodón) cosido a una lona, se tensaba manualmente sobre un marco de madera que se sujetaba por medio de grapas o por un cordón introducido sobre un canal. Se colocaba la pintura y se presionaba y arrastraba con un cepillo para hacer pasar la pintura para reproducir imágenes (p. 18-19).

Con ello se reafirma el uso de la plantilla como base general de la técnica, incluso desde mediados del siglo XIX, las plantillas fueron aplicadas a una malla de seda como un interés europeo por la cultura oriental. Esta técnica tuvo un fuerte auge en Norteamérica y en los años 20 y 30 fue adoptada por la industria textil (Hernández, 2008).

Fernández (2004) apunta que si bien no existe claridad en los orígenes de la serigrafía como forma de expresión artística si se puede “considerar que fueron los Estados Unidos los que la desarrollaron y le dieron auge” (p. 23), lo que vendría después desembocando en diferentes corrientes que si bien utilizaban el mismo procedimiento técnico, variaban en el manejo de formas, colores y temáticas.

Continúa Fernández (ibíd.) aseverando que “Guy Maccoy fue el primero en utilizar la técnica de la serigrafía con fines artísticos. Realizó sus dos primeras serigrafías en 1932; ambas eran de alrededor de 9x11 pulgadas y tiró más o menos 40 copias de cada diseño. En 1938 tuvo su primera exposición individual, la primera de serigrafías en una galería.” (p. 23), lo que habla que en un siglo muy joven ya se consideró incluir la serigrafía en los espacios dedicados a mostrar trabajos artísticos.

En los años 50 la técnica se popularizó más al lograr estamparse sobre material que no se adaptaba a otras técnicas o máquinas de impresión. Aunque la serigrafía tenía ya algunos años utilizándose en medios de expresión publicitarios, de propaganda y artísticos, fue hasta principios de los 60 que artistas norteamericanos que estaban dentro de las corrientes de Pop Art, Op Art y Arte Minimalista, encontraron una compatibilidad de este método con sus disciplinas. Su uso se expandió rápidamente por todo el globo terráqueo, y en América Latina adquirió gran importancia en los años 70 y 80 entre los artistas gráficos.

Fue en la década de los 60 cuando hubo una desmedida aceptación entre la serigrafía y el Pop Art, revitalizándola hasta ponerla de nueva cuenta en boga entre los artistas. El llamado Pop Art, cuyo nombre surge de la expresión “popular” para referirse a la aprobación general, es un movimiento artístico cuya temática está motivada principalmente por la cotidianidad de la vida, las condiciones capitalistas, la sociedad industrial, la americanización de la cultura, entre otros, mucha de la iconografía que representa este movimiento tiene que ver con productos

consumibles como sodas, pasta de dientes, sopa de conserva, cigarrillos, personajes del cine o la música (Alcayde, s.f.).

Tal corriente se puede dividir en momentos clave: la separación de los artistas Robert Rauschenberg (1925-2008) y Jasper Johns (1930-¿?) del Expresionismo Abstracto e inclusión al Pop Art; la publicidad de productos por medio del dibujo, el diseño y la pintura durante los años 50; la extensión del movimiento por Estados Unidos y su llegada a Europa y; el desarrollo de un realismo radical que se centraba en las condiciones socialistas. Esto sitúa al Pop Art como un movimiento cultural que engloba una época y su contexto, realidad que los museos comenzaron a coleccionar haciéndolo un referente más en la historia del arte.

Otra corriente emparentada es el Op Art o “arte óptico” cuya fuerza radica en la estudiada utilización del color, las formas, la influencia de la luz y sombra, y la percepción de la retina. Su surgimiento data a mediados del siglo XX y su fin primero es producir una ilusión de movimiento (Bernal, s.f.), así artistas como Josef Albers (1888-1976), Victor Vasarely (1906-1997) y M.C. Escher (1898-1972) experimentaron con diversas formas para crear la sensación de confusión en el ojo, y al contrario que el Pop Art, no buscaban plasmar objetos de la vida cotidiana, sino formas abstractas u objetos definidos que pudieran producir la mencionada ilusión de movimiento. En el año de 1965 se inauguró en Nueva York una exposición con piezas realizadas dentro de la corriente, lo cual dio paso a convertirla en un referente para las artes gráficas, de igual manera otros oficios un poco menos cercanos al arte

como el diseño de modas o la mercadotecnia, no desaprovecharon la oportunidad para utilizar el Op Art dentro de sus estrategias.

En lo referente al Arte Minimalista o Arte Mínimo, surgido en algún momento entre finales de la época de 1950 y principios de 1960, se le considera una corriente estética y musical derivada de la reacción al Pop Art en donde fundamentos de práctica y teoría artística se pusieron en disputa como son el sentido de la individualidad, la expresión, la autoría, la forma, repetición, identidad, la privacidad, la conversación conceptual entre el artista, el espacio circundante y el espectador, la importancia del entorno, entre otros más (Soto, 2008). En el Arte Minimalista se reducen los elementos al máximo siempre y cuando que la propia obra lo permita, en el caso de la obra plástica se condensa en espacio visual sin que suceda lo mismo con la reflexión en torno a la temática de la obra, en la música se utilizan únicamente algunas notas o son escritas para instrumentos limitados, la literatura se vale del mínimo de palabras, lo pequeño en forma no necesariamente debe de ser pequeño en contenido. Apunta Che-Huin (2009) que:

Los creadores Minimalistas [sic] reducen al máximo los elementos propios del arte, los volúmenes y formas en escultura. Los minimalistas emplean formas elementales: cubos, pirámides, esferas repetidas en series con algunas variaciones. la [sic] escultura fue una de las expresiones artísticas más utilizadas por los minimalistas. El portavoz fáctico del movimiento, Donald Judd, hablaba en 1965 de la “literalidad” de los objetos usada precisamente para huir de cualquier metáfora e inauguró el Art Minimal con su célebre obra “Sin

Título”, una serie repetida de prismas metálicas idénticas, dispuestas en sentido vertical y directamente sobre la pared (de la sala de exposición) que más tarde tuvo otra versión “más variada” aunque siempre con los mismos principios: simplicidad, geometría, orden, reiteración (p. 20).

Esto habla de unos principios tácitos dentro de esta corriente, más allá de las variaciones que pudiesen brotar al pasar el tiempo, como suele ocurrir con otras corrientes, se van sumando o eliminando características que son parte de la avance normal de los procesos, como pudiera ocurrir con la propia serigrafía. Hoy día el concepto de minimalismo ha entrado en oficios como el diseño publicitario y la ilustración gráfica, utilizando el mínimo de elementos para compartir el mensaje o idea que se quiere transmitir.

Además del Pop Art, el Op Art y el Arte Minimalista, de los cuales la serigrafía tomó en la época de 1950 a 1970 mucha de su suma visual, el Street Art es también una referencia valiosa; aquí entenderemos esta corriente como una expresión donde aparecen “diferentes propuestas que coinciden en el tiempo con el desarrollo de trabajos que conforman la variante crítica del arte actual [...] para plantear su visión crítica de la realidad a través de una acción afirmativa en la vida cotidiana” (Pérez, citado en Vegas, 2012, p.51). La definición expuesta sitúa al Street Art en un contexto en el que no puede escapar del acontecer diario en el que viven sus autores, lo que siempre lo determinará como una expresión de actualidad y la mayoría de las veces perecedera, con exponentes generalmente anónimos si se sigue su desarrollo, y en casos afortunados, nombres o alias que han salido a relucir

gracias a su aspiración por ser reconocidos como parte del movimiento que utiliza la urbanidad como galería. Más allá de que el Street Art tenga una gran cantidad de variaciones como el grafitti, el stencil, el sticker, el happening, el bodyart, la instalación, o la intervención, lo que aquí se plantea es la utilización de una plantilla al igual que en la serigrafía, sin ella no puede existir trabajo en esta disciplina, cualquier añadidura es complemento, más allá de temáticas, colores, formas o inquietudes artísticas.

De esta manera se podría listar una serie de corrientes a las que la serigrafía no le es ajena, continuar por el mismo camino implicaría desviar el tema del apartado hacia otro desarrollo de ideas que en este punto no son pertinentes; lo anterior se ejemplificó para poner en claro la aptitud de la técnica para ser parte artística dentro de ciertos movimientos particulares, como pudo haber sucedido con otras ramas de las artes plásticas y gráficas.

En su documento de Tesis Doctoral, Sanjurjo (2001) hace una profunda exploración sobre la historia de la serigrafía artística en Estados Unidos y en Europa, por lo que para fines de este apartado es de mucha utilidad la información recopilada por el mencionado tesista puesto que no existen en Mexicali investigaciones sobre el tema, y es más asequible encontrar archivos, aunque sean escasos, mediante la búsqueda en línea. Por ello los párrafos subsiguientes, salvo donde se indique, se han desarrollado con datos obtenidos del documento de dicho autor.

La serigrafía inició como una técnica en procedimientos industriales, cuando esta voltea a ver el campo artístico, si bien lo hizo en Europa, es en Estados Unidos

donde realmente se puede hablar una historia con un desarrollo que alcanzó un impacto mundial. En 1942 es creada la *National Serigraph Society* derivada del *Silk Screen Group*, estos términos, “*serigraph*” y “*silk screen*” aunque en español hoy día se traducen igual, literalmente significa serigrafía y pantalla de seda⁴, por lo que este término resultaba más adecuado para un nuevo movimiento artístico. En 1945 este grupo monta una exposición de trabajos serigráficos en Nueva York y ya para 1950 habían exhibido sus trabajos en Japón, en la Republica Federal de Alemania, Noruega y Austria.

Al inicio la serigrafía trataba de imitar las pinceladas de la pintura, que los artistas de la serigrafía supieron realizar con éxito, artistas como Hugo Gellert (1892-1985), Julio de Diego (1900-1979), Harry Sternberg (1904-2001), Hananiah Harari (1912-2000), Robert Gwathmey (1903-1988), Mary Corita Kent (1918-1986), Jackson Pollock (1912-1956), o Hans Hoffman (1880-1966) entre otros dieron el primer aliento a la técnica con sus trabajos, bien fueran reproducciones más que trabajos artísticos que hablaran por sí mismos.

En los años 50, diversos artistas que estuvieron dentro del expresionismo abstracto, experimentaron con la serigrafía, sin embargo la técnica no se consideraba como medio aceptable dentro del arte.

Aun cuando la técnica no era vista como arte, durante esa época, después de la Segunda Guerra Mundial, se comenzaron a exportar exposiciones por parte de la

⁴ Esto es por el material que está hecho el entramado de la pantalla, aunque en la actualidad además de seda, se fabrican de nylon, poliéster u otras fibras sintéticas óptimas para el proceso.

National Serigraph Society a diversos países, estas exposiciones elogiaban el arte de la serigrafía ya que la presentaban como una técnica que se podía aprovechar además de artística también comercialmente, esto creó una serie de colaboraciones entre impresores, editores y artistas.

Fue en los años 60 que la serigrafía se puso en boga gracias a los artistas del Pop Art americanos, a tal grado que en la actualidad todavía se les liga de una manera casi inseparable, además tal acontecimiento ha sido el punto de partida para que muchos artistas se interesen en la técnica (Cuadrillero, 2014). Fue Andy Warhol (1928-1987) quien comenzó a utilizar la serigrafía en cuadros y lienzos, dándole un enfoque enteramente artístico, el auge fue de tal impacto que fue reconocido mundialmente en muy poco tiempo. Otros representantes del Pop Art como Robert Indiana (1928-¿?), Roy Lichtenstein (1923-1997) o Edward Ruscha (1937-¿?) también coquetearon con la serigrafía para ampliar sus horizontes en cuanto las posibilidades que esta les ofrecía.

Jasper Johns, según los críticos, es el artista que más provecho ha sacado de la serigrafía, su obra ha sido considerada como un punto intermedio entre la pintura y la serigrafía, que es lo que muchos de los artistas de los años 30 y 40 querían lograr, y que Johns revitalizaría en la época de los 70 al trabajar de una manera más pictórica y menos cercana a la reproducción mecánica que da la técnica.

Cuadrillero (ibíd.) indica que durante el periodo de 1939 a 1945, en Europa se utilizó la serigrafía para marcar los utensilios de la guerra, y al finalizar el conflicto hubo excedente de material, mismo que se aprovechó para utilizarse de manera industrial.

El desarrollo de la serigrafía artística tuvo su protagonismo europeo en los años 50, donde Francia y la República Federal de Alemania fueron los primeros países que se desarrollaron en el uso de la técnica cuando aún no llegaba del todo la influencia norteamericana, aun así la técnica fue tachada de importada y superflua. Ya en los años 60 varios pintores, entre ellos Heinz Trökes (1913-1997), Georg Karl Pfahler (1926-2002), Alain Jacquet (1939-2008), Lothar Quinte (1923-2000), Ida Kerkovrjs (1879-1970), o Hans D. Voss (1926-1980), utilizaron la técnica para explorar sus posibilidades dentro del arte.

En 1967 la utilización de la técnica de serigrafía se había extendido a países como Yugoslavia, Checoslovaquia, Polonia y Hungría, por mencionar algunos; gráficos móviles, desarrollo de formas, tendencias abstractas y decorativas, temáticas conceptuales, fragmentación de la vida, se ven en trabajos de autores como Miroslav Sutej (1936-2005), Istvan Nadler (1938-¿?), Ferenc Lantos (1929-2014), Witold Skulicz (1926-2009) o Wolfgang Mattheuer (1927-2004).

En los años 70 la serigrafía alcanzó su mayor auge, llegando a Japón, Australia, y varios países latinoamericanos; numerosas corrientes se asociaron con dicha técnica para ampliar sus horizontes: el Hiperrealismo, el Realismo crítico, el Realismo conceptual, el Constructivismo, además de los ya mencionados Minimalismo, Op Art y Pop Art, consiguieron realizar trabajos de impresión sobre materiales no habituales, con finalidad política, montajes surrealistas, relieve, superposición de tinta, ampliar tejidos de composición, etc. dejando entre ver un

campo de exploración que admite un sinfín de posibilidades y que no ha alcanzado su límite.

En el caso de México, en los años 50 ya se enseñaba la técnica, no obstante, únicamente se utilizaba con fines publicitarios, no fue sino hasta la década de 1970 que toma un rumbo importante y destacado dentro de las artes gráficas que se producían en el país, si bien en esa época no habían talleres especializados en serigrafía artística, los artistas podían recurrir a talleres de serigrafía comercial o establecer sus propios talleres. Durante ese tiempo se fundan en la ciudad de México diversos talleres de serigrafía artística, los cuales fluctúan de manera irregular, apareciendo y desapareciendo constantemente. Es el taller *Ediciones Multiarte* el primero en establecerse en 1976 como un taller profesional de serigrafía artística y el *Taller Real Imprenta de los Trópicos* en 1978 el primero instituido por un artista-impresor (Hernández, 2008). Esto habla de la aceptación de la técnica como medio artístico de manera global en una década en la que surgían nuevas corrientes y que otras venidas años atrás tenían una aceptación que iba ganando terreno poco a poco.

En una entrevista hecha por Hernández (ibíd.) al artista de origen holandés radicado en México desde 1975⁵, Jan Hendrix (1945-¿?), quien se ha desenvuelto en la serigrafía además de otras disciplinas, habla sobre la importancia de la técnica dentro de las artes gráficas, y comenta que en general “la gráfica es una esquina muy extraña del arte, un poquito apartada, la gente está muy metida con sus

⁵ En esta época se desarrolla la serigrafía artística en México, motivo por el que la opinión de este artista, con un grado de Maestría en Gráfica, es de suma importancia dentro del campo.

planchas y con sus ácidos y con técnicas del S. XVIII” (p. 38); lo que refuerza la hipótesis de tenerla como un arte menor, y sobre la situación de la serigrafía dentro del país indica que “hay un mal desarrollo de la serigrafía porque se empieza a hacer una maquila de reproducción de cuadros” (p. 36), y continúa diciendo que:

los talleres que se han dedicado a la serigrafía cerraron todos porque no tienen chamba y los que han quedado son los verdaderos confiados en la técnica o los verdaderos usuarios de la técnica, como el internet que en 10 años más, el 90% de los usuarios dice pues ya no me sirve para nada queda un 10% que son los que están realmente interesados en el uso y en la capacidad que puede tener ese método o incluso en tener propuestas para ampliar la capacidad que tiene y yo me considero uno de ellos que ha dicho siempre, esto sirve para mucho, lo que pasa es que no se ha explorado y me he encontrado, me he topado con una cantidad infernal de posibilidades que hacer con esta técnica que no se habían explorado para nada y por lo mismo estoy encantado con la técnica porque me sirve mucho (p. 37).

Con ello habla de la necesidad primordial que el artista debe de tener para explorar la técnica, si no hay experimentación o pruebas con nuevas posibilidades se puede llegar a un estancamiento y es entonces cuando la utilización de cualquier técnica comienza a volverse monótona, la serigrafía tiene un sinfín de posibilidades que quizá aún no se han recorrido, los artistas que manejan esta disciplina deben aprovecharla para abrir sus posibilidades, a fin de cuentas la técnica no desaparecerá, lo que le da vida es quién la utiliza y con qué propósitos.

En este apartado no se hablará del desarrollo de la serigrafía en la ciudad de Mexicali puesto que este tema se expone dentro del apartado *Planteamiento del contexto*, si bien el tema forma parte de los antecedentes de la técnica, resulta más pertinente para el presente proyecto de creación ubicarla dentro de la mencionada categoría, por lo que se finalizará con una breve definición que comprende su escala de alcance, viéndola como “una de las técnicas de estampación más versátiles y se puede utilizar para producir cualquier cosa, desde simples estarcidos o estampados por reserva de ceras o colas hasta complejas imágenes fotográficas” (Wells, citado en Hernández, 2008, p. 13); la serigrafía admite diversos sistemas de reproducción de elementos detallados como lo puede ser una imagen fotográfica, además de poder utilizar toda la intensidad que el color posee, los soportes en los cuales se puede imprimir, la nitidez que puede alcanzar, la utilización o no de registro para el depósito de la tinta, entre otras cosas. Aun hoy en día existen muchas posibilidades insospechadas para el desarrollo de la serigrafía y así lograr abrirse una mayor brecha en la esfera de las expresiones artísticas.

1.3 Planteamiento del contexto

El arte como lenguaje, afirma Lotman (1982), aunque no necesariamente tenga un fin comunicativo, es un medio que “evidentemente, realiza una conexión entre el emisor y el receptor” (p. 1), donde en el mensaje emitido o en el canal para comunicar tal mensaje, como sucede en todo lenguaje, pueden surgir diferencias en la percepción de los signos utilizados dependiendo de la experiencia, abstracción y visión del receptor, ya que se debe tener en cuenta que “el receptor descifra el

significado del mensaje que le interesa” (p. 3). Sin embargo, el emisor al utilizar el arte como un lenguaje comunicativo, también utiliza su propia experiencia, abstracción y visión del mundo.

Partiendo del punto anterior y de acuerdo con el peso del proceso creativo establecido en el apartado *Antecedentes*, resulta preciso para el presente proyecto fijar un argumento que emplee dicho proceso como un esfuerzo mental y físico que hace del trabajo del artista “una experiencia, que de manera simultánea atrae nuestros sentidos, emociones e intelecto” (Hernández, 2008, p. 108). La importancia de tal esfuerzo recae en el hecho de que los autores de obras artísticas actúan bajo criterios que sirven para moldear y descubrir caminos que contengan mayor probabilidad de éxito en el desarrollo de sus obras; en su relación con la sociedad, el artista lo que muestra es el producto de su trabajo y no la fuerza de su trabajo (Durán, 2012).

Para construir dicho argumento, se ha elegido como producto artístico final una serie de impresiones serigráficas que representan desde una visión personal las fases del modelo del proceso creativo planteadas por Wallas, mismas que sirven a su vez para orientar sobre la complejidad que implica realizar un trabajo artístico. Se optó por esta solución debido a que se dispuso una manera de trabajar en la que se analizó el proceso creativo propio, lo que fomentó la indagación de elementos visuales y de contenido en cada una de las fases.

El propósito de optar por la serigrafía, además de en primer término, explorar las posibilidades gráficas que ofrece, es ahondar en el desarrollo personal de la técnica:

tras casi diez años de estar trabajando con ella, el realizador de este proyecto ha encontrado un camino de maduración, no únicamente en la forma sino también en la temática de las obras artísticas. El trabajo forma parte de la exploración de soluciones diversas que han dado esos nueve años de recorrido y que aún no ha terminado.

Si bien no es pretensión de este proyecto de creación realizar una investigación sobre el desarrollo de la serigrafía en Mexicali, si es importante situarse en el momento que se vive actualmente -mediados de la década de 2010- dentro de las artes gráficas y visuales en la ciudad. Debido a la escasa información que existe en documentos acerca de la utilización de dicha técnica por los artistas locales, se sostuvieron diversas conversaciones personales con museógrafos del Instituto de Cultura de Baja California (ICBC), del Instituto Municipal de Arte y Cultura de Mexicali (IMACUM), así como artistas que utilizan o han utilizado la técnica de impresión serigráfica en su trabajo artístico.

Dichas conversaciones arrojaron como resultado que la serigrafía posee un manejo muy escaso en relación con otras disciplinas de las artes plásticas, gráficas y visuales como son la pintura, la fotografía, el dibujo, la escultura, el collage, el grabado, la ilustración, etc., dejándola casi totalmente rezagada del plano artístico y colocándola en el pensamiento del grueso de la población que va únicamente dirigida al plano comercial para la impresión de artículos promocionales.

Por lo menos en dos casos de las instituciones dedicadas a difundir el quehacer cultural en Mexicali, se han recogido datos sobre el poco uso de la serigrafía como

parte de las artes gráficas; en conversación con Alejandro Márquez e Israel Ortega, museógrafos del ICBC sede Mexicali, manifestaron que no se ha hecho un montaje de piezas que sean únicamente de serigrafía desde principios de los años 90, y aun cuando ha habido un nuevo brote de artistas gráficos en general en la década del año 2000, la participación de la técnica serigráfica es extremadamente breve. A mediados de los años 70, cuando es creada la Bienal Plástica de Baja California, y durante varias ediciones de esta, hasta finales de los años 80, existió mucho auge en la serigrafía y en general en la gráfica bajacaliforniana, llegándose a considerar la más vanguardista y la mejor del país; es a partir de principios de los 90, años en que Francisco Arias, uno de los pioneros de las artes plásticas en Baja California, deja el taller de serigrafía de la Casa de la Cultura de Mexicali, que la producción artística de esta técnica tiene un declive considerable. En la actualidad, menciona Márquez, de 30 piezas de obra gráfica que entran a una convocatoria para concursar en una exhibición de arte, se calcula que solamente el 1% son producidas mediante la técnica serigráfica, esto sin tomar en cuenta las artes plásticas y visuales.

Por otro lado, Jesús Ortega, museógrafo del IMACUM, reveló que no se ha hecho una exhibición exclusiva de obra serigráfica en los espacios del Ayuntamiento de Mexicali desde que él ingresó a trabajar al gobierno municipal en 1999, salvo ocasiones especiales en que se realiza un montaje de carteles que fueron producidos en el propio centro cultural y que son parte del acervo legado por el Mtro. Arias, además de las piezas que año con año exhiben los alumnos del taller de serigrafía de la Casa de la Cultura de Mexicali, sin embargo esta exposición se realiza junto con los demás talleres de artes plásticas y visuales.

En ninguna de estas dos instituciones se cuenta con un registro oficial de exposiciones salvo la publicidad que se realiza de éstas, y no se conservan las más antiguas, por lo que resulta complicado establecer un parámetro estadístico acerca de la participación de creadores que usen la técnica serigráfica como medio de expresión artística dentro de las artes plásticas, gráficas y visuales en Mexicali.

Retomando la reflexión sobre la creación artística, Burges (2010) cita a Suchman cuando este dice que “la observación empírica es el tipo de trabajo más adecuado para el artista si lo que pretende investigar es el proceso creador” (p. 30); si este proceso es inherente y único en todo aquel que lleva a cabo una producción artística, y lo que se pretende es explorarlo, entonces el planteamiento del contexto debe girar sobre la siguiente interrogante: ¿Qué tipo de experiencias se acumulan antes, durante y después de la producción de obra artística propia, encauzadas desde las fases del modelo del proceso creativo planteado por Wallas?

Para afrontar tal perspectiva y completar el enfoque, se tendrá que responder además a las siguientes cuestiones: ¿Qué elementos gráficos y temáticos son los más pertinentes para representar cada una de las fases del proceso creativo mediante el método de impresión serigráfica? ¿Cuál es la forma más adecuada de establecer la profundidad del proceso creativo que se origina en el desarrollo de la obra artística partiendo de la experiencia personal?

1.4 Justificación

La propuesta de realizar este trabajo va encaminada a revelar el proceso de creación en la producción de obra artística propia, así como ubicar la experiencia, la investigación y la reflexión como herramientas imprescindibles en la generación de lenguajes expresivos en el campo de las artes.

La serie de impresiones serigráficas se concibió a partir de la literatura sobre el tema y el objeto de estudio, y representa la creación artística como un proceso de interrogación, el cual simboliza la exploración de las acciones e interacciones que ocurren en el curso del proceso creativo, aspirando a establecer lo valioso que puede resultar describir los hallazgos y analizar las características que se engloban en la obra artística.

Los resultados que arroja el proyecto pretenden fortalecer el modelo de las fases 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación y 4) Verificación acerca del proceso creativo planteado por Wallas (Laundau, 1987), aterrizándolas a un plano local y personal, teniendo así que la elaboración de una obra de cualquier índole supone un propósito en el cual se trazan ciertos objetivos, se plantea y planea un intervalo de tiempo de trabajo que se administrará de acuerdo a los atributos propios de la pieza a producir, teniendo en cuenta una serie de determinaciones en el diseño de un plan de producción que resulte más efectivo para los fines que se persigan.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

- Producir una serie de objetos artístico-reflexivos que representen cada una de las fases de un modelo del proceso creativo, mediante la técnica serigráfica.

1.5.2 Objetivos específicos

- Reinterpretar los conceptos de las cuatro fases del proceso creativo planteadas por Wallas para destinarlos a la producción de obra artística propia.
- Construir un discurso visual a partir de referentes obtenidos, en el que se obtengan elementos que definirán cada una de las piezas.
- Generar el desarrollo de las impresiones serigráficas mediante una dinámica en la que intervenga una persona vinculada a las artes gráficas.

2 MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 La función del proceso creativo

¿En qué piensa el artista cuando está creando su obra? ¿En qué piensa cuando esa obra es apenas un esbozo en su cabeza? ¿Tendrá en cuenta la funcionalidad de la misma? Si se reflexiona en el hecho de que hay una relación que empieza con la obra y acaba en el espacio donde actuará, se puede encontrar lo siguiente: por ejemplo, para que una pintura dentro de la práctica artística sea acreditada como tal, debe apuntar a la línea (imaginaria) que se forma entre la obra y la galería, pasando por el artista, el museógrafo, los administradores del lugar, el coleccionista, el público receptor, el espacio, etc. (Hernández y Martín, s.f.); y en muchas ocasiones los creadores no toman estas referencias para realizar su trabajo, asunto que en parte es comprensible, ya que resultaría muy difícil estar pensando siempre la obra artística como resultado de adaptación a los condicionamientos. El artista ansía la libre realización de su trabajo, aun cuando tenga que estar sujeto a ciertas bases o reglas.

Realizar una obra artística representa un problema para el artista, y no entendido como algo dificultoso o conflictivo, sino como un planteamiento de objetivo a resolver al que habrá de llegar mediante la resolución que considere más adecuada tomando en cuenta las herramientas y recursos con los que cuente al momento de estar produciendo mental o físicamente su trabajo.

Si como dice Csíkszentmihályi, citado por Álvarez (2010, p. 8), “el mayor alcance de la creatividad puede proceder de los cambios que se realicen fuera del individuo”, hay que hacer una labor de reconocimiento al contexto en el que se desenvuelve el artista, existe un alto riesgo de que la obra de arte no funcione del todo bien si no tiene relación con la esfera social-cultural en la que fue concebida.

El desarrollo del proceso creativo en los artistas se da por una exploración interna que tiene que ver con sus abstracciones en relación directa a la sociedad en la que se desenvuelve y a la percepción que pueda tener de ella. Para Álvarez:

lo realmente original del pensamiento creativo es el proceso previo a encontrar la solución, es decir, la capacidad de utilizar la información almacenada en la memoria de forma nueva y distinta, lo que implica flexibilidad de pensamiento así como capacidad de la persona para ir más allá y profundizar sobre sus propias experiencias (p. 5).

Tenemos de esta manera que anteponiéndose a la resolución del problema de desarrollo de producción de la obra artística, existe un descubrimiento dentro del mecanismo intelectual del creador, es el proceso creativo por el que tiene que atravesar su autor, el cual resulta bastante complejo ya que es un sumario de innumerables campos de experiencias sociales, cognoscitivas, educativas, culturales, de motivaciones, emociones o personalidad, entre muchas otras cosas, que varían inmensamente en cada uno de los individuos y representan un componente importante en la manera que se lleva a cabo dicho proceso.

2.2 El proceso creativo según Graham Wallas

El arte está cargado de reflexión, de cómo el artista percibe el mundo, de cómo conoce, construye, deconstruye y reconstruye su realidad. El resultado de esa percepción, que es la obra de arte, llegará mediante una técnica, sea caótica u ordenada.

Dicha técnica sigue una conducta del artista, el criterio que tome para realizar su trabajo entra en relación directa con el proceso creativo, que es el tema central que atañe a este trabajo. Si bien el concepto tiene poco que ha sido abordado por autores e investigadores, se han desarrollado en años recientes, trabajos que ahondan en el asunto (Esquivias, 2004).

Tanto las determinaciones vistas en la tabla 2, como otras, tienen su fundamento en el modelo clásico que Graham Wallas estableció en 1926 dentro de su libro *The Art of Thought*, donde segmenta el proceso en cuatro etapas: 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación y 4) Verificación. Como se ha observado en páginas anteriores, investigadores han demostrado que las fases planteadas por Wallas aparecen estrechamente ligadas entre sí y no necesariamente tienen que seguir un orden, sino que pueden presentarse en diferentes momentos (Landau, 1984).

Dicho arquetipo sirve de manera ideal para los fines que persigue la investigación del presente documento, motivo por el que se toma como base para el desarrollo de la parte teórica así como de la práctica.

A continuación se hablará con mayor detalle de cada una de las fases sugeridas en el modelo de Wallas, si bien estas fases ocurren de manera recurrente y muy ligadas entre sí, es posible hacer un discernimiento para lograr reconocer cada una de ellas dentro del proceso creativo.

2.2.1 Preparación

El acto creativo difícilmente se puede abordar desde la objetividad, la acumulación de percepciones que se tiene sobre la realidad es enteramente subjetivo, incluso si se trata fieramente de verlo desde una perspectiva objetiva, resulta muy complejo apartar la impresión propia que cada individuo tiene del entorno.

En la fase Preparación se da precisamente la acumulación de datos que tengan relación con el problema planteado, es el momento en el que se van generando bloques o cápsulas de conocimiento, esto no quiere decir que todo lo que se obtenga va a ser útil para la solución del problema, únicamente se trata de reunir experiencias.

La búsqueda de información ocurre a partir de muchas esferas, desde salir a la calle, entablar una charla con alguien, leer una novela, ir al cine, observar la textura de una tela o el estampado de unas cortinas, escuchar programas de radio, cavilar sobre la letra de alguna canción, etc., todos estos son elementos del periodo preparatorio.

A lo largo de esta etapa se van juntando en la mente del sujeto “todo tipo de experiencias vitales y de saberes (...) sin ponderar lo que puede ser importante y lo

que no. Eso crea una base amplia sobre la que es posible montar el verdadero proceso creativo". (Landau, citada en Adameo, 2009, p. 15). Lo anterior refiere a que toda esta información acumulada es tan variable como los propios seres humanos, ya que depende totalmente de sus condiciones sociales, culturales, físicas, educativas, psicológicas, económicas, geográficas, o cognitivas, entre muchas otras; incluido con una fuerte influencia el campo en el que se desenvuelve el individuo.

Esta fase sirve para determinar el problema, establecer las dimensiones que este conlleva y es donde entran en juego los potenciales que implican la creatividad (Alonso, 2002).

2.2.2 Incubación

La fase de Incubación, coinciden diversos investigadores, es la más angustiosa de todas, ya que generalmente se atraviesa una etapa de frustración bastante honda, secundada por inquietudes y sentimientos de inferioridad (Landau, 1987), es cuando el sujeto después de obtener la información, no ve claro para qué le sirve tal acumulación y se aleja determinado tiempo del problema.

Esta etapa no se desarrolla de manera consciente, sino que se da una especie de aislamiento con el problema y las posibles soluciones se vislumbran a la distancia, ya que las personas que encuentran solución a sus problemas en este periodo del proceso creativo, tienden a dedicarse a actividades que no están relacionadas con el ellos (Alonso, *ibíd.*).

Menciona Albert Einstein al respecto, citado por Amadeo (2009):

Desde un punto de vista psicológico, este juego combinatorio parece ser la característica esencial del pensamiento productivo (creativo). Los elementos son, en mi caso, de tipo visual, y algunos de tipo muscular. Las palabras convencionales, u otros signos, han de ser buscadas laboriosamente sólo en un segundo momento, cuando el mencionado juego asociativo está suficientemente consolidado, y puede ser reproducido a voluntad (p. 16).

Es decir, hablando de manera metafórica, es en la Incubación donde comienzan hervir las ideas acumuladas en la fase anterior, se va comenzando a desechar lo que no sirve hasta quedar únicamente los elementos necesarios y pertinentes para la justa resolución del problema (Ríos, 2012). Esta etapa es imposible de medir ya que puede darse tanto por distanciamiento del problema así como recurriendo a técnicas de estimulación creativa.

Aunque es claro que no existe un descanso absoluto sobre el problema a solucionar, en caso de darse, esta interrupción funciona como válvula de escape para que desde un segundo o tercer plano, sucedan cosas que devengan en emociones que hagan brotar la sensibilidad del temperamento creativo.

2.2.3 Iluminación

Este es el momento que nadie ve, donde se produce (también hablando de manera metafórica) el *resplandor dentro de la cabeza*, el *fulgor interior*, cuando sucede eso a lo que muchas veces llaman inspiración. Esta etapa iluminativa puede ser el fin de la

experiencia que rodeó al problema y comenzar con la solución definitiva, o bien, un punto de partida hacia una suerte de desarrollo y mejora de la idea creativa.

Para Landau (1987) el acto que lleva a esta fase es cuando ese material acumulado en la fase de Preparación y filtrado durante la Incubación se convierte en la comprensión coherente y clara que aflora de forma repentina, y remata diciendo que “tal experiencia suele ir acompañada de sentimientos muy fuertes” (p. 5).

Un artista puede estar lleno de diversos soplos de Iluminación, y todos servirán para continuar con la producción de la obra artística, el individuo es productor, cápsula y bloques de conocimiento. Todo aquello que se crea a través del arte es contenido, y este surge de la reflexión acumulada por la *experiencia* arrojando un preámbulo lo suficientemente poderoso para que la etapa iluminativa se lleve a cabo de forma más natural.

Algunos teóricos aplican el término *insight* tomado desde la Gestalt para referirse a este periodo, porque precisamente es el instante en el que se tiene una visión interna que apunta hacia el entendimiento externo, al sujeto se le *revela una verdad* (Alonso, 2012). Es claro que esta “revelación” provoca un cambio de actitud en la persona, siempre encaminándose a sentirse gratificados por haber encontrado una posible solución, independientemente si vaya o no a funcionar.

Dentro de su investigación sobre el tema, Burges (2010) menciona que:

El efecto de la iluminación consiste en encontrar “algo”. Este “algo” brilla al aparecer con una fuerza que se impone. Concentra “lo real” sobre un instante.

En el caso del pintor nunca aparece como elemento aislado; (conocimiento, forma, decisión) sino que arrastra una “constelación de enganches”, proporcionando solución simultánea para muchos problemas o situaciones planteados con anterioridad. La respuesta puede llegar con horas, días, meses o años de retraso, en la ciencia como en el arte. Solo es tardanza para la impaciencia humana (p. 373).

En la época actual, muchas veces se deja de lado el cauce natural de la inspiración y se tiende a forzar su florecimiento, esto se puede dar a causa de la misma frustración que puede sentir el creador cuando se topa con un bloqueo que no le deja avanzar en la solución del problema, y la sensación de calma al darse la inspiración está cubierta de mentiras, es una Iluminación falsa que funciona a causa de alterar esa respuesta a la que refiere Landau, haciéndola funcionar como un placebo del proceso creativo.

Si bien la presión puede servir para empujar el momento iluminativo, quizá el resultado no sea del todo sincero, sobre todo teniendo en cuenta que se acompaña de sentimientos muy fuertes, por lo que aplicar tal empuje podría terminar en un resultado que aun cuando sea funcional, quizá no llegue a ser del todo satisfactorio para el ejecutor.

La Iluminación, al igual que la Incubación puede ocurrir en periodos de tiempo difíciles de determinar, así como un impulso por crear puede darse a ritmo natural en un artista que encuentra muchas soluciones dentro del desarrollo de sus piezas, de igual forma pueden existir enormes lapsos de letargo.

2.2.4 Verificación

Una vez llegada la Iluminación, el *eureka* para la solución del problema, hay que comprobar si verdaderamente ese es el mejor procedimiento para lograr el objetivo, ya que quizá se haya tenido una inspiración tan profunda que derive en un estupendo pensamiento con una excelente idea, pero tal vez esa idea no sea la más adecuada para resolver el problema; de eso se trata la fase de Verificación, poner en evidencia que la idea creativa puede salir de la mente y concretarse en el mundo real.

En el caso del arte, el creador evalúa las operaciones que realizó durante el desarrollo de su trabajo, debe buscar si la correspondencia con la intención inicial del proyecto es absoluta, parcial o malograda; y con ello decidir si la integración de la forma es total, para lo que se deberán analizar sus componentes tanto externos como los que tengan relación con la interioridad del autor, así como buscar que tenga coherencia en su lenguaje (Burges, 2010).

Si las circunstancias que se dan apuntan a que después de la etapa verificativa no se logró el propósito trazado, sea porque la solución planteada no se ajusta a las pautas que exige el problema, o por rechazo propio del individuo, entonces se debe regresar a una de las fases anteriores para llegar de nueva cuenta a la Verificación y así hasta encontrar la zona de satisfacción deseada. En ese sentido, Csíkszentmihályi, citado en Alonso (2002), nos señala que “hace falta mucho trabajo duro de valoración y elaboración antes de que los destellos brillantes de la intuición puedan ser aceptados y aplicados” (p. 98). Si no se examinan de manera rigurosa

las soluciones aplicadas, se puede caer en un estado de negación o cegamiento ante el probable uso inadecuado de las Iluminaciones que se hayan tenido.

Finalizada la etapa verificativa, llega el momento de poner en prueba frente al contexto en el que surgió y se resolvió el problema, cómo será visto ya como un suceso que contraste empíricamente con los valores de la sociedad, y de esta manera cumplir el ciclo de terminación para el artista, y comenzar el periodo de aventurarse a significar diferentes cosas.

A partir de que el artista da por finalizada su pieza, esta se separa tajantemente del ser humano que la concibió, se deja a las manos de los espectadores, emprendiendo así una nueva travesía que debe antojarse fascinante en todos los sentidos, dando por concluido de esta forma el proceso creativo.

2.3 La creación artística y sus factores

Generalmente el artista es el único testigo de su creación, y el público recibe la obra una vez que esta es filtrada por el propio creador, dejando atesoradas influencias, búsquedas, reflexiones, gastos, cambios, traspasos, charlas y desafíos que le llevaron a la finalización de la obra artística (Fossati, 2012). Cabe asentar que

el problema no consiste en que la obra de arte sea un producto racional o no y sí en el hecho de que no percibimos que lo que está atrás de la creación artística, está también atrás de todo proceso de la razón como su fuente primordial (Fajardo, 2006, p. 3).

El argumento anterior reafirma que el origen de la obra artística se fundamenta totalmente del juicio y conocimiento del artista y no de una intuición o de la llamada inspiración que permite la creación de la obra.

En un sentido psicológico, el ser humano almacena experiencias en su interior a lo largo de su vida, todo lo que vive, lo que percibe, lo que acontece a su alrededor es parte de esa *experiencia*, es acumulativa, y eso va alimentando el proceso creativo. Para Dewey (2008) “toda obra de arte sigue el plan y el modelo de una experiencia completa, haciéndola sentir más intensa y concentradamente” (p. 60). Con esta premisa se señala que la obra artística necesita de tal *experiencia* para lograr existir de manera íntegra, no aparece a causa de un momento de inspiración, hay un trayecto que se recorre hasta lograr el producto final y esa es la visión general sobre la que se orientará este trabajo.

Como se trazó en el apartado de Antecedentes, se ha establecido que fue Wallas quien planteó por primera vez el trabajo del proceso creativo como un método en el que se distinguen fases que engloban el trazo de éste (Landau, 1987), y aunque a raíz de esta aportación diversos teóricos han concebido otros modelos del proceso creativo más detallados, el modelo de Wallas es considerado como clásico dentro del campo de investigación de los procesos creativos (Ortega, 2013) además de ser concreto en cada una de las etapas, motivo por el que para los fines perseguidos en el presente proyecto de creación, abarca de manera plena el rumbo por el cual se dirigió el resultado.

La orientación por la que se centra este trabajo toma el concepto de *experiencia* manejado por Dewey como parte fundamental para la creación de obra artística, sin embargo, ello no quiere decir que no se pueda nutrir de otras corrientes de pensamiento que sean pertinentes para cimentar el proyecto, como es el emular fragmentos de la percepción de la realidad (Foucault, 1968); acumular una serie de condiciones que tienen que ver con lo que se vive y se pretende expresar, tal es la experimentación con materiales, formas, medios y contenidos (Huizinga, 2007); y atender la obra artística una vez finalizada como posible mercancía (Durán, 2012).

Dewey nos indica que “la obra de arte se identifica a menudo con la existencia del edificio, del libro, de la pintura o de la estatua, independientemente de la experiencia humana que subyace en ella” (2008, p. 3). La obra artística es algo que existe dentro de la realidad, todo lo anterior a la obra artística existe en la mente de sus creadores, el proceso previo no es evidente y tal hecho se toma como natural. Si bien la creatividad no puede surgir como consecuencia de tratar de alcanzar un objetivo a través de métodos planificados puntualmente (Bohm, 1998), sí está ligada a trazar un esquema, por mínimo que sea, para lograr un ideal dentro de su producción.

El quehacer artístico se nutre de la diversidad, toma todo lo que sea objeto de sentimiento y expresión, es un todo formado por elementos múltiples, comenzando por las ideas y finalizando en el producto que existirá en el mundo real (Fajardo, 2013). En ciertos artistas existen reglas que se manejan desde el interior, la manera

en cómo resuelven sus obras artísticas generalmente es la misma⁶, el desarrollo del artista y su obra se construye con diversos referentes los cuales van incluidos en su producción. Tales referentes son los que propone Dewey bajo el nombre de *experiencia*, situación que ocurre de manera natural y diaria puesto que la interacción de los individuos con el entorno los dota de ella y está “implicada en el proceso mismo de la vida” (2008, p.41); cada persona recibe y entrega la *experiencia* de manera distinta de acuerdo a su percepción del mundo en el que vive.

En este proyecto, la producción de obra artística no puede ser posible sin la acumulación de la *experiencia*; la serie de piezas toma como referente el modelo clásico instituido por Wallas en el cual el proceso creativo se ve segmentado en cuatro fases, que como se vio en el apartado anterior se ordenan de la siguiente manera: 1) Preparación: discernimiento de algún problema y recopilación de toda la información posible respecto al mismo, se reconoce cierta inquietud para indagar sobre posibilidades y alternativas; 2) Incubación: es el trabajo que se realiza con las informaciones que se han recogido, se desechan las que no sirven y se afana con lo útil, supone un tiempo de espera en donde se busca inconscientemente la solución, pueden haber lapsos de frustración y ansiedad por “quedarse en blanco”; 3) Iluminación: es el momento en el que llega la solución, en el que nace la inspiración,

⁶ Cabe aclarar que esto no es regla general, hay artistas que dan cabida al juego y la experimentación en sus obras hasta que llegan a encontrar su estilo, incluso el trabajo de experimentación pudiera no acabar, sin embargo, ello también implica una rutina dentro de la manera de trabajar del artista.

suele brotar después de una etapa de confusiones; y 4) Verificación: la aplicación de la solución encontrada para resolver el problema, de no ser la adecuada, se vuelven unos pasos atrás para que surja una nueva iluminación (Landau, 1987).

Si la *experiencia* es “de un material fraguado con incertidumbres que se mueven hacia su propia consumación a través de series conectadas de variados incidentes” (Dewey, 2008, p. 50), entonces cada una de las piezas, basadas en una diferente fase del proceso creativo, culminarían en obras artísticas dotadas del fundamento referencial literario-teórico, de la observación y de la comprensión que el contexto adhiere para lograr una *experiencia* integral.

2.3.1 La *experiencia* dentro del proceso creativo

Si se atiende la obra de arte desde la perspectiva de Heidegger (1996) en “La cosa y la obra”, se tiene que, al igual que todo lo que existe en el mundo, esta puede ser cosificable⁷, pero no en una manera como se hace con una montaña o un cerco, la coseidad en el arte está llena de un cúmulo de verdades nacidas desde su creador, es una *cosa con experiencia*.

Para que el artista haya llegado a la conclusión de su trabajo, y la cosa esté repleta de contenido, debe hacer un recorrido, encontrar un refugio interno, pasar por *algo* que lo llene de tal *experiencia*, la obra no es un simple utensilio, ya que está

⁷ Tal vez sea este un adjetivo pocas veces utilizado, sin embargo posee un gran peso dentro de lo que constituye el mundo en el que vive el ser humano: un mundo lleno de “cosas”; todo, absolutamente todo entra en la categoría de ser nombrado “cosa”, de igual manera lo hace el arte, por lo tanto la coseidad es esa propiedad que tiene lo existente (físicamente o no) de ser transformado en “cosa”.

colmada de verdades que se van acumulando conforme pasa lo más natural e inevitable: el transcurrir del tiempo.

Dewey (2008) afirma que “en una obra de arte, diferentes actos, episodios, sucesos, se mezclan y funden en una unidad y, sin embargo, no desaparecen ni pierden su propio carácter” (p. 43), es decir, un todo está formado por partes; la vida está formada por momentos, la vida infantil, juvenil, adulta, está llena de recuerdos, seguramente fragmentados, recordamos algunos episodios en especial, la vida está trozada y a la vez entera, esas piezas de vida son las que se van amontonando en el interior para obtener la *experiencia*, lo mismo sucede con la obra artística.

El artista no crea su obra a partir de la nada, sino que se va trazando consciente o inconscientemente un camino que recorrerá una y otra vez hasta que posea los elementos necesarios para ir avanzando, y esto ocurre en tanto trabajos que llevan años de producción o los que se hacen en un par de horas.

La experiencia debe ser transmisible al receptor, no como haya sido concebida por el autor, no es pertinente que un artista le diga al espectador qué es lo que tiene que entender de su pieza, hay que abrirse a la idea de que un trabajo artístico puede llegar a tener infinidad de significados o carecer de ellos, dependiendo de la abstracción y percepción del espectador, de su propia experiencia.

Así, lo transmitido en la obra de arte puede generar atracción o repulsión sobre el receptor dependiendo de su realidad inmediata (Danto, s.f.) y su experiencia. A su vez, el artista, aunque sea por medio de la trampa o la maña, debe ser sensato

acerca del estado en el que se encuentra su producción, tiene que existir un vínculo entre lo que hace y lo que quiere decir con ello, para que las partes que conformen la pieza no sean ajenas al todo.

Los actos que realiza el ser humano están siempre alimentados o cimentados en la *experiencia*, misma que se va constantemente transformando conforme avanza el vivir de cualquier individuo, esto es, va ocurriendo de forma continua durante cada relación que se tenga con el entorno, es decir, siempre (Dewey, 2008). La *experiencia* es singular y única en cada persona, de esta forma, se les puede comparar con historias que desarrollan un argumento y movimiento rítmico propio; en ella no existen momentos de vacío improductivo, sino que se toman como pausas o respiros que le son inherentes.

En su libro “El arte como experiencia” (2008), Dewey expone de manera metafórica, un claro ejemplo sobre cómo se va acumulando y transformado la experiencia, en este caso, ubica la *experiencia* que pudiera tener una piedra al rodar por el camino, esta mira hacia adelante con la pretensión de llegar a un fin, todas las cosas que recorre en su trayecto le interesan, de igual manera hay factores que alteran, ya sea retardando o apresurando, la velocidad de movimiento respecto a la llegada de su meta, se dan también emociones que siente respecto a tales factores y finalmente al llegar a su objetivo, habrá vivido una *experiencia* alimentada de todo eso que vivió antes y durante el recorrido, y esa *experiencia* estará dotada de cualidad estética.

Tomando el ejemplo anterior, se puede realizar una comparación con la obra artística, la obra artística es la piedra, y su desarrollo estará ligado a la *experiencia*

que impulsará su nacimiento desde que esta es una idea en la mente de su creador; la creación de obra artística requiere aprendizaje, el artista coloca todo su empeño e interés en cada una de las piezas que produce, así como cuando un niño pequeño comienza a andar y hace un esfuerzo por conseguirlo, el artista utiliza su percepción para observar más allá de lo que le es familiar (Bohm, 2009), saber diferenciar los conocimientos con los que ya se cuenta y los que se van adquiriendo forma parte del proceso creativo. Estos conocimientos van definiendo al artista, cada persona es una entidad única e irrepetible y el arte fija esta búsqueda por tratar de comprender de dónde viene aquello que determina a los habitantes del planeta como seres humanos, qué tipo de *experiencias* los hacen ser lo que son.

Ahora bien, para que la *experiencia* se dé, debe existir un estímulo que genere emociones gozosas o dolorosas; la complejidad que existe alrededor de la alegría, la tristeza, el temor, la ira, la curiosidad, la indolencia, etc., consuman lo que finalmente se le puede llamar una verdadera *experiencia*. Asimismo existe la interacción con el entorno, por ejemplo, cuando una persona levanta algo, padece su peso, dureza, textura, temperatura, entre otras propiedades; en el caso de un pintor, se precisa que debe tener consciencia del efecto que tiene cada pincel sobre el sustrato en el que esté colocando la pintura (Dewey, *ibíd.*).

Tales emociones brotan gracias este impulso, los artistas, comparados con el resto de la gente son personas dotadas “de una sensibilidad inusitada para las cualidades de las cosas” (p. 57), y continúa diciendo que el arte “comprende modelar el barro,

esculpir el mármol, colar el bronce, aplicar pigmentos” (p. 54), esto es, hay interacción con los instrumentos que finalmente generarán el producto artístico.

Siguiendo el mismo orden de ideas, las obras de arte mantienen un procedimiento de una *experiencia* completa, haciendo que contenga una enorme intensidad de emociones, que el espectador captará o no según su propia experiencia (Dewey, *ibíd.*), incluso, puede crear una *experiencia* en el momento de estar apreciando la pieza artística. El artista crea a partir de su interés, el cual condensa en su trabajo, y el receptor decodifica a partir de su propio interés.

Hay que tener claro que también hay que desafiar las propias nociones de comprensión, las cosas no están dadas en sí mismas, las formas artísticas están fincadas con base a un ejercicio arbitrario por definir las como tal, en la época actual se tiende a decir “esto es arte”, “esto no es arte”, sin tomar en cuenta la cantidad de factores que están ligados a esa cosa a la que están definiendo o no como arte. Precisamente es por ello que hay que otorgarle un valor contundente al proceso creativo, al contemplar una obra artística, debería existir una comprensión del entorno, debe existir una comunicación entre el emisor y el receptor, debe existir una capacidad para persuadir de todo eso que se descubrió en el camino y culminó en una obra artística dotada y empapada de experiencia.

2.3.2 El azar y el arte

Han afirmado diversos filósofos como Benedetto Croce, Hipólito Taine, Aristóteles, Immanuel Kant, o Adolfo Sánchez Vázquez, que el arte se basa en copiar la imagen

de la naturaleza, partiendo de esa premisa y atendiendo a que la naturaleza es azarosa, entonces por consecuencia el arte se nutre de los azares para tener su propio orden.

Cada cultura y país se relaciona con sus propias satisfacciones, sus habitantes, sus estructuras, sus costumbres; el artista lo hace con las estructuras que le exige la obra, con la motivación para la creación artística, incluso cuando dicha motivación venga desde una desmotivación.

Los procesos creativos son cuestiones del ámbito cognitivo de quien lo ejecuta, son dependientes además del cuerpo, las manos, los ejercicios de voluntad, los ejercicios de acción, cuyas raíces van más allá de los satisfactores sociales o simbólicos que hay alrededor.

Vaskes (2007) cita a Barthes diciendo que este alude a que en los textos que se consideraban “abiertos”, es el lector quien establece los significados, haciendo al autor a un lado y dotando al producto de una gran diversidad de significados posibles, en el mismo sentido advierte la corriente deconstructivista introducida por Jacques Derrida, en la cual no únicamente se le da un significado ajeno al autor, sino que se realiza todo un juego de restablecimiento de la percepción de la misma estructura de la obra. El receptor tiene sus propios constructos, sus azares, que afectarán el cristal con el que mira la realidad, a lo cual artista debe aceptar y comprender que los conceptos de los que está compuesta la forma artística ejecutada, estarán colmadas de posturas subjetivas desde todos los ángulos.

La experimentación en el proceso creativo es vital para que las fases tengan una ventaja en la consumación del mismo, y yendo más allá del “qué pasaría sí...” que el artista establece dentro de su disciplina, la motivación debe estar vinculada a los juegos de azar. Bohm (2009) indica que la creatividad no puede surgir como consecuencia de tratar de alcanzar un objetivo a través de métodos planificados puntualmente, ya que esto es ir contra su propio entorno. Se vislumbra aquí un primer inconveniente en el sentido de que todo se encuentra regido por reglas, incluso los mismos artistas trazan su producción de acuerdo a pautas de cómo pueden encontrar una solución en el desarrollo de sus piezas, lo que habla ya de normas dentro de la creación artística.

Para acentuar la existencia de normas personales en cada individuo y por ende, en cada artista, se tiene que se nace en un país lleno de reglas y se acatan, ya que son tomadas por naturales porque se crece con ellas y porque se ejecutan y se quiere que se cumplan. También el comportamiento está regido por un sinfín de reglas, entre ellas las de tránsito, jurídicas, sociales, deportivas, escolares, laborales, morales, hogareñas, etc.

En el artista esas reglas deben ser violentadas para que logren sentirse libres, violentadas en un modo metafórico, es decir, mediante la experimentación, mediante la búsqueda de nuevas posibilidades, dejando que el azar forme parte del crecimiento de la obra artística. Csikzentmihalyi (2000) apunta que “la falta de orden interno se manifiesta en una condición subjetiva que algunos denominan ansiedad ontológica o angustia existencial” (p. 28), de esta premisa surge la duda si realmente

se necesita estar sujeto a un orden para tener tranquilidad, si la libertad es sentirse plenos entonces se debe cuestionar si el artista es libre cuando concibe y desarrolla su trabajo, ¿qué pasa por la mente del artista a la hora de encontrarse en el proceso de creación?, ¿la creación es libre o está sujeta a normas? El arte es un juego. El juego puede ser libre, pero existen juegos (la mayoría) que tiene sus reglas.

Se ha establecido en apartados anteriores que realizar una obra artística acarrea un problema que hay que solucionar, y en toda solución de problemas se sigue un proceso creativo, segmentado para fines del presente proyecto en las fases planteadas por Wallas: 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación y 4) Verificación. Estas fases no tienen por qué estar seriadas, puede llegar una antes que la otra, incluso repetirse, como suele suceder en una situación azarosa, como en el juego, el artista debe buscar la experimentación no solo física, sino también de sensaciones y emociones que reconstruyan el contenido de la obra. Cuando Hiuizinga (2007) habla de juego y poesía es porque precisamente este lenguaje nace desde un estado lúdico, lo llama “un juego sagrado”, todo arte es poesía, y sus “estructuras léxicas” pueden acomodarse a antojo del *artista-poeta* para significar.

Fajardo (s.f.) señala que el quehacer artístico por naturaleza se nutre de la diversidad, toma todo lo que sea objeto de sentimiento y expresión, es un todo formado por elementos múltiples, comenzando por las ideas y finalizando en el producto que existirá en el mundo real.

Hablando de manera alegórica, se puede decir que el arte es un juego en el cual hay que apostar siempre, a sabiendas de poder perderlo todo. El juego se da en un

esquema de libertad, y el mejor ejercicio de creación artística se da en la libertad porque esta se vuelve una suerte de ejercicio de creatividad, hay una constante búsqueda, la obra artística nace del juego, de la libertad; y la libertad es el elemento que mas peligra dentro del proceso creativo.

2.3.3 La emulación de la realidad

En su libro “Las palabras y las cosas”, Foucault (1968) advierte en el capítulo “La prosa del mundo”, cuatro similitudes entre la realidad que han desempeñado parte del saber de la cultura occidental: *Convenientia*, *aemulatio*, *analogía* y *simpatías*; para el presente proyecto de creación, se sondeará únicamente la *aemulatio*, puesto que esta forma de similitud está ligada al proceso creativo propio, calzando de manera idónea en el ámbito referencial del proyecto.

Aemulato es un juego a la distancia, lo que es sin serlo, la gemelidad natural de las cosas, es decir, un símbolo en toda su plenitud, en su máximo esplendor, quizá podría tomarse como un adjetivo simple de otorgar, que la obra artística esté emulando alguna otra cosa, pero en realidad también requiere de un esfuerzo mayor. Foucault (*ibíd.*) se apoya en Crollius para acentuar una semejanza entre las plantas y las estrellas, y lo cita textualmente anotando que “cada hierba o planta es una estrella terrestre que mira al cielo, del mismo modo que cada estrella es una planta celeste en forma espiritual, que sólo es diferente por su materia de las terrestres” (p. 29), así tenemos que todo lo que existe en el mundo, natural o artificial tiene la facultad de ser símbolo de otra cosa, según se lo otorgue el ser humano, si no existieran las semejanzas entonces el mundo sería ilegible, para que el lenguaje

del mundo del arte funcione deben existir las similitudes, un bagaje de referentes icónicos para decir aquello que se pretende decir.

Cada *aemulatio* que el artista aplique, descubra, o considere en su obra tendrá que ver con la *experiencia* de la que la vaya a impregnar, el ser humano aplica la recursividad en el desarrollo de sus ideas, estas están eslabonadas ya que así funciona el pensamiento, todo puede llegar a ser lenguaje, y una lengua está construida para ser utilitaria, así los elementos que entren en juego al momento de producir una obra artística se encontrarán unidos al proceso de decodificación de cada obra en particular. Choza (1988) llama a la imaginación un archivo de síntesis sensoriales, misma que en el ser humano tiene:

una actividad superior, con mayor amplitud y riqueza de objetos, porque está penetrada por la inteligencia y puede estar gobernada por la voluntad [...] y, sobre todo, es la base en la que el intelecto forma los conceptos abstractos (p. 194).

Es la imaginación pues, clave esencial para entender la *aemulatio*; todo símbolo está ligado a la memoria, a la percepción, a la fantasía, al cuestionamiento, a la intención, y ello es parte de la *experiencia*. El arte es poesía, aludiendo a Foucault, el arte es la prosa y el verso del mundo, y como todo texto, se debe atender a que tendrá diversos significados, hay que tener claro que “el verdadero poema no es la obra del artista individual: es el universo mismo, la obra única del arte que se está perfeccionando constantemente a sí misma” (Cassirer, 1967, p. 135); cuando una obra artística es finalizada, debe ser competente para provocar cambios en el

espectador, debe dejar que de ella broten todos los significados posibles, ya que con ello, el creador de la pieza también se comenzará a llenar de nuevos significados y mirará cosas que antes no había percibido en su trabajo.

2.3.4 La obra de arte como trabajo improductivo

Se entenderá aquí el concepto de trabajo improductivo como lo refiere Durán (2008) desde una perspectiva marxista al señalarlo como la fuerza intelectual y no una pieza en sí como material; si bien es un tema que requiere su propia investigación en forma, se ligó como parte importante de los fundamentos ya que puede llegar a ser de gran influencia dentro del proceso creativo.

Dentro de su visión sobre este tema, Durán (*ibíd.*) cita unas líneas de Marx en donde éste último afirma que “cuando hablamos de trabajo productivo hablamos pues de trabajo socialmente determinado, trabajo que encierra una relación muy específica entre el comprador y el vendedor del trabajo” (p. 1), en tal caso se puede hablar de trabajo productivo en tanto que de alguna manera el artista debe “acomodar” su obra para ser exhibida, es decir, tendrá que buscar y lograr acercarse a determinado espacio para plantear la idea y justificación de su propuesta y que ésta sea tomada en cuenta para su montaje y finalmente exposición pública.

El trabajo improductivo se da dentro del proceso creativo, a la par de este, es toda la consecuencia: desde que se gesta la idea en la mente, los pasos que se siguen para llegar a una solución y finalmente comenzar a producir en físico la obra y llegar a su conclusión; en el caso del presente proyecto, se comenzó a hacer el trabajo improductivo desde que hubo la necesidad de pensar en qué tema podría ser el más

adecuado para el anteproyecto, dicho trabajo improductivo siguió con el abastecimiento de información y concluyó con las piezas finalizadas. Luego vendrá la “comercialización” para buscarle un espacio de exhibición y finalmente aparecerá el trabajo productivo cuando haya un público receptor del mismo.

Para Sánchez (s.f.) el arte verdadero perdura, es un producto del hombre que deja una huella histórica, que sobrevive a ideologías de clase y cultura; muestra una vocación de universalidad que rebasa cualquier parámetro temporal. El arte debe ser puro, por supuesto existe conocimiento en el artista para poder realizar la obra, es decir, al momento de estar produciendo su trabajo, el creador estará cargando una serie de datos e informaciones tanto en físico como en la memoria, pero al momento de plasmar esto en la obra artística, tal información se difumina para que la creación sea lo más limpia en cuanto a ejecución y no esté dependiendo de estándares o parámetros dictados, es el trabajo improductivo en abundancia. Durán (2008) asegura que el arte y el artista siempre estarán en unión estrecha, cualquier conocimiento práctico guía al artista a efectuar su obra, los músculos de la mano y el cerebro se coordinarán para llegar al objetivo.

El trabajo como artistas se da en el momento en el que se está creando, ahí recae el esfuerzo físico y mental, el proceso creativo es el camino que desemboca en forma de obra de arte, la que finalmente es la que se muestra al público receptor, por supuesto, el valor-costo que se le da al producto terminado para nada expresa el trabajo puntual del artista, ese que se dio durante el proceso, ya que generalmente resulta muy duro de determinar (Durán, 2012). Cuando el trabajo improductivo culmina en la obra artística, se vuelve trabajo productivo, ya que las obras adquieren

valor monetario de acuerdo a la apreciación en las cualidades estéticas y mercantiles. Para acentuar lo dicho, por ejemplo, el presente proyecto una vez que fue finalizado y presentado, obtuvo la cualidad de ser vendido y redituable en tanto exista un aval que lo reconozca como producto artístico propenso a ser consumible por un público receptor.

El artista goza de un trabajo libre que le pertenece, pero para poder ganar sustento debe vender su fuerza de trabajo en forma de obra de arte (Duran, *ibíd.*), el camino que debe seguir la creación artística es mantenerse dentro del trabajo improductivo para poder proteger su verdadera esencia.

Dice Vicente Huidobro que “el hombre pertenece a la Naturaleza y no puede evadirse de ella, debe obtener de ella la esencia de sus creaciones” (Universidad de Concepción de Chile, p. 42), y tales creaciones deben ser libres, la obra artística tiene que estar dotada de una tremenda sensibilidad para que pueda convivir con las emociones humanas.

3. METODOLOGÍA

La serigrafía es una técnica que debido a sus principios de impresión, siempre recurre a un procedimiento habitual que se conoce como estampado, donde la tinta pasa a través de una plantilla que a su vez está unida a un tejido entramado y tensado en un bastidor (Vásquez, 2012). Para llegar al proceso de estampado anteceden una serie de pasos que se deben seguir de manera puntual para lograr un resultado óptimo en el producto.

El método básico al que se recurrió cuando llegó al momento previo de la estampación fue el siguiente: los positivos⁸ de la pieza se imprimieron en blanco y negro después de importarlos en un programa de diseño a escala real; sobre los bastidores tensados se aplicó una película líquida sensible a la luz llamada emulsión, misma que fue preparada mediante la mezcla de dos químicos, una vez seca la emulsión se procedió a colocar los positivos en un área pertinente del bastidor para posteriormente acercarlo a una fuente de luz, esto con el objetivo de quemar⁹ el área no obstruida, ya que la impresión en negro sobre el papel albanene obstruye el paso de luz e impide que la emulsión se endurezca. Una vez pasado el tiempo de exposición a la luz¹⁰ se procedió a humedecer el bastidor con un chorro de agua a presión, lo que hizo que el área en la que se impidió el paso de luz se destapara, generando una plantilla a utilizar para el vaciado de tinta. Este sistema se realizó varias veces de acuerdo a la cantidad de colores que se utilizó en cada una de las piezas.

Previo al proceso técnico de impresión se siguieron algunos pasos de manera exploratoria como: lectura sobre el tema de los procesos creativos, bocetaje manual, bocetaje digital, etc. Dando como resultado un punto de vista desde la poiética¹¹, el cual finalmente generó la serie de piezas que representan cada una de las fases del modelo del proceso creativo planteado por Wallas.

⁸ Se le llama *positivos* a las impresiones o copias en papel albanene, acetato, película fotográfica lith u otro material que genere transparencia, éstos no deben en escalas de grises sino en negro absoluto.

⁹ El proceso de *quemado* se refiere a la reacción que tiene la emulsión al contacto con la fuente de luz.

¹⁰ El tiempo de exposición a la luz depende de la malla del bastidor, así como a la cercanía e intensidad de la fuente de luz.

¹¹ Al hablar sobre un punto de vista desde la poiética, se hace referencia al abordaje del proceso creativo propio.

El acercamiento al tema se propuso desde una perspectiva artística, la cual incluyó una serie de herramientas y logística seguida en cada una de las piezas presentadas. A grandes rasgos el proceso comprendió: revisión, lectura y exploración de literatura sobre el proceso creativo, bitácora personal¹², experimentación con diversos elementos gráficos en el bocetaje manual, bocetos digitales con pruebas de color para la producción de obra, así como un breve ciclo de experimentación con el material en el que se arrojaría la tinta.



Figura "A". Producción final de la pieza "PREPARACIÓN".

Para llegar a un resultado como el mostrado en la figura "A", tuvo lugar una sucesión de pasos en los que estuvieron implicadas diversas fuentes teóricas a propósito del proceso creativo: artículos, libros, tesis, ensayos, entre otros; así como ejercicios de

¹² En la que se hicieron anotaciones respecto a las rutas que se fueron tomando para producir las piezas serigráficas.

imaginación, que se ejemplificarán en apartados subsecuentes de este capítulo, en los que se buscaron elementos visuales derivados de las fuentes teóricas.

En posteriores líneas se ahondará sobre el proceso ejecutado en cada una de las obras artísticas producidas para el proyecto *Fábula del erizo*, sin embargo para comprender el mecanismo efectuado en la serie, se describirá a groso modo el eje central por el que fue encaminado el trabajo de producción.

En coordinación con la Mtra. Patricia Medellín, tutora disciplinar de este proyecto, se trabajó en la dinámica de producción general para todas las piezas. Tal dinámica se referirá a continuación: con base en las lecturas realizadas por el tutorado sobre el modelo del proceso creativo planteado por Wallas, la Mtra. Medellín arrojó los siguientes cuestionamientos: “¿Qué “inspira” cada fase del proceso creativo? ¿Qué imágenes y con qué elementos visuales se relacionan las fases del proceso creativo? ¿Por qué estos elementos se relacionan con las fases del proceso creativo?”

Con las preguntas anteriores surgen las primeras imágenes mentales que están estrechamente ligadas a la función fantástica¹³, la cual se encuentra presente durante todo el proceso como parte fundamental del mismo, aunque no necesariamente el bosquejo mental de la obra debe reflejar un momento preciso del artista como sucede en la obra artística una vez producida (Durand, 2010). Dichas

¹³ Para Gilbert Durand, la imaginación individual o colectiva pone en evidencia que los arquetipos son universales, que han existido y existirán prototipos delimitados que encajarán en la psique de un pueblo, por lo que estas imágenes mentales forman parte de algún arquetipo donde entra la función fantástica como partícipe del desarrollo intelectual. Con ello se tiene que la función fantástica es precisamente la imaginación creadora de todo ser humano, el agente intelectual que se encuentra en todos los procesos de conciencia.

imágenes mentales arrojaron anotaciones escritas a manera de conceptos o ideas, a lo que posteriormente se hizo una selección de los apuntes para pasar a una primera etapa de bocetaje manual. Los bocetos fueron mostrados a la Mtra. Medellín, de ahí derivó una serie de comentarios, sugerencias, anotaciones y retroalimentación acerca de los elementos visuales y de contenido de éstos.

Esta fórmula de bocetaje manual, ligada a la función fantástica, se repitió en mayor o menor número de veces en cada una de las piezas que representan las fases de: 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación y 4) Verificación del proceso creativo, hasta llegar a un común acuerdo entre la parte tutorada y la tutora disciplinar en cuanto a elementos gráficos y de contenido.

Después del momento en que el boceto manual llegó a su fin, se realizó un boceto con elementos digitales y experimentación de color (también digital) para tener finalmente una guía aproximada al producto final. A raíz de este boceto se procedió al emulsionado, revelado e impresión del diseño, que es el mecanismo tradicional de la técnica serigráfica, para finalmente llegar al resultado mostrado en la figura “A”; estos pasos se siguieron en cada una de las piezas, lo que a continuación se observará con mayor detalle.

Todas las piezas se realizaron bajo el mismo mecanismo, por lo que podría parecer repetitivo, sin embargo, el contenido temático y de forma fue tan rico y variado que se vuelve imprescindible mostrarlo como parte fundamental del proceso.¹⁴

3.1 Preparación

Este trabajo fue el que más tiempo llevó realizar, ya que fue el primero en surgir y todavía no se tenía clara la línea a seguir para poder desarrollar la obra, existía un antecedente con la etapa de Iluminación, misma que se llevó a cabo durante el primer semestre de 2014 a manera de experimentación y que sirvió como motivo para elaborar los primeros bocetos de la pieza *Preparación*.

Paso 1: Anotación escrita en la bitácora de imágenes mentales sobre lo que remitía en ese momento la fase de *Preparación*, se cita textualmente lo escrito: “Pienso en serpientes / sueño con serpientes / detrás de las montañas / las serpientes son informaciones / también hay flechas en todas direcciones / la confusión: he aquí la preparación / el cohete / la búsqueda, el corazón / cometas – flechas- elemento humano, piernas teatro diamante / triángulo en el que entra la información, larvas volando alrededor, muchas larvas”.

Paso 2: Se trabajó en cuatro bocetos a lápiz sobre fondo blanco, muy apegados a lo que fue la fase de experimentación con la etapa de Iluminación durante la primera mitad de 2014, en estos bocetos se distingue un común denominador que es el cuerpo humano, o al menos en ropaje, rodeado de diversos elementos surgidos a

¹⁴ Todas las etapas de bocetaje tanto manual como digital son mostradas en el apartado Anexos para que exista una referencia real sobre los elementos y símbolos de los que se estará hablando en cada una de las fases del proceso creativo que se describen.

partir de las anotaciones en la bitácora y de lecturas complementarias sobre la significación del término preparación en otros ámbitos fuera del propuesto como etapa del proceso creativo como en su momento lo fue la pieza de danza “Preparatio Mortis” de Jan Fabre, dedicada al cuerpo humano, su transformación con el paso del tiempo y su preparación para la muerte. De esta primera etapa de bocetaje, la Mtra. Medellín hizo observaciones como que los símbolos parecían ser acompañantes más que elementos de las piezas, la rigidez de las composiciones, no trabajar siempre la forma simétrica, integrar el cuerpo humano con los demás elementos, buscar el movimiento del ojo al recorrer la pieza, entre otros. Se realizó la recomendación de observar obras del artista M.C. Escher y del género de grabado japonés Ukilyo-E para ampliar el horizonte de las propuestas. Los bocetos fueron descartados para pasar a una segunda etapa de bocetaje manual.

Paso 3: Se trabajó en tres bocetos a lápiz sobre fondo blanco, en ellos se optó por tomar el vacío¹⁵ como uno de los elementos de las piezas para que existiera un recorrido más natural al momento de ver las figuras; para llegar a este punto se observaron diversos objetos reales con el fin de notar cómo se integraban con otros elementos. Los bocetos, muy cercanos al planteamiento sugerido por la tutora disciplinar¹⁶, una vez terminados fueron realizados en forma digital con el programa de edición de imágenes *Photoshop* en forma de collage mediante imágenes

¹⁵ Se deberá entender aquí por vacío un elemento en el espacio conceptual de la pieza, que forma parte de ella, como lo es un silencio en una composición musical; en su tesis, Luca de Tena (2008), expone la expresión del vacío en trabajos de pintores occidentales, otorgándole un valor relevante en la construcción de las obras artísticas.

¹⁶ La Mtra. Patricia Medellín, tutora disciplinar del proyecto, hizo la sugerencia de observar ciertas piezas de arte japonés para entender de mejor manera el concepto de vacío en el arte; los bocetos realizados tuvieron un encuentro bastante hermanado con las piezas observadas.

recolectadas en internet. En los bocetos digitales se ve cómo la idea era trabajar el mínimo de color y únicamente dar un acento visual a ciertos elementos. Los bocetos fueron descartados para pasar a una tercera etapa de bocetaje manual.

Paso 4: Se trabajó en siete bocetos a lápiz sobre fondo blanco, los cuales comparadas con las dos primeras etapas de bocetaje, diferían mucho en cuanto a los elementos que las conformaban; las piezas están llenas de simbolismos: lunas, flores, rostros indefinidos, ramas, larvas, insectos, montañas, nubes, semillas, triángulos, troncos de árbol, etc., por lo que la carga de abstracción es muy fuerte, sin embargo, estos bocetos fueron el punto de partida para comenzar a trabajar en forma el desarrollo de la pieza que forma parte del proyecto. Previo a trabajar en los elementos que componen esta etapa de bocetaje, mediante figuras geométricas trazadas en la hoja en blanco, se fue construyendo el recorrido que puede hacer el ojo al observar la pieza. De los siete bocetos fueron descartados cuatro y se eligieron tres para pasar a una cuarta etapa de bocetaje manual.

Paso 5: Se trabajó en seis bocetos a lápiz sobre fondo blanco a partir de los tres bocetos elegidos de la etapa anterior: *hombre-árbol*, *hombre-triángulo* y *montaña-flor*, de estas piezas se realizó una reedificación con los elementos ya trabajados, resultando en construcciones apegadas al boceto original pero con otras soluciones. De los seis bocetos fueron descartados cinco y se eligió uno para pasar a la etapa de la elección de colores en la pieza.

Paso 6: Uno de los bocetos *hombre-árbol* fue el que finalmente se decidió sería el óptimo para representar/exponer la fase de Preparación. El boceto fue digitalizado

mediante escaneo y con el programa de edición de imágenes *Photoshop* se llevaron a cabo siete bocetos, en los que se trabajó con varias soluciones en cuanto a color únicamente. De los siete bocetos fueron descartados seis y se eligió uno para comenzar con el bocetaje digital de la pieza.

Paso 7: Una vez designada la pieza que funcionaría mejor para esta etapa, se realizó un collage entre imágenes recolectadas en internet, fotografías tomadas por el autor de este trabajo y el boceto manual; este collage fue llevado a cabo con el programa de edición de imágenes *Photoshop*, rescatando los elementos mostrados en el boceto manual, otorgándoles una solución más clara en cuanto a detalle. Una vez obtenido el boceto digital, se procedió con base a los colores elegidos, a realizar una segunda etapa de bocetaje de color, resultando cuatro bocetos de los que finalmente fueron descartados tres y se eligió uno para comenzar con el desarrollo de la primera pieza a realizar mediante la técnica de serigrafía.

Paso 8: Ya con la pieza final elegida, se procedió a realizar la separación de color, lo cual es básico para la impresión serigráfica, la impresión de los positivos en papel, el emulsionado y quemado de pantallas, la preparación de los colores, y el registro e impresión sobre el sustrato, dando como resultado la obra gráfica “Preparación”, serigrafía sobre acrílico, 81x51 cm, producida a finales de 2014.

3.2 Incubación

Al tener ya finalizada la primera pieza, se acorta mucho el desarrollo de las otras producciones, puesto que ya se establece un método dentro del cual existe

retroalimentación entre las partes involucradas en el proceso de creación, la tutora disciplinar cuestiona, opina, sugiere, el tutorado responde, expone, atiende; así se da un acuerdo para continuar con el resto de los trabajos, por tanto, lo que fue el Paso 2 y Paso 3 en la primera pieza, quedan eliminados inmediatamente, sin tener esto que resultar menos dificultoso para encontrar la manera de resolver las obras restantes.

Paso 1: Anotación escrita en la bitácora de imágenes mentales sobre lo que remitía en ese momento la fase de Incubación, se cita textualmente lo escrito: “[...] pienso en algo interno, algo que se gesta, que no está desprendido de su matriz, recuerdo un pájaro al que le sale un niño, así como si fuera un disfraz, pienso también en el brote pero sin salir de completo [...] El mar / un mar de infinidades / de cientos de etcéteras / las cosas flotan / vuelan, chocan, se conocen, se desconocen / es la confusión / las eternas preguntas / la mente es una enorme bodega / el árbol va abriéndose y se deja ver un algo en su interior / son las perlas / todos somos perlas / las muchas manos / las muchas tetas que alimentan / no es una búsqueda, es un recibir / animales fantásticos existen ahí / todo existe, todo es posible / mucha frustración, inferioridad / palabras que vuelan / mecanismos de ave / alas / la cocción / el alejamiento / lo automático – lo robótico – lo nuevo – lo distinto – lo complejo / amalgama de recuerdos / el descanso / estímulos / refuerzo a la memoria, el sueño en todo su esplendor / círculo del problema – la espiral / enfrentamiento / interrupción / abandono”.

Paso 2: Se trabajó en siete bocetos a lápiz sobre fondo blanco, de los cuales dos tenían cierta reminiscencia al personaje utilizado para la obra “Preparación”, los demás se abordaron con otros elementos para que existiera una posibilidad más amplia de elección; al igual que los bocetos de la primera obra, estos están llenos de simbolismos: corazones enfrascados, troncos con alas, flores, olas en recipientes, larvas con tetas, gestación dentro de árboles, manos por todas partes, peces atados a nubes, insectos enmarcados, etc. Previo a trabajar en los elementos mencionados, mediante figuras geométricas trazadas en la hoja en blanco, se fue construyendo el recorrido que puede hacer el ojo al observar la pieza. De los siete bocetos fueron descartados cinco y se eligieron dos para pasar a una segunda etapa de bocetaje manual. Las sugerencias fueron desarrollar la tensión visual, lo rígido, cómo sería el personaje que está gestándose, humanizarlo más, texturizarlo, observar imágenes renacentistas, investigar lo imperfecto y vulnerable del inicio de la vida, que no sea grotesco a la vista.

Paso 3: Se trabajó en cuatro bocetos a lápiz sobre fondo blanco a partir de los dos bocetos elegidos de la etapa anterior: *foco-corazón*, y *frasco-corazón*, de estas piezas se realizó una reedificación con los elementos ya trabajados, resultando en construcciones apegadas al boceto original pero con otras soluciones. De los cuatro bocetos fueron descartados tres y se eligió uno para pasar a la etapa de la elección de colores en la pieza.

Paso 4: Uno de los bocetos *frasco-corazón* fue el que finalmente se decidió sería el óptimo para representar la fase de Incubación. El boceto fue digitalizado mediante

escaneo y con el programa de edición de imágenes *Photoshop* se llevaron a cabo seis bocetos, en los que se trabajó con varias soluciones en cuanto a color únicamente. De los seis bocetos fueron descartados cinco y se eligió uno para comenzar con el bocetaje digital de la pieza.

Paso 5: Una vez designada la pieza que funcionaría mejor para esta etapa, se realizó un collage entre imágenes recolectadas en internet, fotografías tomadas por el autor de este trabajo y el boceto manual; este collage fue llevado a cabo con el programa de edición de imágenes *Photoshop*, rescatando los elementos mostrados en el boceto manual, otorgándoles una solución más clara en cuanto a detalle. Una vez obtenido el boceto digital, se procedió con base a los colores elegidos, a realizar una segunda etapa de bocetaje de color, resultando tres bocetos de los que finalmente fueron descartados dos y se eligió uno para comenzar con el desarrollo de la segunda pieza a realizar mediante la técnica de serigrafía.

Paso 6: Ya con la pieza final elegida, se procedió a realizar la separación de color, la impresión de los positivos en papel, el emulsionado y quemado de pantallas, la preparación de los colores, y el registro e impresión sobre el sustrato, dando como resultado la obra gráfica “Incubación”, serigrafía sobre acrílico, 81x51 cm, producida a principios de 2015.

3.3 Iluminación

La realización de esta pieza, por lo menos en cuanto a anotaciones y bocetaje, se llevó a cabo casi a la par que la de la obra “Incubación”, esto no quiere decir que

cuenta con muchas similitudes, sino que el desarrollo propio de la pieza resultó de alguna manera muy cercana en cuanto a tiempo productivo para poder finalizarla.

Paso 1: Anotación escrita en la bitácora de imágenes mentales sobre lo que remitía en ese momento la fase de Iluminación, se cita textualmente lo escrito: “La experiencia / una explosión / las vísceras por fuera / nace la luz / abrir puertas, muros, rejas – libertad / descubrirse – choque de realidades / sale el corazón – la corazonada / el enamoramiento – miradas – suspiros / la claridad / desempañar / planetas / puntos de idea / las músicas – la musa / el llegar de cuajo – interrupción / folders abiertos / abejas gigantes / relación mediante ojos – ajeno propio propio ajeno / completar lo incompleto / entrada de info – tarjeta madre – agujeros – viento / visión interna / cae la tela que tapa los ojos / todo-nada / sensibilidad de percepción / la utilidad de la hermosura / renacimiento / la euforia – destellos / posible falsedad / encadenación / gestalt / el instante que se va / fugaz – el reconocimiento de lo esperado”.

Paso 2: Se trabajó en once bocetos a lápiz sobre fondo blanco, de los cuales dos aún tenían cierta reminiscencia al personaje utilizado para la obra “Preparación” (esto debido a que los bocetos fueron realizados en el mismo lapso que los bocetos de la obra “Incubación”), los demás se abordaron con otros elementos para que existiera una posibilidad más amplia de elección; al igual que los bocetos de la primera y segunda obra, estos están llenos de simbolismos: ojos gigantes, árboles con alas, flores desprendiéndose, troncos flotantes, rostros con terminación en pétalos, raíces suspendidas, soles con cuerpo humanoide, formas abstractas,

destellos de esferas flotantes, rizomas en rostro humanizado, planetoides, etc. Previo a trabajar en los elementos mencionados, mediante figuras geométricas trazadas en la hoja en blanco, se fue construyendo el recorrido que puede hacer el ojo al observar la pieza. De los once bocetos fueron descartados todos, se eligieron dos para usar ciertos elementos que contenían, y pasar a una segunda etapa de bocetaje manual. Las sugerencias fueron la unión del sol con la planta, agregar el elemento del ojo repetido, investigar sobre el simbolismo budista, de dónde parte y hacia dónde va todo, considerar una flor de loto abierta, observar elementos gráficos de la película *The Fountain*.

Paso 3: Se trabajó en dos bocetos a lápiz sobre fondo blanco a partir de los elementos elegidos de la etapa anterior: se optó por la flor, el ojo y los insectos; con esta base fueron creados los bocetos, que resultaron no ser tan apegadas a la etapa de bocetaje anterior pero sí con relación en cuanto a significado. De los dos bocetos generados se consideró trabajar en una fusión de ambos contando con los mismos elementos, lo cual terminó en una nueva etapa de bocetaje.

Paso 4: Se trabajó en dos bocetos a lápiz sobre fondo blanco a partir de la etapa anterior: *flor-insecto* y *flor-membrana*, en estas piezas se realizó una reedificación con los elementos ya trabajados, resultando en construcciones apegadas los bocetos elegidos pero con otras soluciones. De los dos bocetos fue descartado *flor-membrana* y se eligió *flor-insecto* para pasar a la etapa de la elección de colores en la pieza.

Paso 5: El boceto *flor-insecto*, que fue el que finalmente se decidió sería el óptimo para representar la fase de Iluminación, fue digitalizado mediante escaneo y con el programa de edición de imágenes *Photoshop* se llevaron a cabo siete bocetos, en los que se trabajó con varias soluciones en cuanto a color únicamente. De los siete bocetos fueron descartados seis y se eligió uno para comenzar con el bocetaje digital de la pieza.

Paso 6: Una vez designada la pieza que funcionaría mejor para esta etapa, se realizó un collage entre imágenes recolectadas en internet, fotografías tomadas por el autor de este trabajo y el boceto manual; este collage fue llevado a cabo con el programa de edición de imágenes *Photoshop*, rescatando los elementos mostrados en el boceto manual, otorgándoles una solución más clara en cuanto a detalle. Una vez obtenido el boceto digital, se procedió con base a los colores elegidos, a realizar una segunda etapa de bocetaje de color, resultando seis bocetos de los que finalmente fueron descartados cinco y se eligió uno para comenzar con el desarrollo de la tercera pieza a realizar mediante la técnica de serigrafía.

Paso 7: Ya con la pieza final elegida, se procedió a realizar la separación de color, la impresión de los positivos en papel, el emulsionado y quemado de pantallas, la preparación de los colores, y el registro e impresión sobre el sustrato, dando como resultado la obra gráfica “Iluminación”, serigrafía sobre acrílico, 81x51 cm, producida a mediados de 2015.

3.4 Verificación

Aun cuando para la realización de esta obra, hubo un lapso de tiempo de inactividad debido a factores externos y ajenos al proyecto de creación, el desarrollo se llevó a cabo de manera óptima y mediante el mismo método que las anteriores.

Paso 1: Anotación escrita en la bitácora de imágenes mentales sobre lo que remitía en ese momento la fase de Verificación, se cita textualmente lo escrito: “Dar valor, prestar o no atención / cubo de rubik / la meta – el final / la punta del asta / nuevo contacto con el exterior / se vuelve una idea tangible – es creada / los profesores que califican / bien-mal / escalera definitoria – qué sigue – ¿se hará? / las piezas que encajan / rompecabezas / la forma correcta / la palabra correcta / el beso adecuado / los caminos, ajustes, las normas / la medición – esto se hace, aquello no / el corazón que se arregla de cierta forma / nuestra comunicación – entender y ser entendido / este es el único fin”.

Paso 2: Se trabajó en ocho bocetos a lápiz sobre fondo blanco, de los cuales, al igual que las dos fases anteriores, dos tenían cierta reminiscencia al personaje utilizado para la obra “Preparación”, los demás se abordaron con otros elementos para que existiera una posibilidad más amplia de elección; de la misma manera que los bocetos de las obras anteriores, están llenos de simbolismos: laberintos, rostros particionados, árboles fragmentados, manos en forma de corazón, cabezas de aves, triángulos colgantes y flotantes, cuerpos incompletos, cubos fluctuando, insectos reconstruidos, etc. Previo a trabajar en los elementos mencionados, mediante figuras geométricas trazadas en la hoja en blanco, se fue construyendo el recorrido que

puede hacer el ojo al observar la pieza. De los siete bocetos fueron descartados seis y se eligió uno para pasar a una segunda etapa de bocetaje manual.

Paso 3: Se trabajó en tres bocetos a lápiz sobre fondo blanco a partir del boceto elegido de la etapa anterior: *insecto-laberinto*, de esta pieza se realizó una reedificación con los elementos ya trabajados, resultando en construcciones apegadas al boceto original pero con otras soluciones. De los tres bocetos: *insecto-laberinto-agonía*, *insecto-laberinto-ojos*, e *insecto-laberinto-mujer*, se realizó otra ramificación, donde surgieron dos nuevos bocetos de cada uno de los anteriores, dando un total de seis, de los cuales fueron descartados cinco y se eligió uno para pasar a la etapa de la elección de colores en la pieza.

Paso 4: Uno de los nuevos bocetos: *insecto-laberinto-mujer* fue el que finalmente se decidió sería el óptimo para representar/exponer la fase de Verificación. El boceto fue digitalizado mediante escaneo y con el programa de edición de imágenes *Photoshop* se llevaron a cabo siete bocetos, en los que se trabajó con varias soluciones en cuanto a color únicamente. De los siete bocetos fueron descartados seis y se eligió uno para comenzar con el bocetaje digital de la pieza.

Paso 5: Una vez designada la pieza que funcionaría mejor para esta etapa, se realizó un collage entre imágenes recolectadas en internet, fotografías tomadas por el autor de este trabajo y el boceto manual; este collage fue llevado a cabo con el programa de edición de imágenes *Photoshop*, rescatando los elementos mostrados en el boceto manual, otorgándoles una solución más clara en cuanto a detalle. Una vez obtenido el boceto digital, se procedió con base a los colores elegidos, a realizar

una segunda etapa de bocetaje de color, resultando seis bocetos de los que finalmente fueron descartados cinco y se eligió uno para comenzar con el desarrollo de la segunda pieza a realizar mediante la técnica de serigrafía.

Paso 6: Ya con la pieza final elegida, se procedió a realizar la separación de color, la impresión de los positivos en papel, el emulsionado y quemado de pantallas, la preparación de los colores, y el registro e impresión sobre el sustrato, dando como resultado la obra gráfica “Verificación”, serigrafía sobre acrílico, 81x51 cm, producida a finales de 2015.

4. RESULTADOS

El resultado del presente proyecto de creación está formado por dos vertientes, primero la propuesta artística desarrollada, la obra física en sí; la segunda es el aprendizaje de explorar el proceso propio para construir el argumento de la propuesta artística con base en toda la información recopilada a través de lecturas y análisis de la ejecución creativa.

La propuesta artística consta de una serie conformada por cuatro piezas que representan el modelo del proceso creativo planteado por Wallas, cada una de las piezas fue titulada con el nombre otorgado a las distintas fases que componen el proceso creativo.

Todas las piezas fueron impresas sobre acrílico, tienen una dimensión de 51cm de anchura x 81.5cm de altura y son de manufactura única, es decir, no se realizó un tiraje amplio como comúnmente se hace en la gráfica gracias a sus posibilidades de

reutilización de la plantilla, esto debido a la aplicación de tinta para la creación del fondo de la pieza, al tamaño de la impresión, a la dificultad de registro de colores ya que el espacio del taller de producción no lo permitía, y a lo poco accesible en cuanto a valor monetario del acrílico.

Es importante aquí destacar el cambio que sufrió la visión del resultado que se esperaba en cuanto a la composición física de las piezas, en un principio quizá no tan clara pero ya existía la idea de sobreponer acrílicos para realizar una composición; tal idea duró alrededor de seis meses hasta que a principios de 2014 con la meta ya de comenzar a trabajar en lo que podrían ser las piezas que conformarían la propuesta artística, se concibió una pieza representando la fase Iluminación constituida por seis capas de acrílico de 39 centímetros de anchura por 51 centímetros de altura con una separación de 4 centímetros entre acrílico, sumando un total de 20 centímetros de fondo.

Aún cuando existía el afán de continuar con este método para las demás piezas, a mediados de 2014 al iniciar el bocetaje para el resto de las fases, el resultado no fue del todo satisfactorio, y se tomó como un periodo de experimentación con el material, la tinta y las formas. A partir de ello se comenzaron a trabajar en nuevos bocetos hasta lograr el hallazgo en cuanto al método a seguir para lograr el resultado, lo cual está explicado en el apartado de Metodología.

El aprendizaje de la exploración del proceso creativo propio resultó enigmático, refiriéndolo en el sentido que la acumulación de *experiencia* y experiencias previas, durante y posteriores a la producción de la obra artística, en ocasiones no parecía

tan clara, quizá por la falta de un modelo o una tabla a seguir para incluir anotaciones, que de por sí resultaban pocas debido al olvido, al trabajo formal, a la presión de tiempo, a la escases de recursos materiales para acelerar la producción, entre otros factores.

Ello no quiere decir que lo obtenido carezca de calidad, al contrario, el analizar el proceso de creación a través del propio proceso de creación aplicado a piezas cuyo tema es el proceso creativo, fue una tarea por demás enriquecedora, que más allá de fortalecer teorías ya existentes, ubican al creador en un plano en el que el juicio sobre lo que hace y para qué lo hace debe estar presente en todo momento (como siempre debería estarlo en cualquier creador artístico).

Así como las piezas fueron cambiando, también lo hizo la parte de contenido, en 2013 la idea era seguir un proceso de creación de una obra artística ajena, y presentar el resultado a través de otro proceso de creación artística, el propio, para sensibilizar a la comunidad a que conozca la profundidad y complejidad del desarrollo de una de producción de arte.

A finales de 2013, se transformó en el seguimiento en tres artistas mexicalenses que tuvieran proyectos de producción artística de 2013 a 2015, para poder obtener estadísticas y buscar si las fases del proceso creativo de Wallas se hacían presentes en cada uno de ellos, se elaboró un cuestionario y una tabla de llenado de datos, con los que se tomarían los resultados arrojados y se procedería a realizar los comparativos entre los tres. De lo obtenido, surgirían las piezas serigráficas.

A inicios de 2014 se hizo el seguimiento en un artista, cuyo proyecto a final de cuentas no concluyó en la fecha prevista, lo que mermó la investigación y el resultado de esta, paralelamente se estaba realizando la experimentación con la pieza “Iluminación”. A mediados de 2014 se determinó que resultaba por cuestiones de viabilidad y de tiempo, muy difícil llevar un seguimiento de producción artística en tres sujetos, ya que había que adaptarse a los tiempos de cada uno, además de generar las piezas hasta tener los resultados, lo cual implicaba un tiempo indefinido.

Finalmente en ese mismo año se optó por analizar el proceso creativo propio a través de la creación de obra que exigía el proyecto de creación, lo que desembocó en el trabajo mostrado en estas hojas. Los símbolos que componen las piezas son abstracciones de la realidad, es emulación del mundo, imaginación fantástica, cartas tiradas al azar; no son números, no son gráficos, no son estadísticas, para ello se necesitaría otro tipo de investigación, una que no sea artística.

5. CONCLUSIONES

Con los resultados obtenidos, la exploración teórica de diversos autores, la producción de la obra artística, y el análisis del proceso creativo propio, dentro del presente proyecto de creación se puede concluir lo siguiente:

- Las fases de 1) Preparación, 2) Incubación, 3) Iluminación, y 4) Verificación sucedieron durante la producción de las cuatro obras, sin embargo, no se hizo una tabla para verificar la duración o aparición de cada una.

- Se debe contar con un registro puntual hecho por alguien ajeno al creador de la obra para poder capturar los datos que se vayan arrojando en cuanto a las fases del proceso creativo.
- La *experiencia* y la *aemulatio* fueron parte fundamental para la creación de las cuatro piezas, el mecanismo utilizado agilizó el manejo de éstas.
- Contar con opiniones, sugerencias, o comentarios de personas cercanas o ajenas al proyecto es de gran utilidad para el desarrollo del mismo, así como una gran influencia dentro del propio proceso creativo.
- Los resultados no arrojan datos certeros sobre la aparición de las fases del proceso creativo en artistas.
- Se debe crear un sistema de análisis crítico desde la formación académica de licenciaturas en artes para que los alumnos establezcan juicios sobre lo que están produciendo (si bien esta no es una conclusión directa del presente proyecto, si era una meta en la primera etapa del mismo).

Lo importante de analizar el proceso creativo de obra artística es que partiendo de ahí, se puede generar mediante otra investigación, una base instrumental que permita a los académicos y a los ejecutores de artes una posible mejora al momento de tomar determinaciones en el diseño de un plan de producción de obra artística que resulte más efectivo para los fines que se persigan. Si bien el presente proyecto no se acerca a ello debido a que se trata de una perspectiva personal, sí pudiera

fungir como punto de partida para generar interés en cuanto a la importancia del proceso creativo en cualquier disciplina dentro de las artes.

6. FÁBULA DEL ERIZO

La exploración sobre el tema del proceso creativo y el resultado obtenido fueron los temas centrales del proyecto, es pertinente mencionar el surgimiento del título del trabajo, el cual va ligado no únicamente al desarrollo y la producción de las formas en las que finalmente terminaron las piezas, sino también a una idea general que surgió mucho antes de que el propio transcurso del tiempo fuera cambiando la forma y el contenido del proyecto; sin embargo, lo que llamaremos *esencia* continuó estando durante todo el proceso, inmutable, respondiendo a la necesidad de hacerse presente como primera y única inspiración del proyecto.

Se ha colocado después del apartado de Conclusiones y previo al de Obra Producida, en primera con el propósito de que no estorbe al elemento medular del trabajo que es todo lo anterior, y en segunda porque forma parte del propio proyecto y dejarlo al final de alguna manera estaría restándole importancia a lo que define el trabajo.

Para abordarlo, se facultará una licencia poética exclusivamente para este apartado, ya que el título es literario, y se asienta tanto en el ámbito de la metáfora que no podría ser de otra manera sin intentar recurrir a dicha licencia. Precisamente el trasfondo de las piezas serigráficas nace de una obra literaria, o mejor dicho *casi* de una obra literaria, ya que resulta ser de tercera generación, es una derivación de

otra derivación, un cambio después de otro cambio, perceptible pero aun así inmóviles al primer argumento.

Primero, Arthur Schopenhauer escribiría en 1851 su parábola del *Dilema del erizo*, mismo que dice lo siguiente: “En un día muy helado, un grupo de erizos que se encuentran cerca sienten simultáneamente la necesidad de juntarse para darse calor y no morir congelados. Cuando se aproximan mucho, sienten el dolor que les causan las púas de los otros erizos, lo que les impulsa a alejarse de nuevo. Sin embargo, como el hecho de alejarse va acompañado de un frío insoportable, se ven en el dilema de elegir: herirse con la cercanía de otros o morir. Por ello, van cambiando la distancia que les separa hasta que encuentran una óptima, en la que no se hacen demasiado daño ni mueren de frío”.

Más tarde, en el año de 1932, Luis Cernuda, en el prefacio de su poema *Donde habite el olvido*, aludiendo a Schopenhauer, escribe: “Como los erizos, ya sabéis, los hombres un día sintieron su frío. Y quisieron compartirlo. Entonces inventaron el amor. El resultado fue, ya sabéis, como en los erizos. ¿Qué queda de las alegrías y las penas del amor cuando éste desaparece? Nada, o peor que nada; queda el recuerdo de un olvido. Y menos mal cuando no lo punza la sombra de aquellas espinas; de aquellas espinas, ya sabéis. Las siguientes páginas son el recuerdo de un olvido”.

Sin afán de caer en falsas pretensiones, se hace una tercera alusión al tema con el presente proyecto de creación artística *Fábula del erizo*, donde el apartamiento se da en los artistas, esos que comparten desde la distancia, esos que crean su obra

en la más absoluta soledad, los que están repletos por innumerables miedos y por ello buscan el alejamiento. El artista también siente su frío interno, lo comparte en forma de arte y de esa manera genera el calor necesario para vivir, o sobrevivir. A partir de ahí, únicamente le queda el recuerdo de qué es lo que generó ese impulso por crear y se estipula otra distancia, entre él y su obra.

El autor de la fábula, quien escribe esto, también será un erizo, un erizo curioso, un erizo/gato que busca escudriñar su propio proceso creativo. El erizo, ese mamífero que se protege a base de púas, que muerden la fuente de los olores que les son nuevos para impregnarlos en sus espinas, busca, al igual que el ser humano, al igual que el artista, un estado de *autopoiesis*, una manera poética de trascender la vida.

Así, la *Fábula del erizo* es la búsqueda de lo que esconde el artista tras la creación de su obra. Como ya se mencionó, originalmente se había planteado seguir la producción de obra en tres artistas, lo que lo hacía una búsqueda exterior, pero con el tiempo se transformó en una búsqueda interior, al explorar el propio proceso creativo vivido y generado a través de este proyecto.

7. OBRA PRODUCIDA

En este apartado se muestra el registro fotográfico de las cuatro piezas realizadas como propuesta artística para este proyecto, todas ellas resultado de un trabajo exhaustivo de exploración del proceso creativo propio. El trayecto recorrido durante el tiempo que transcurrió desde la realización del anteproyecto hasta el término del presente proyecto, estuvo sujeto a factores temporales y espaciales que al final logró la obtención del producto. En la parte inferior se ven las cuatro piezas ya impresas y finalizadas; para un mejor detalle, en las páginas subsecuentes se ha colocado una pieza por hoja.



Producción final de las cuatro piezas que componen la serie y el trabajo terminal "Fábula del Erizo", las cuales representan/exponen cada una de las fases por las que atraviesa el proceso creativo, según Graham Wallas.



Cesar Ibañez Arroyo
Preparación
Serigrafía sobre acrílico | 51x81 cm. | 2014



Cesar Ibañez Arroyo
Incubación
Serigrafía sobre acrílico | 51x81 cm. | 2015



Cesar Ibañez Arroyo
Iluminación
Serigrafía sobre acrílico | 51x81 cm. | 2015



101

Cesar Ibañez Arroyo
Verificación
Serigrafía sobre acrílico | 51x81 cm. | 2015

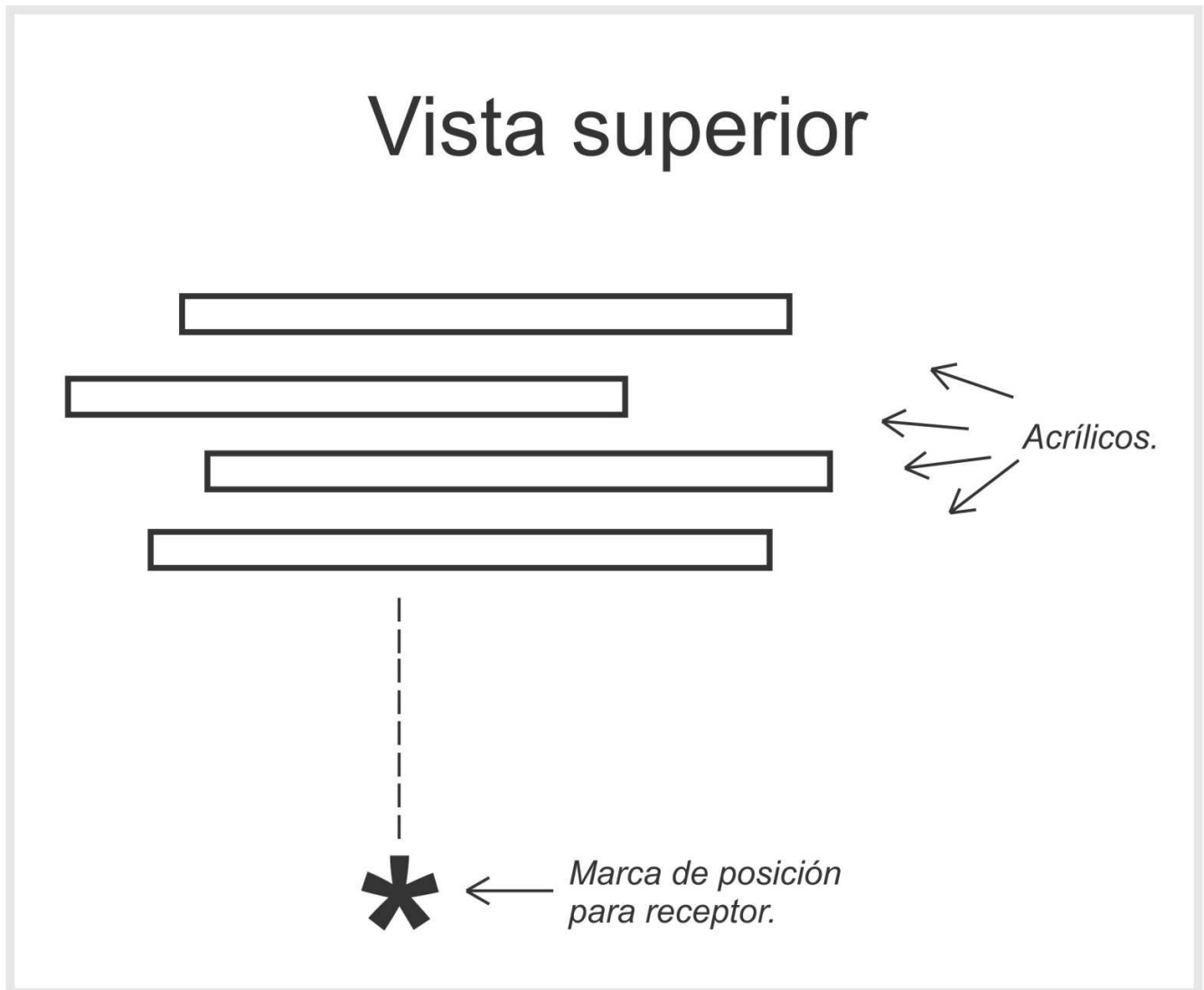
8. ILUSTRACIONES Y BOCETOS

Se ha hecho un apartado exclusivo de ilustraciones y bocetos ya que constituye el segmento más importante y valioso de todo el proceso, es en esta etapa, previa a la impresión de las piezas, fue en la que se dieron los momentos citados en el modelo del proceso creativo de Wallas; además de ser lapsos muy productivos en cuanto a la manera de desarrollar la propuesta artística.

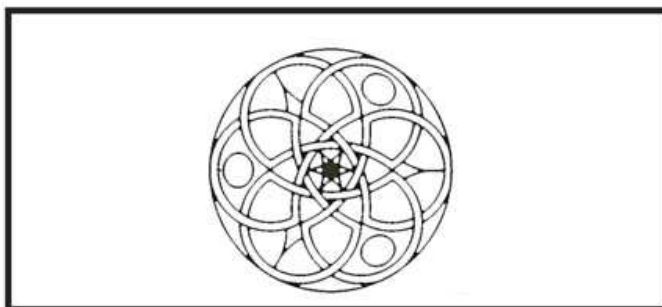
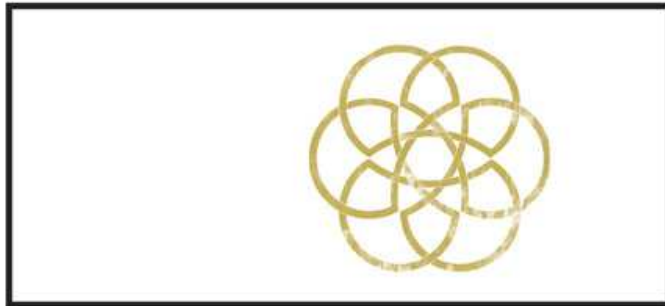
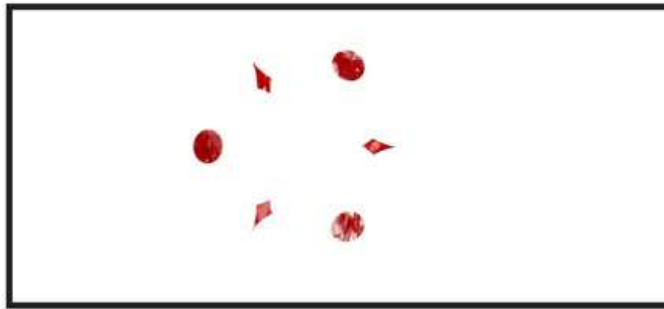
Lo mostrado resulta ser la evidencia del trayecto recorrido, por lo menos de manera gráfica, por el creador del presente proyecto, desde la primera idea hasta las obras finalizadas. Es necesario aclarar que las etapas del proceso sucedieron una y otra vez en toda la etapa de bocetaje, previo al momento de dibujar, durante y posteriormente la Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación ocurrían de manera constante y no en un orden específico.

Se han incluido todos los bocetos de cada una de las piezas. De manera cronológica, el apartado inicia con el boceto digital de una representación que aunque no corresponde a ninguna de las etapas del proceso creativo, es el punto al que se quería llegar en un principio; se encuentran de igual forma los momentos de la etapa de experimentación con un primer acercamiento a representar una de las etapas del proceso creativo, y finalmente, la transformación para llegar a la solución de cada una de las piezas presentadas.

8.1 Boceto digital de la primera idea para la realización de las piezas.

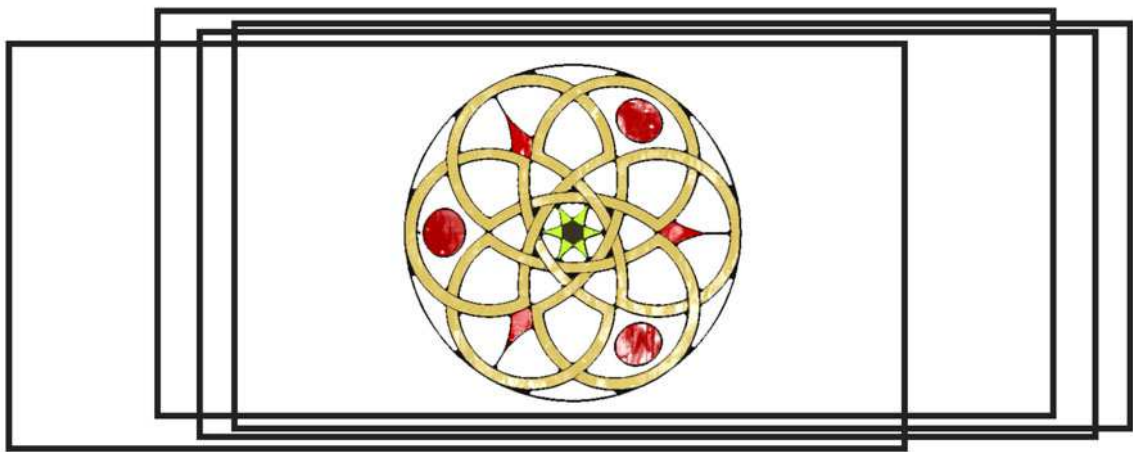


Formas separadas



← Cada pieza de
acrílico contendrá
impresa una
forma de diferente
color.
←

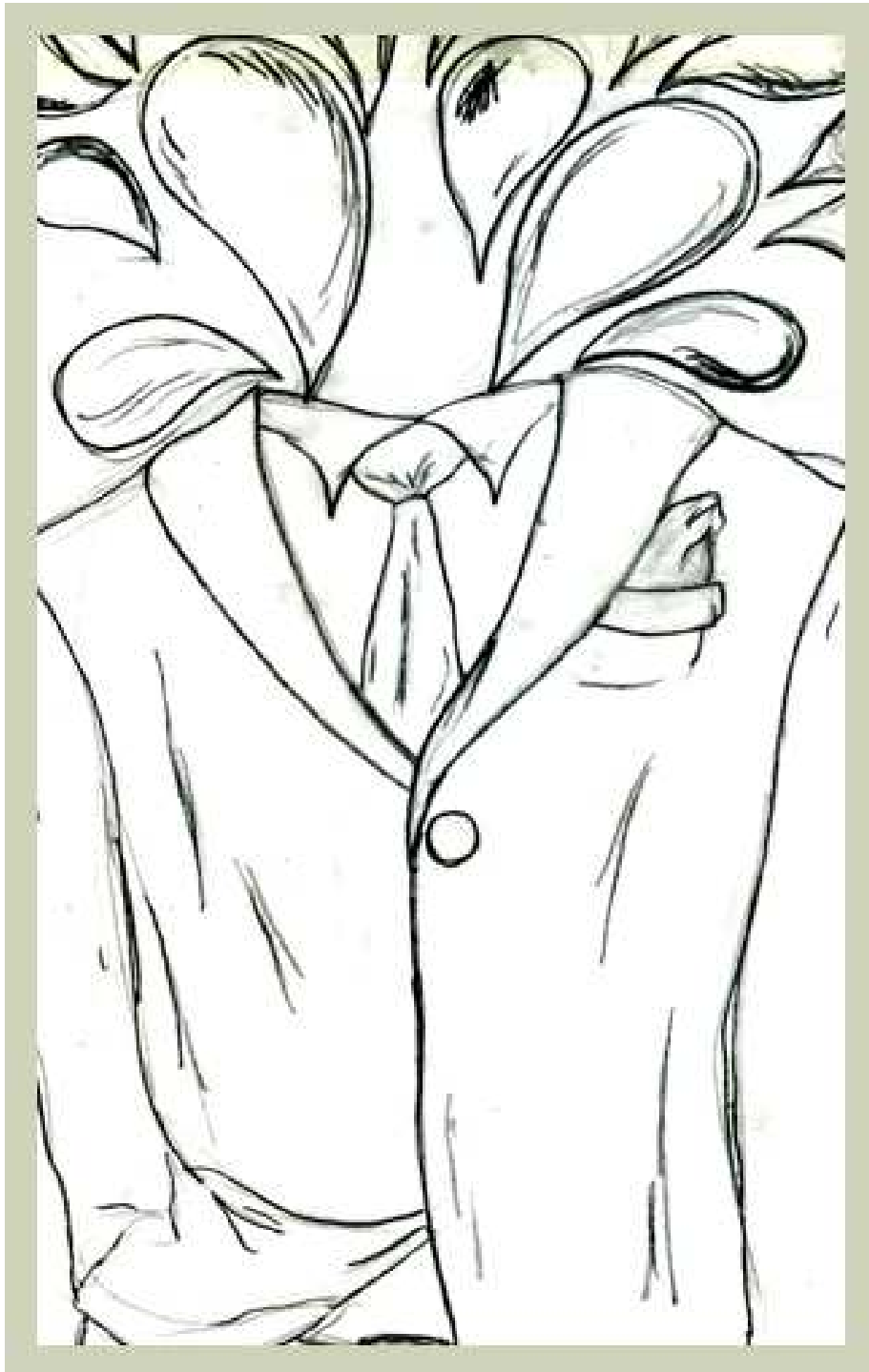
Formas superpuestas con vista frontal

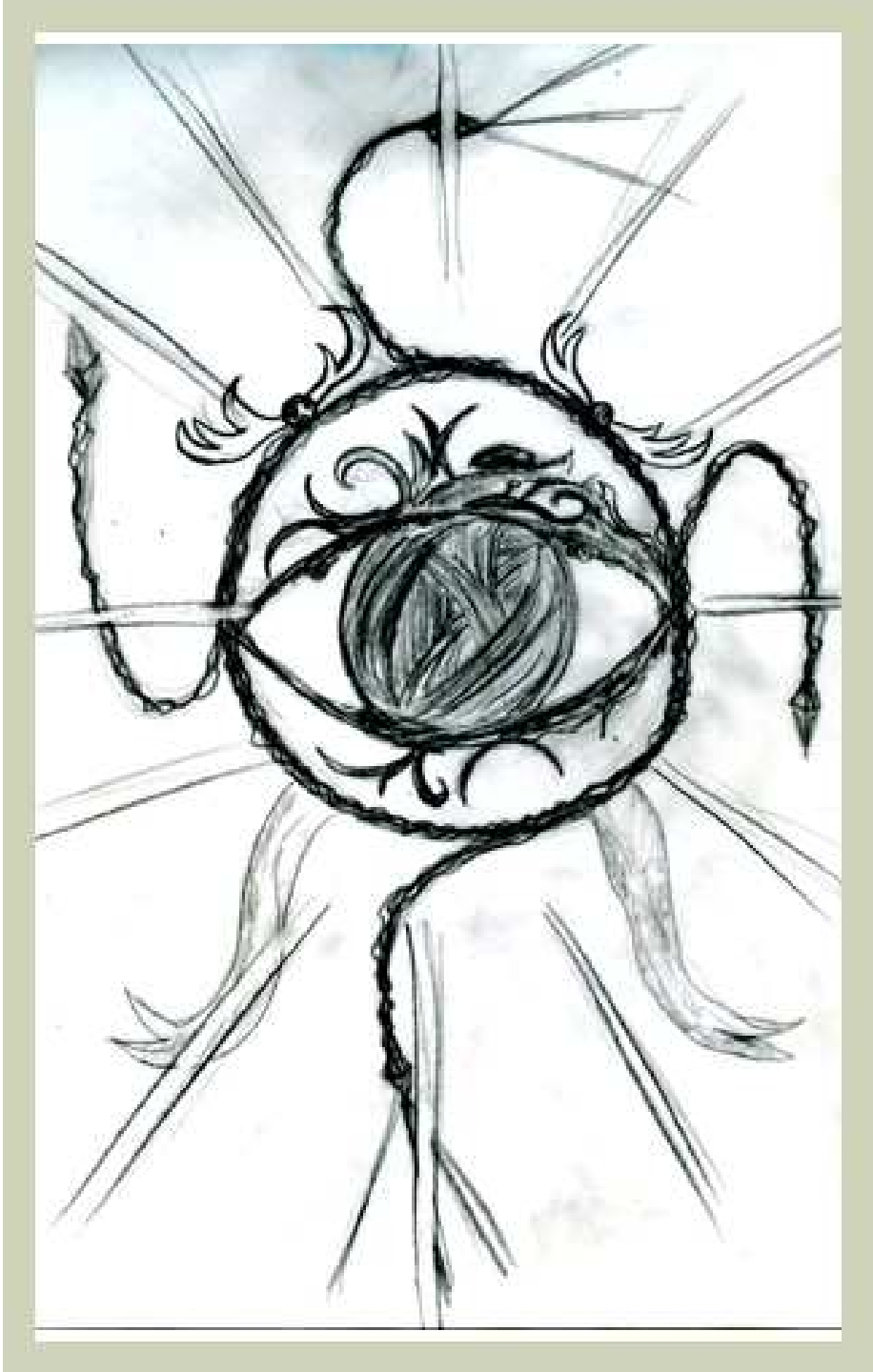


*Al posicionarse en la marca indicada,
el receptor verá ensambladas las formas
en los acrílicos, los cuales formarán una
figura diferente por cada fase del
proceso creativo.*

8.2 Proceso de experimentación con materiales, etapa *Iluminación*.

8.2.1 Bocetaje manual

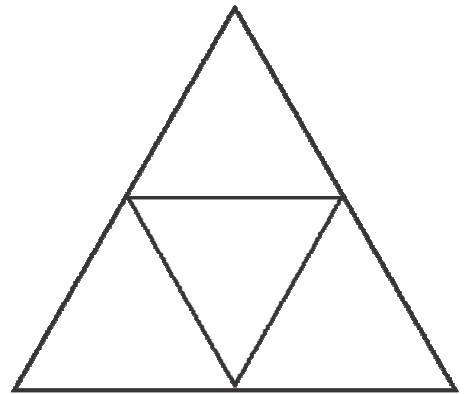
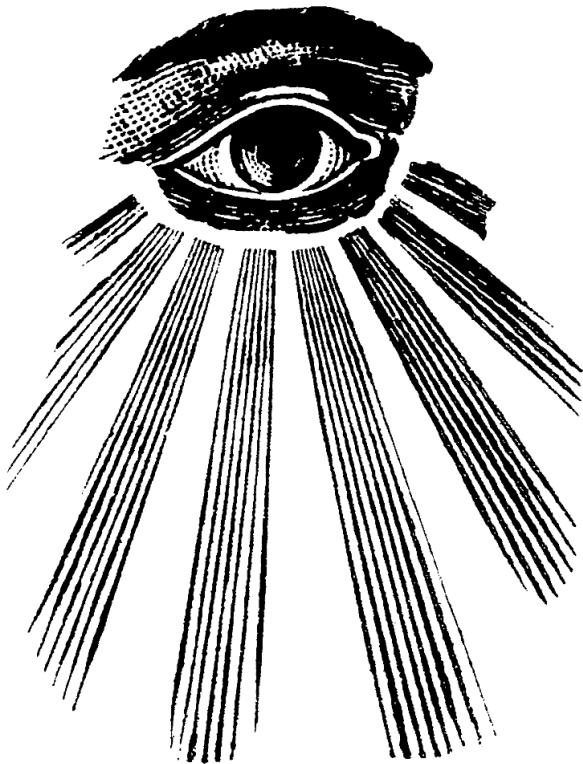








8.2.2 Recolección de imágenes para realizar bocetaje digital.



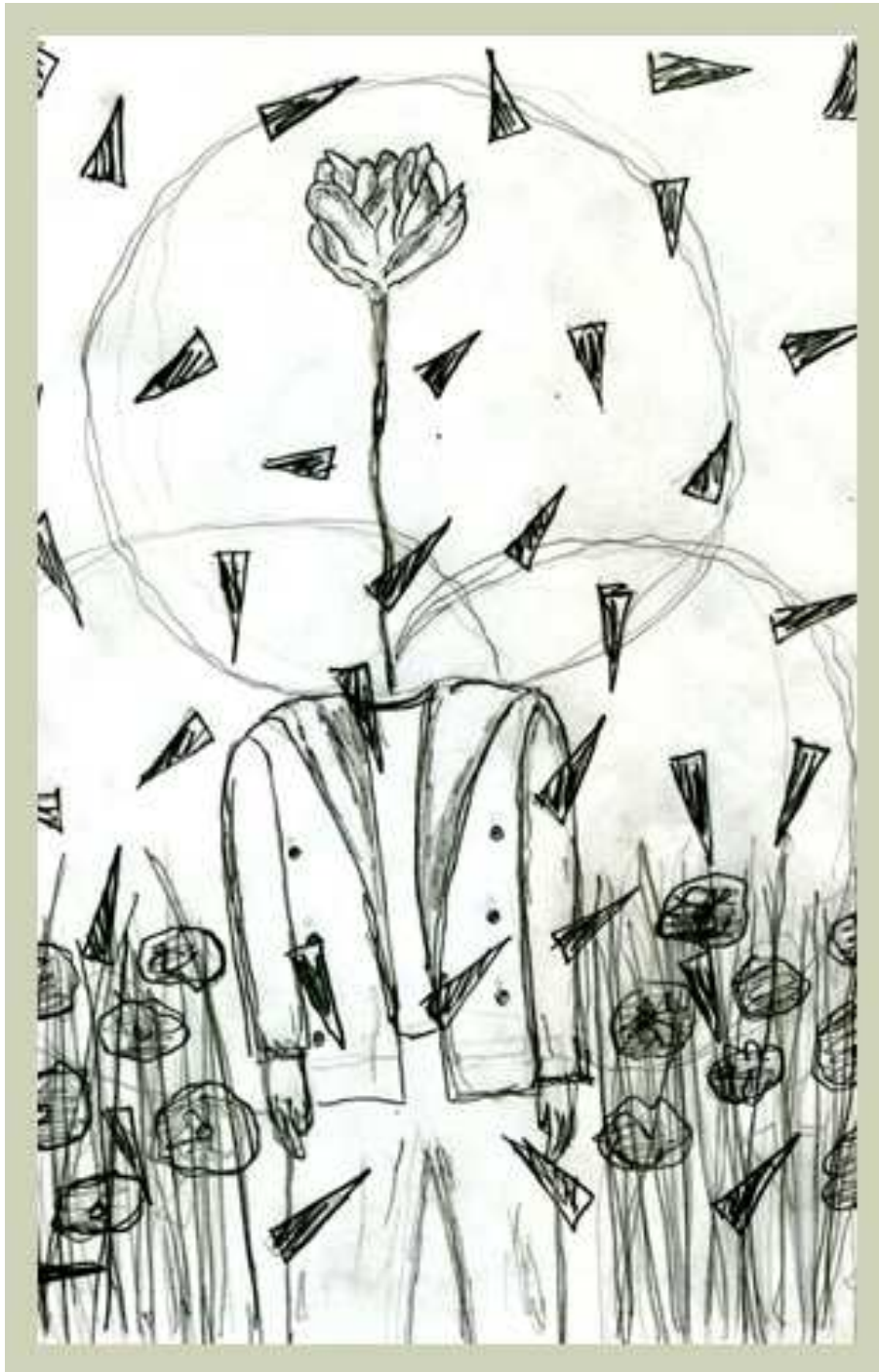
8.2.3 Boceto digital e impresión de la pieza.



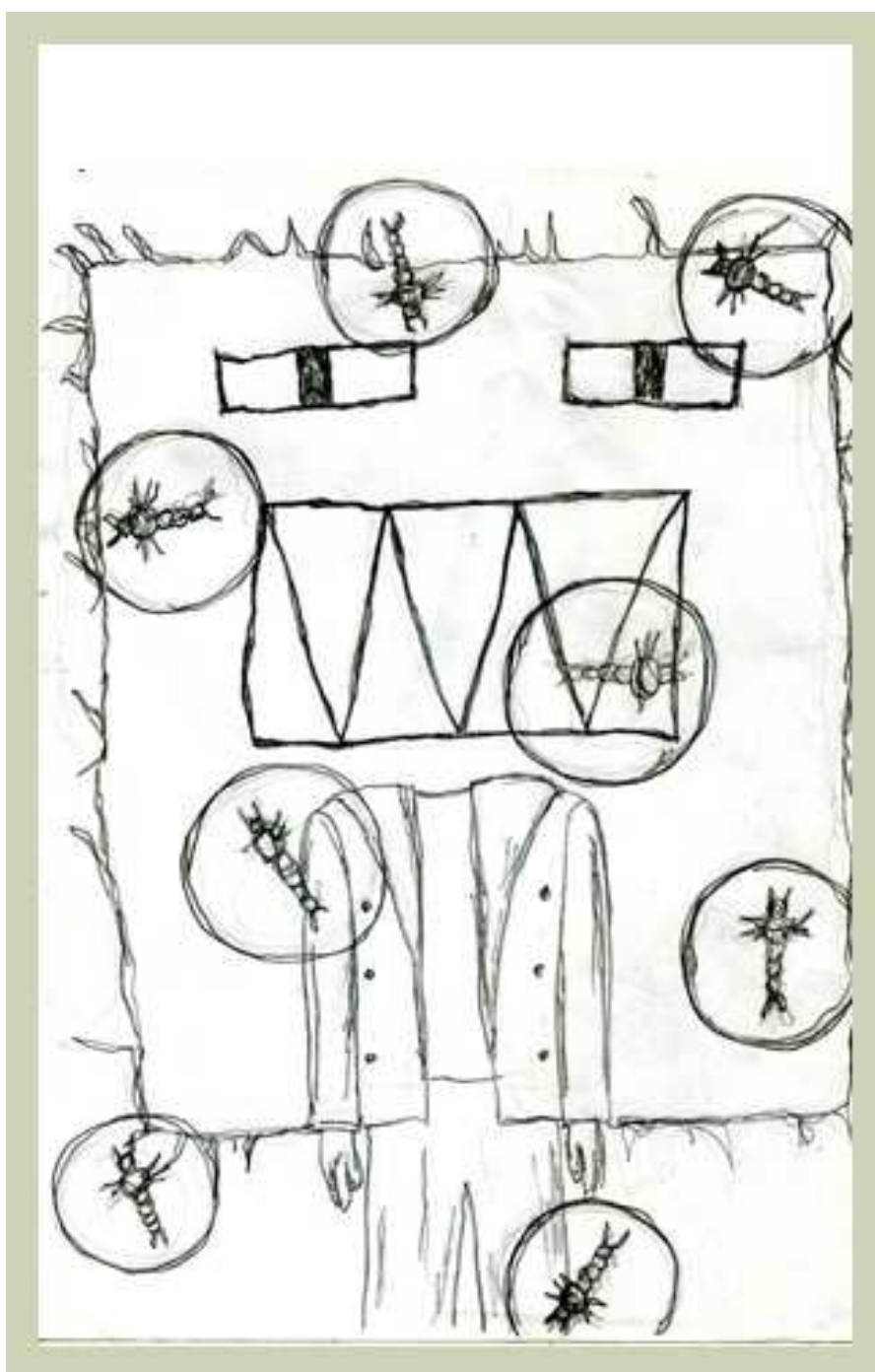


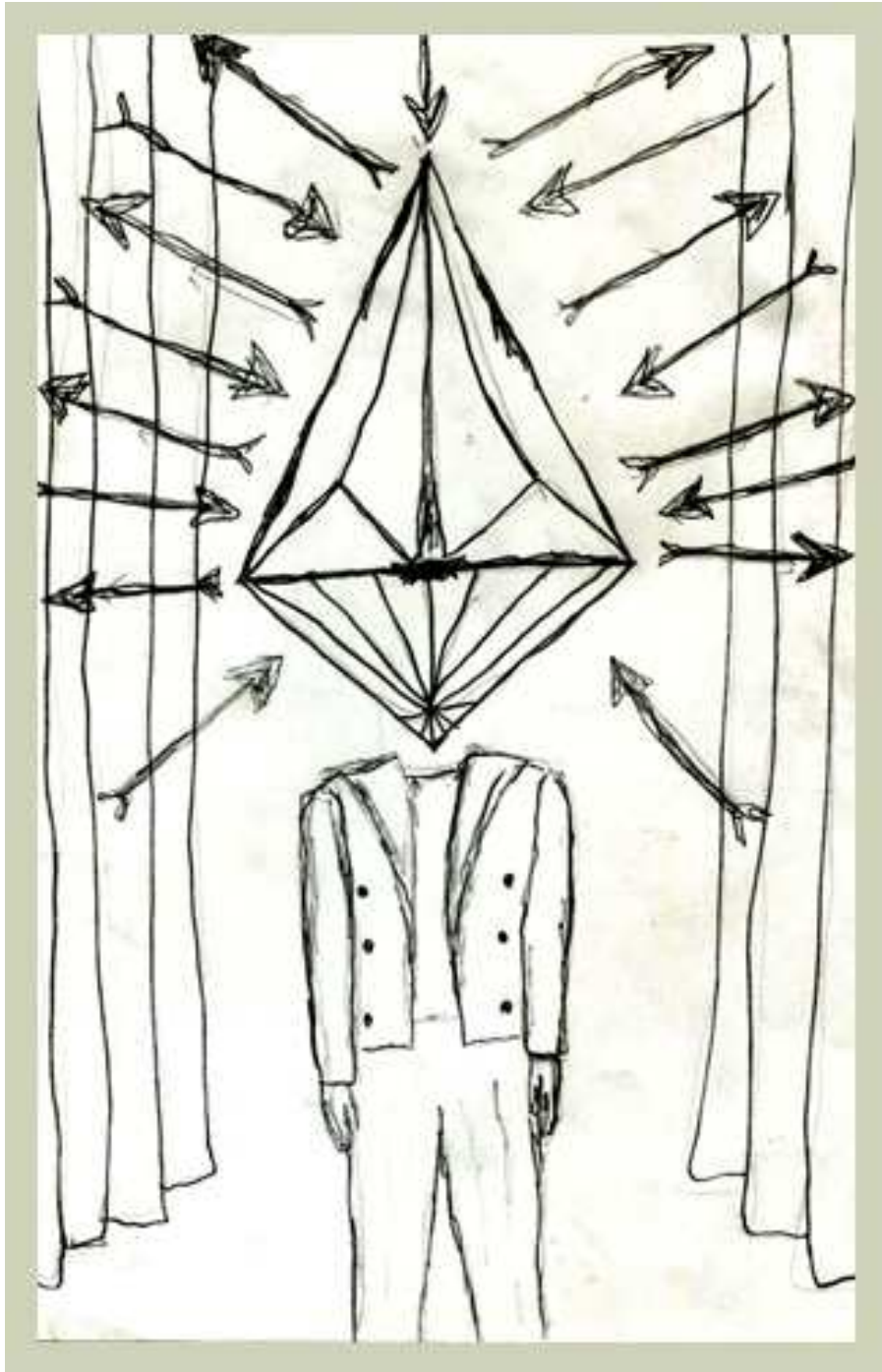
8.3 Proceso de construcción de la pieza “Preparación”.

8.3.1 Primera etapa de bocetaje manual.

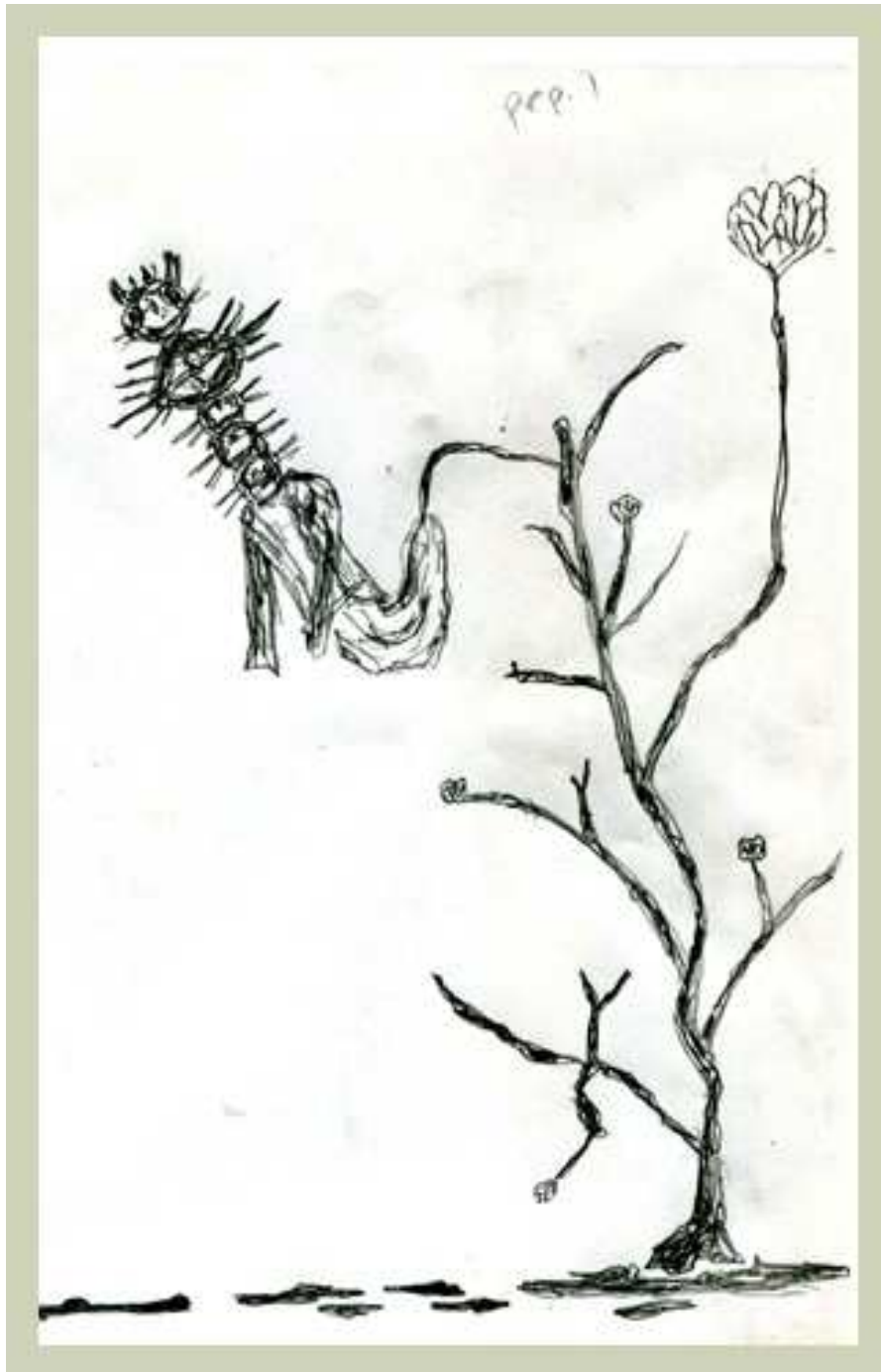


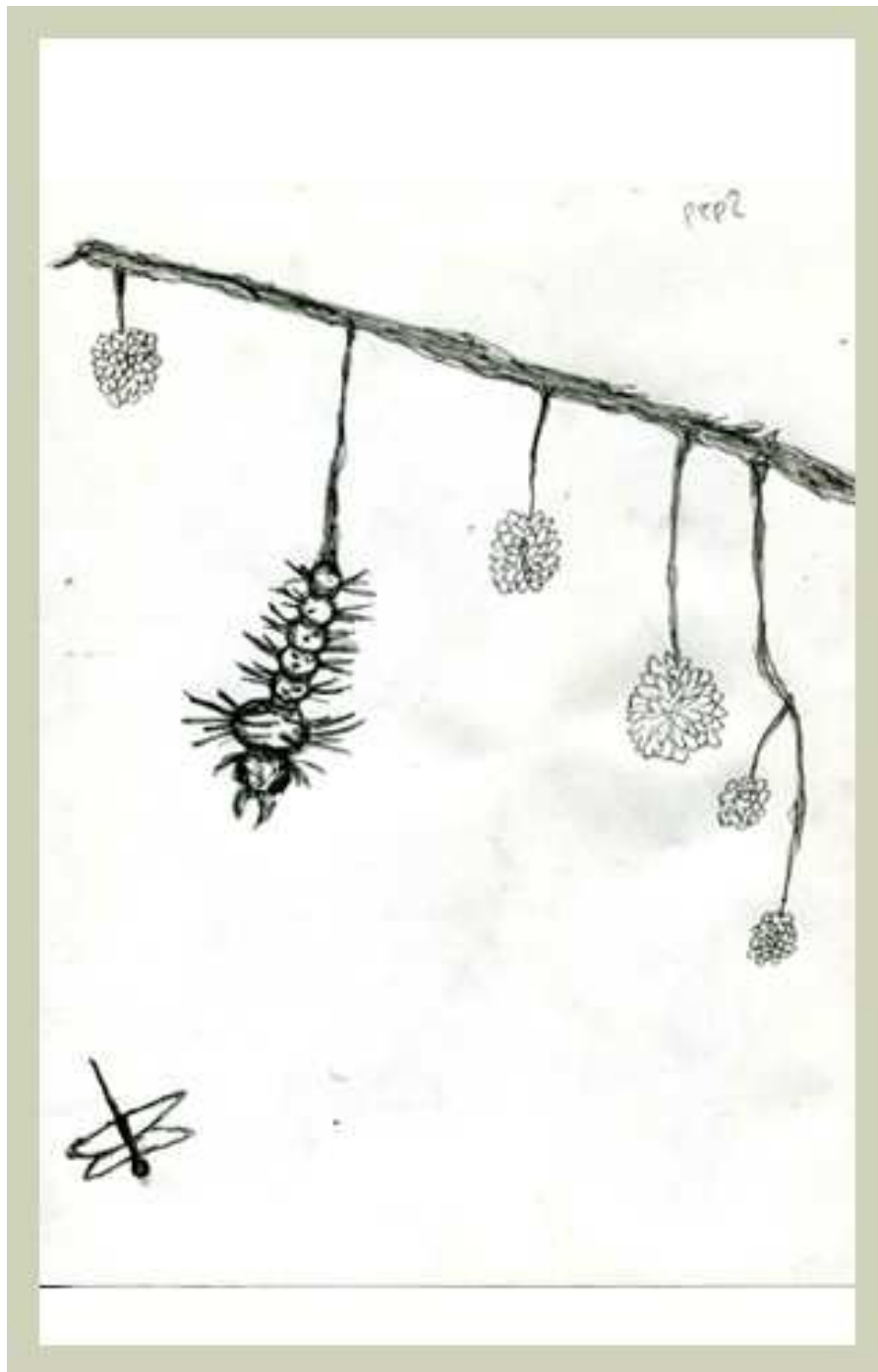






8.3.2 Segunda etapa de bocetaje manual.







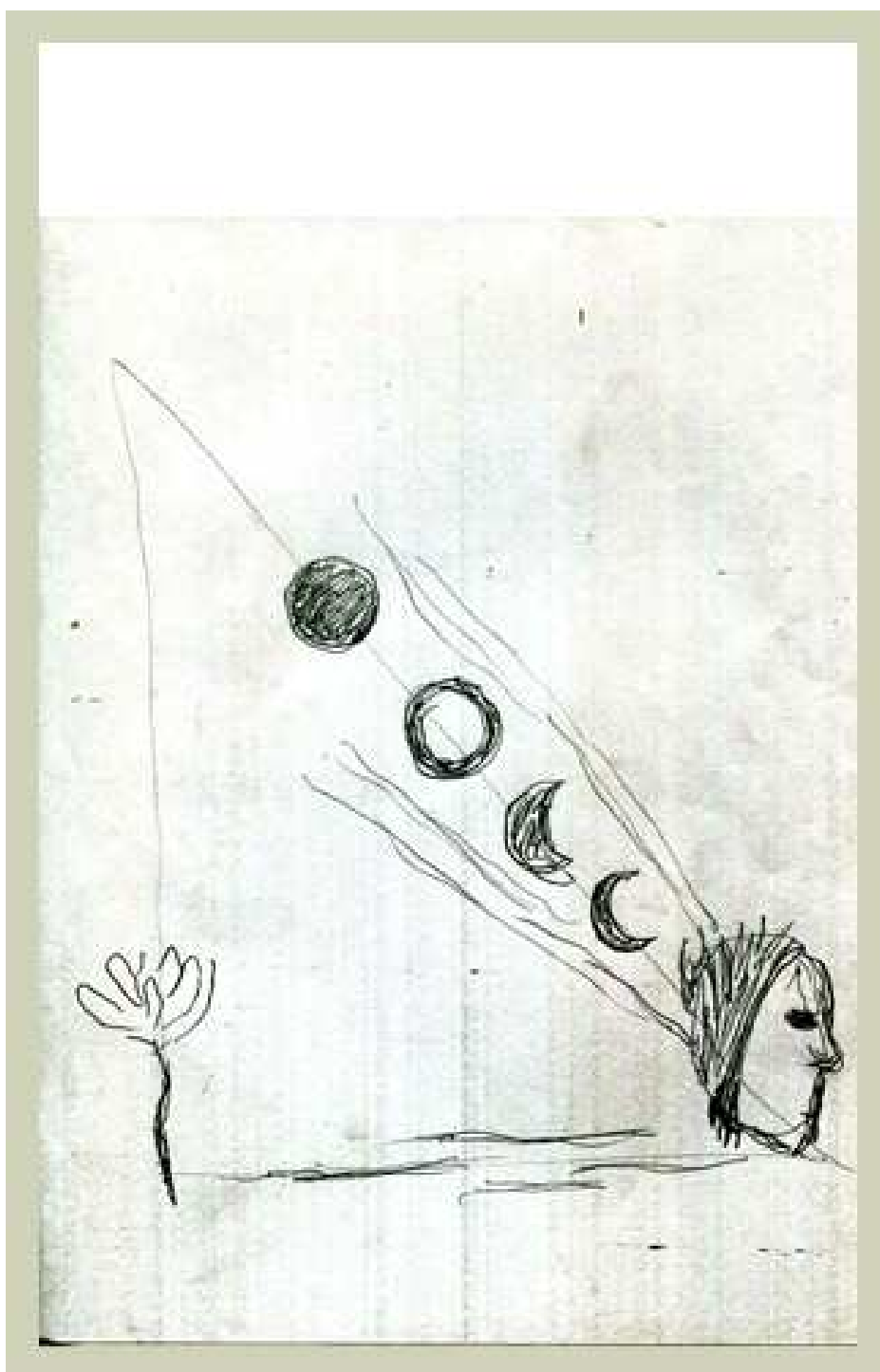
8.3.2.1 Bocetaje digital de la segunda etapa.

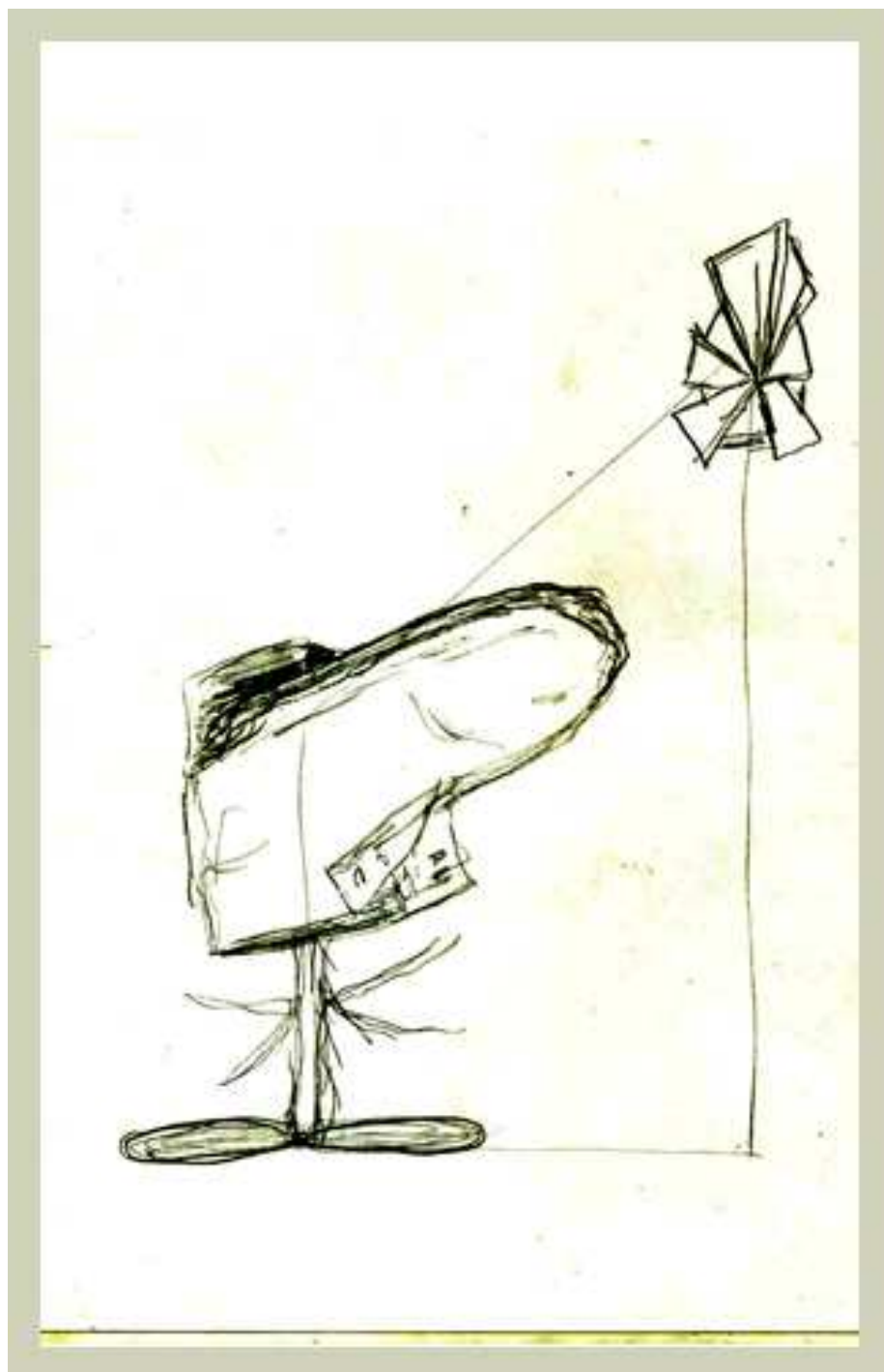


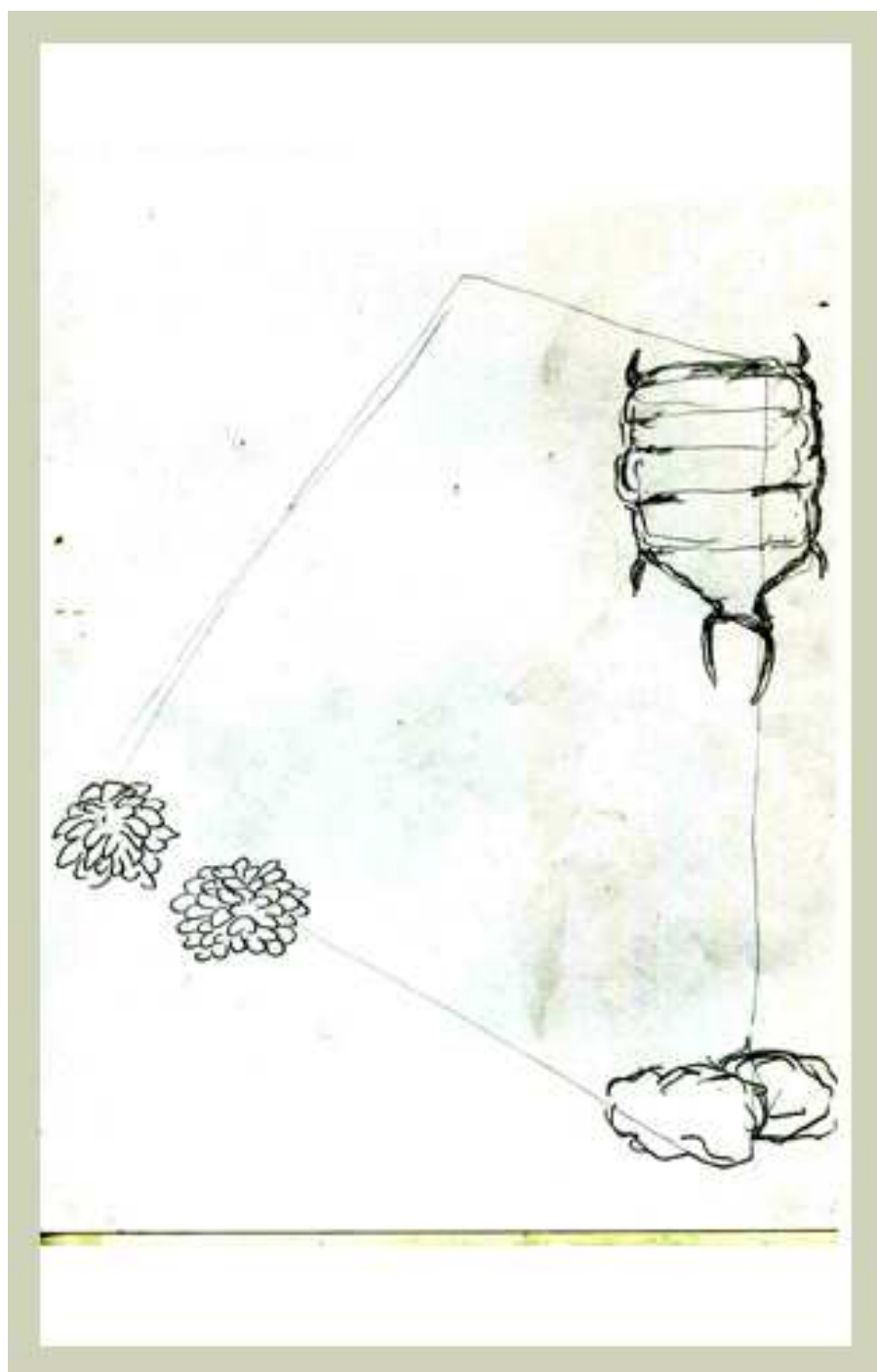




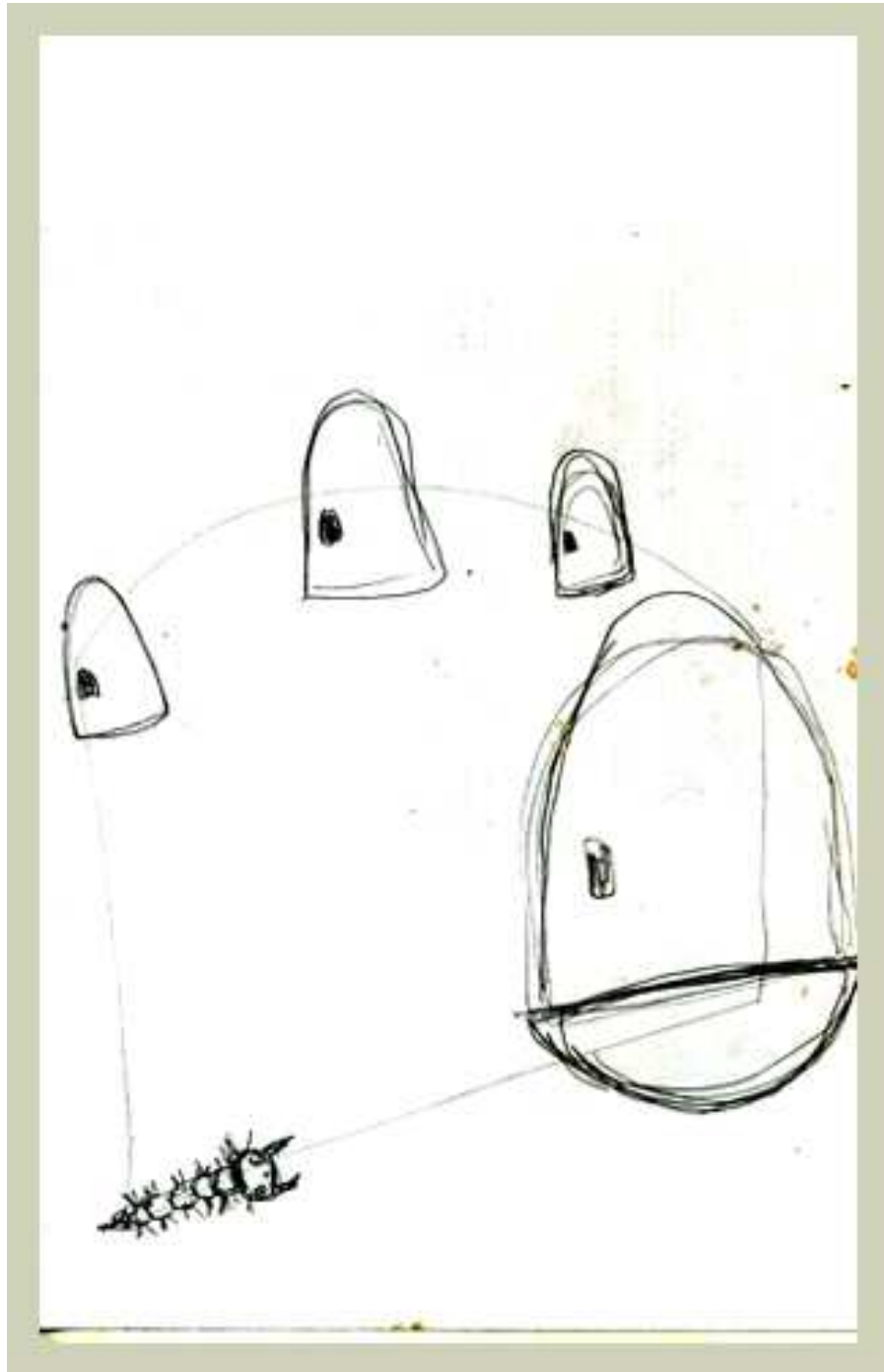
8.3.3 Tercera etapa de bocetaje manual.









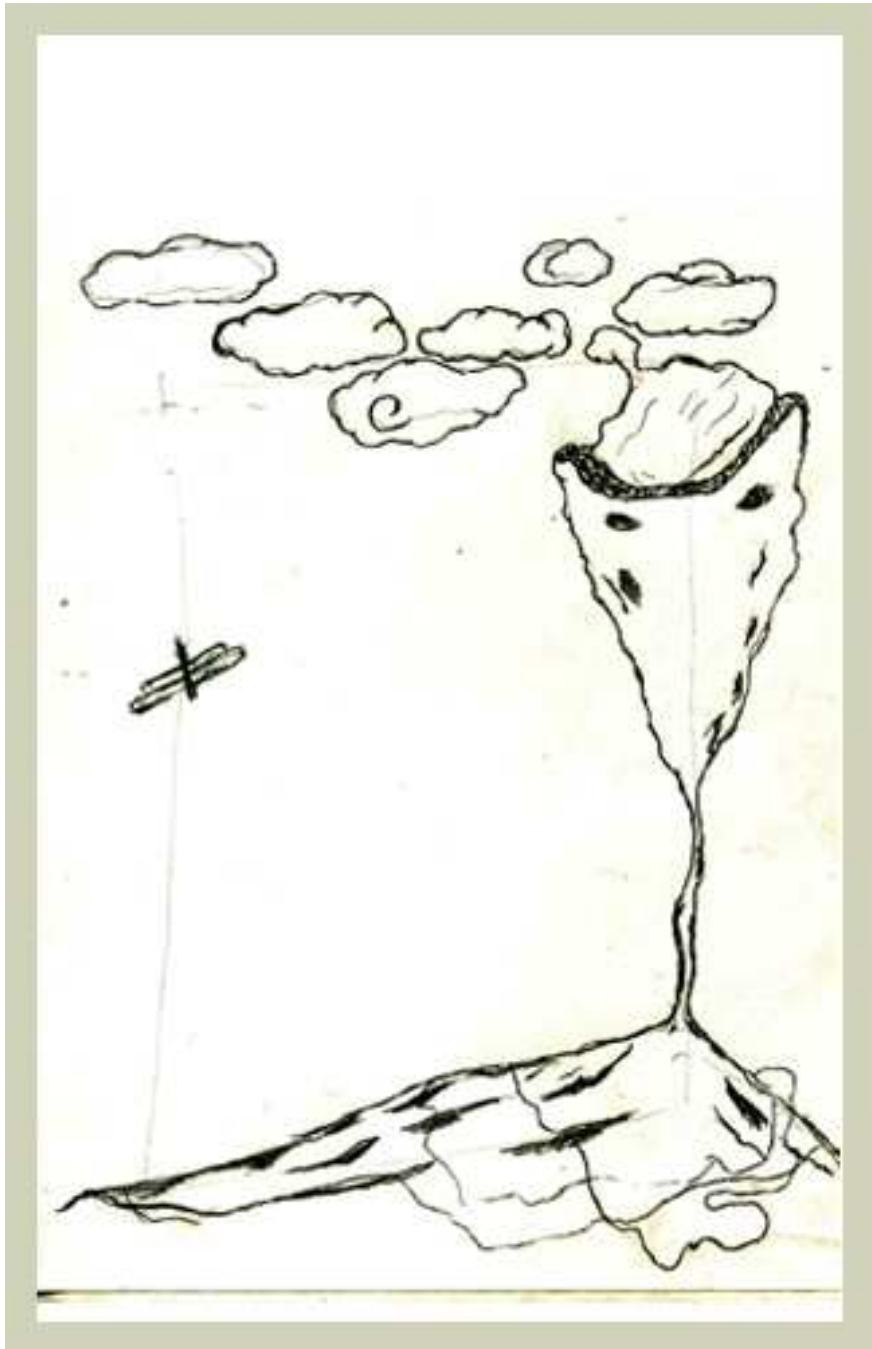


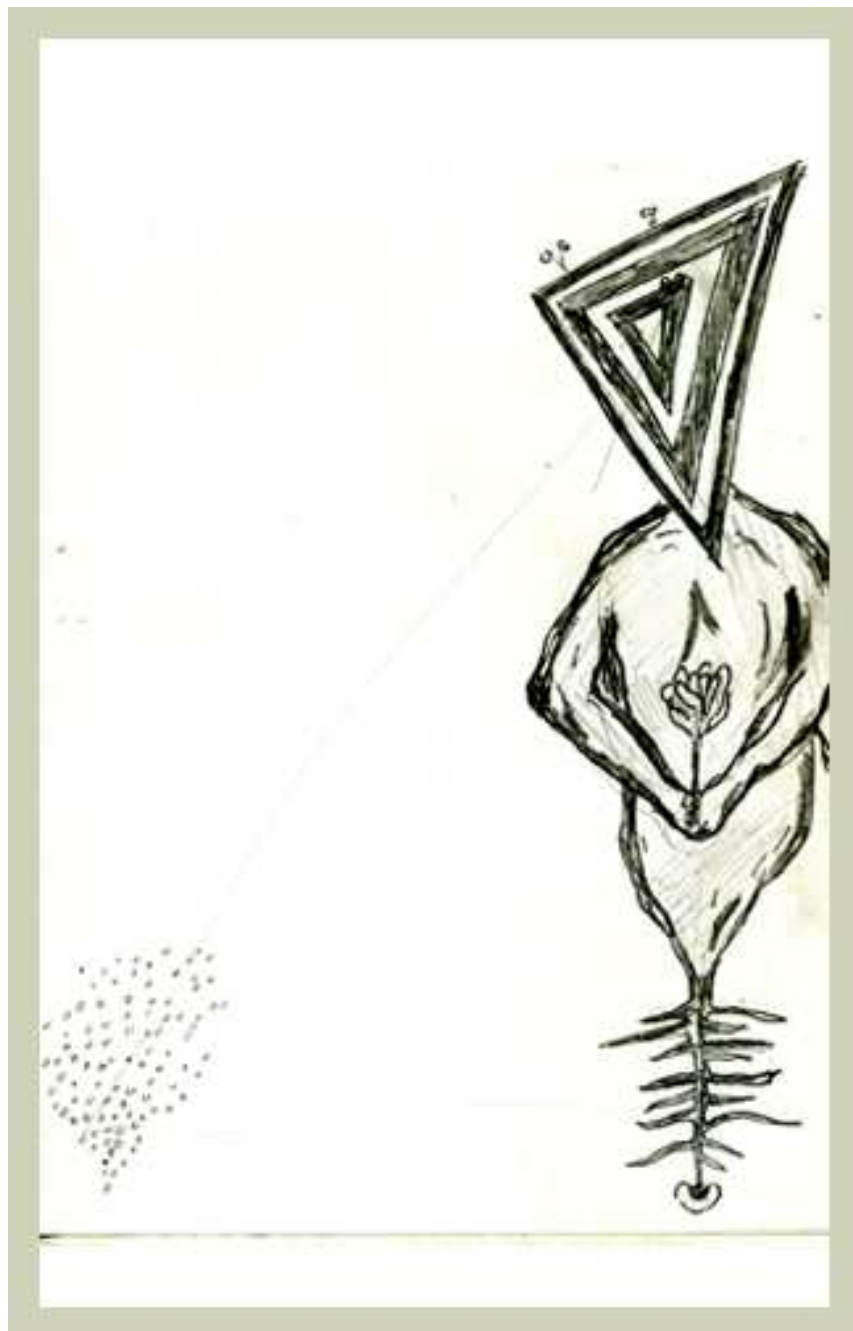




8.3.4 Cuarta etapa de bocetaje manual.







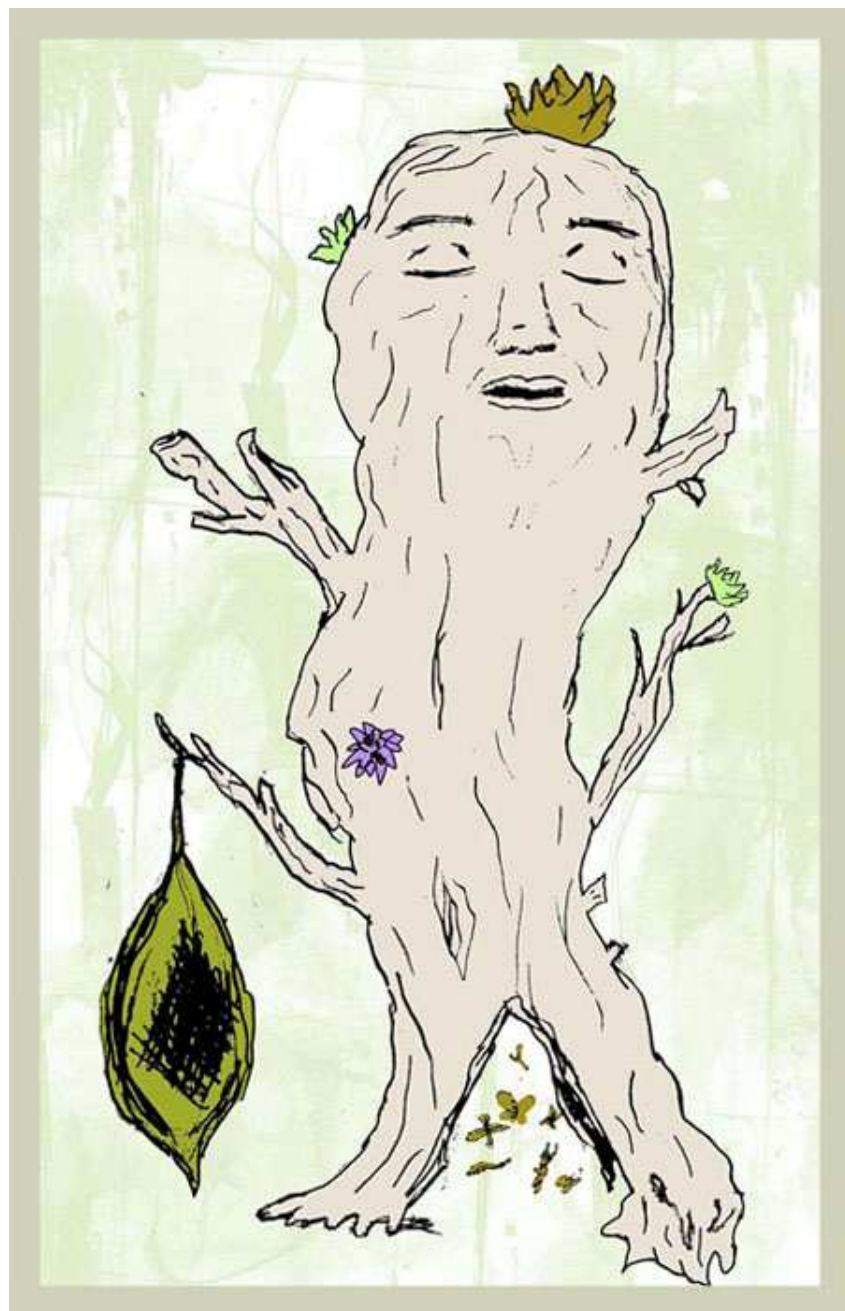






8.3.5 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida.

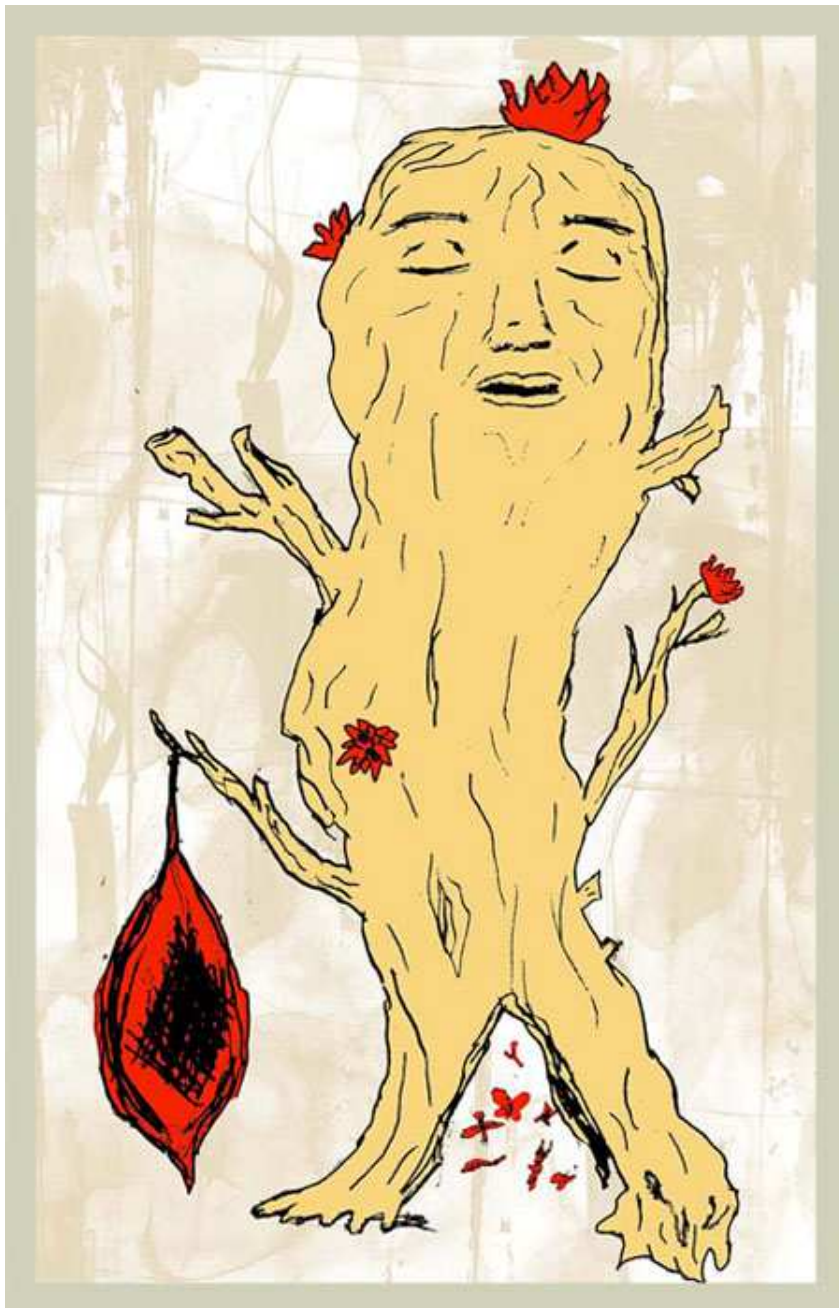


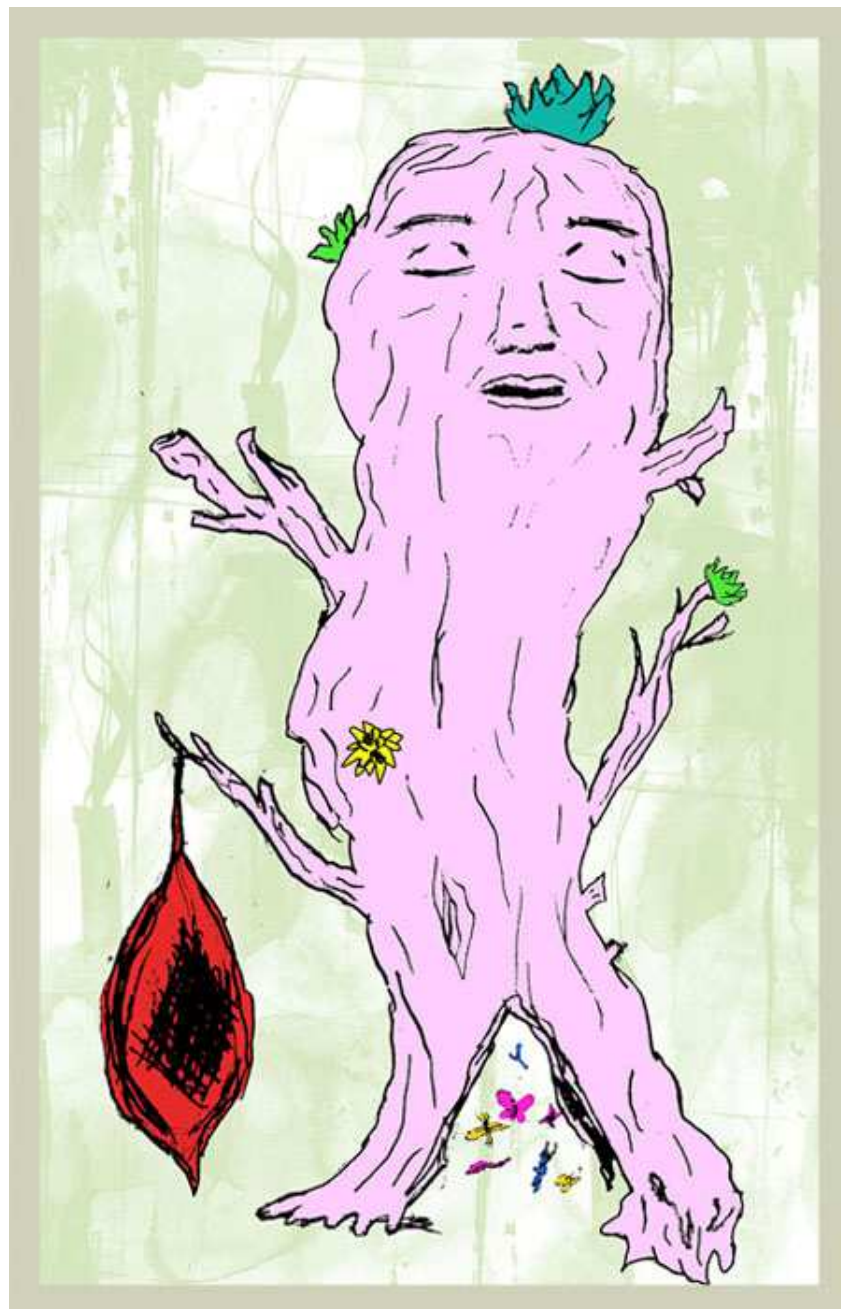




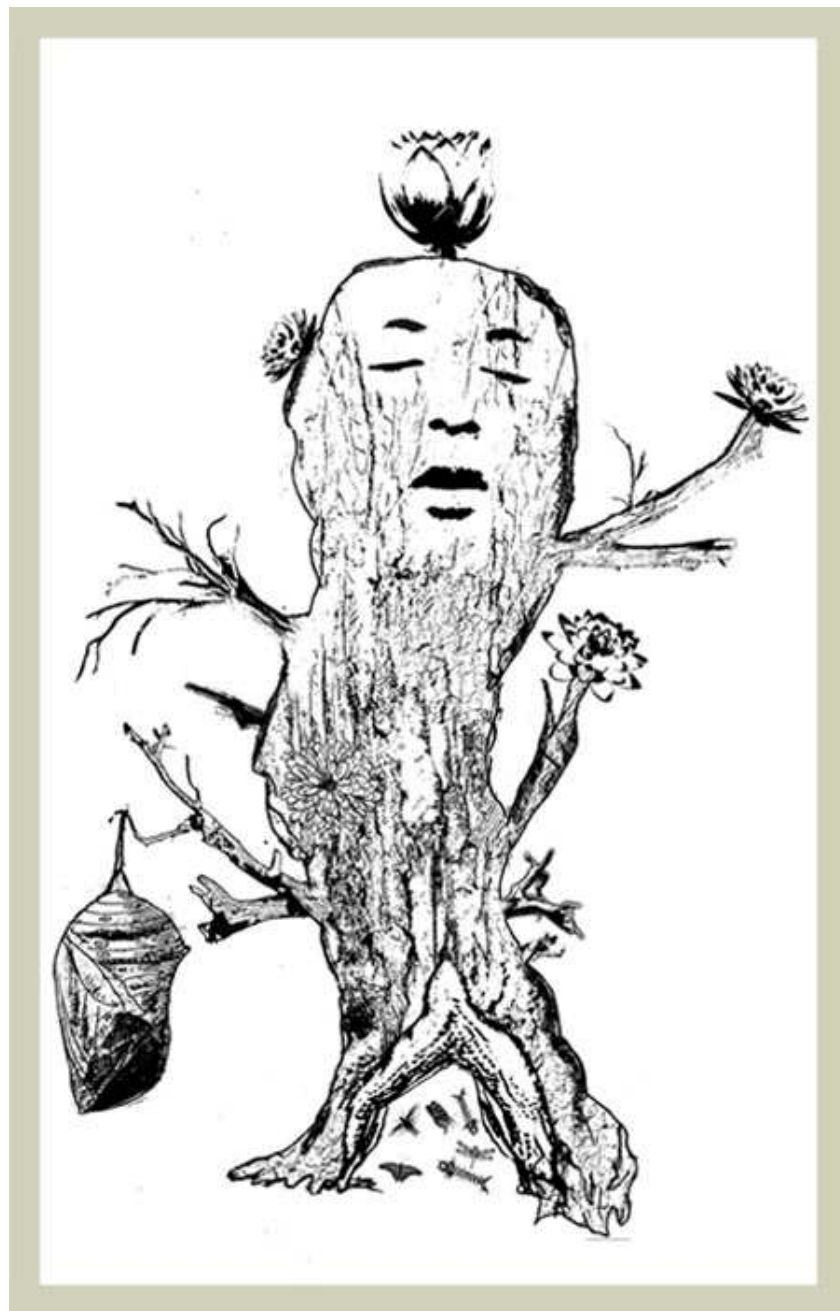




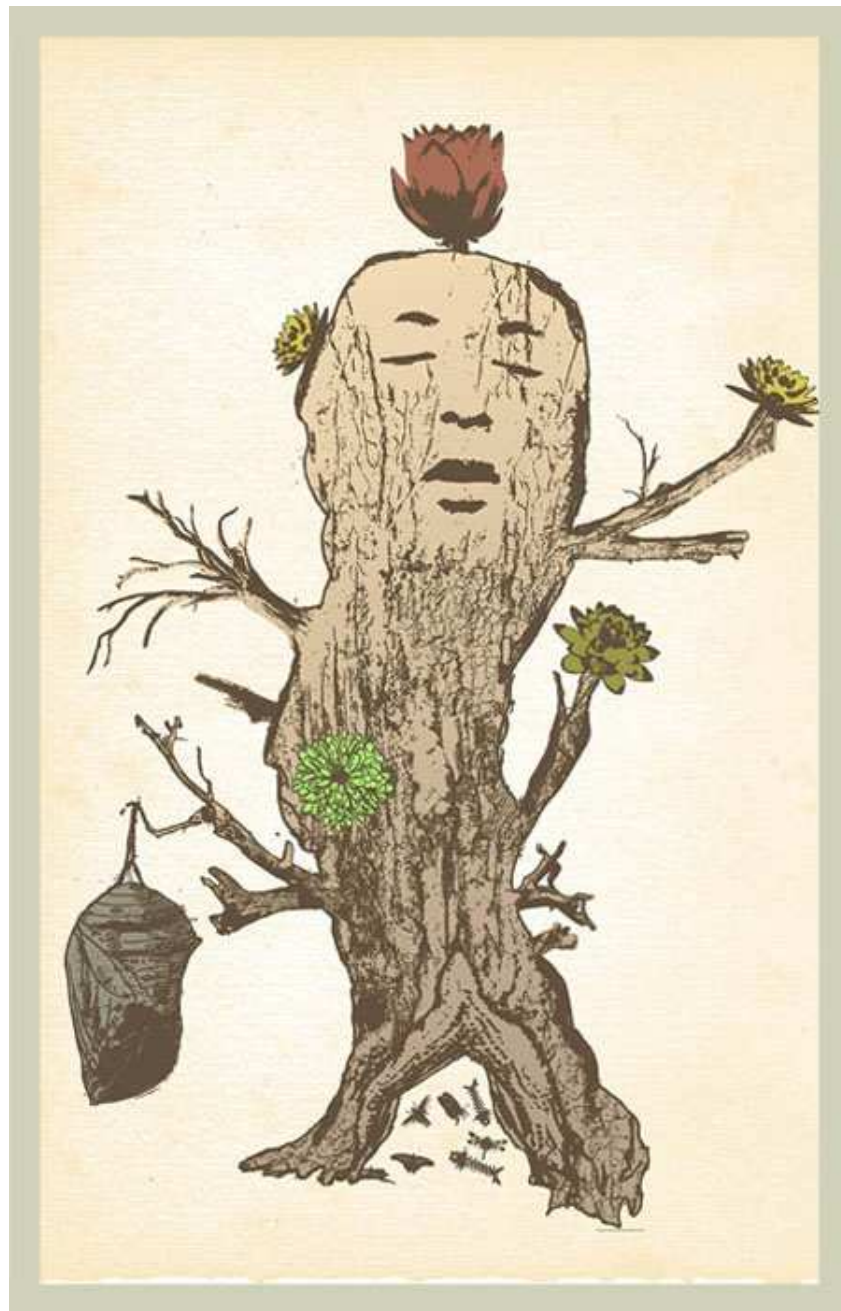


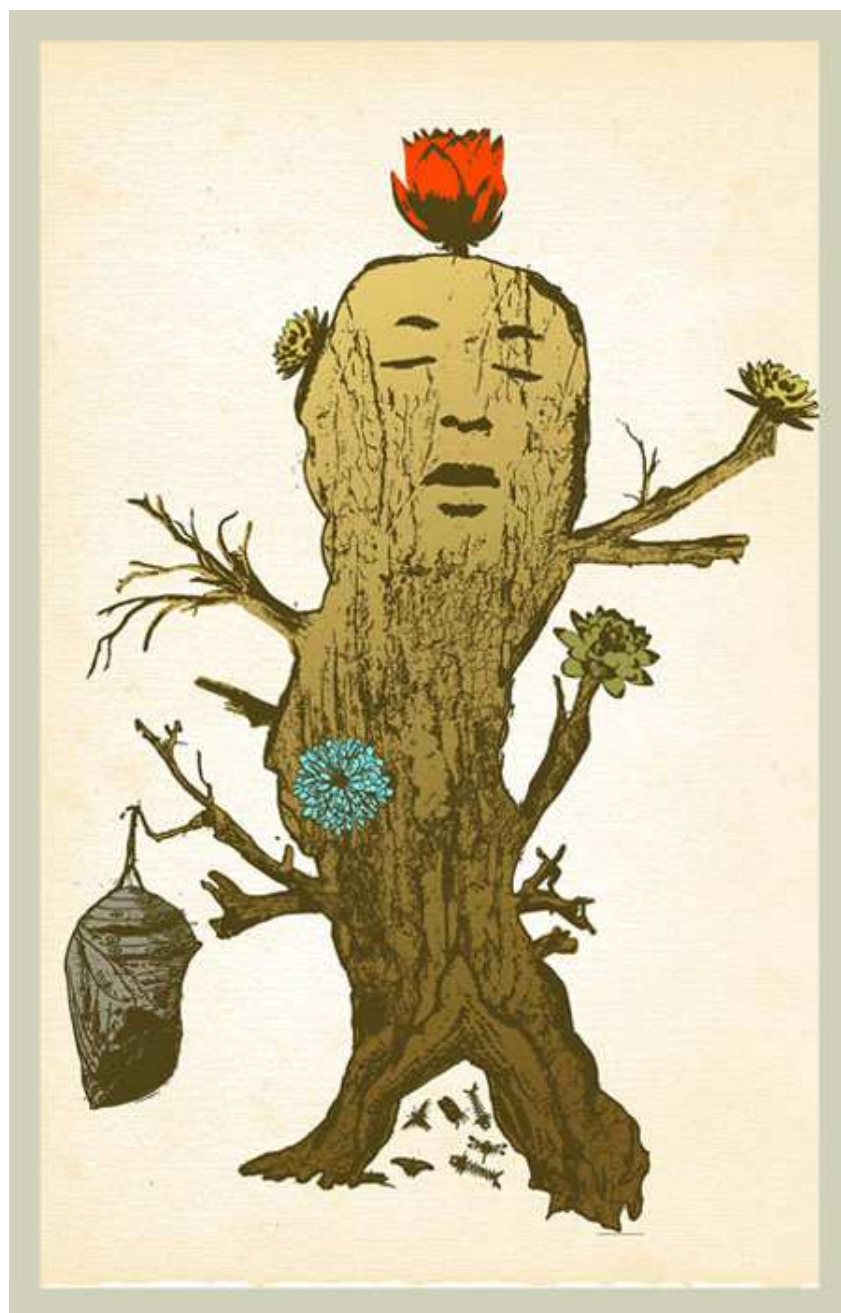


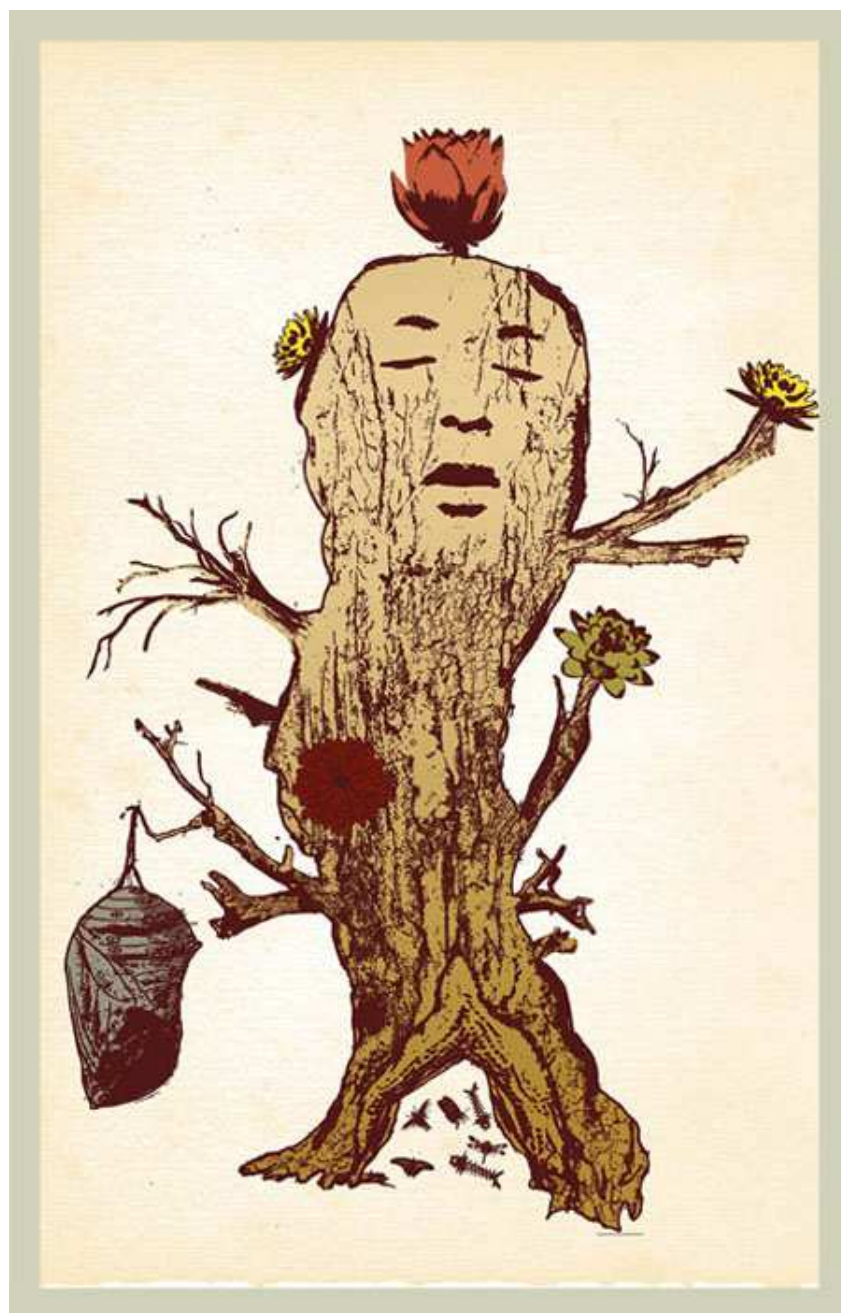
8.3.6 Bocetaje digital.

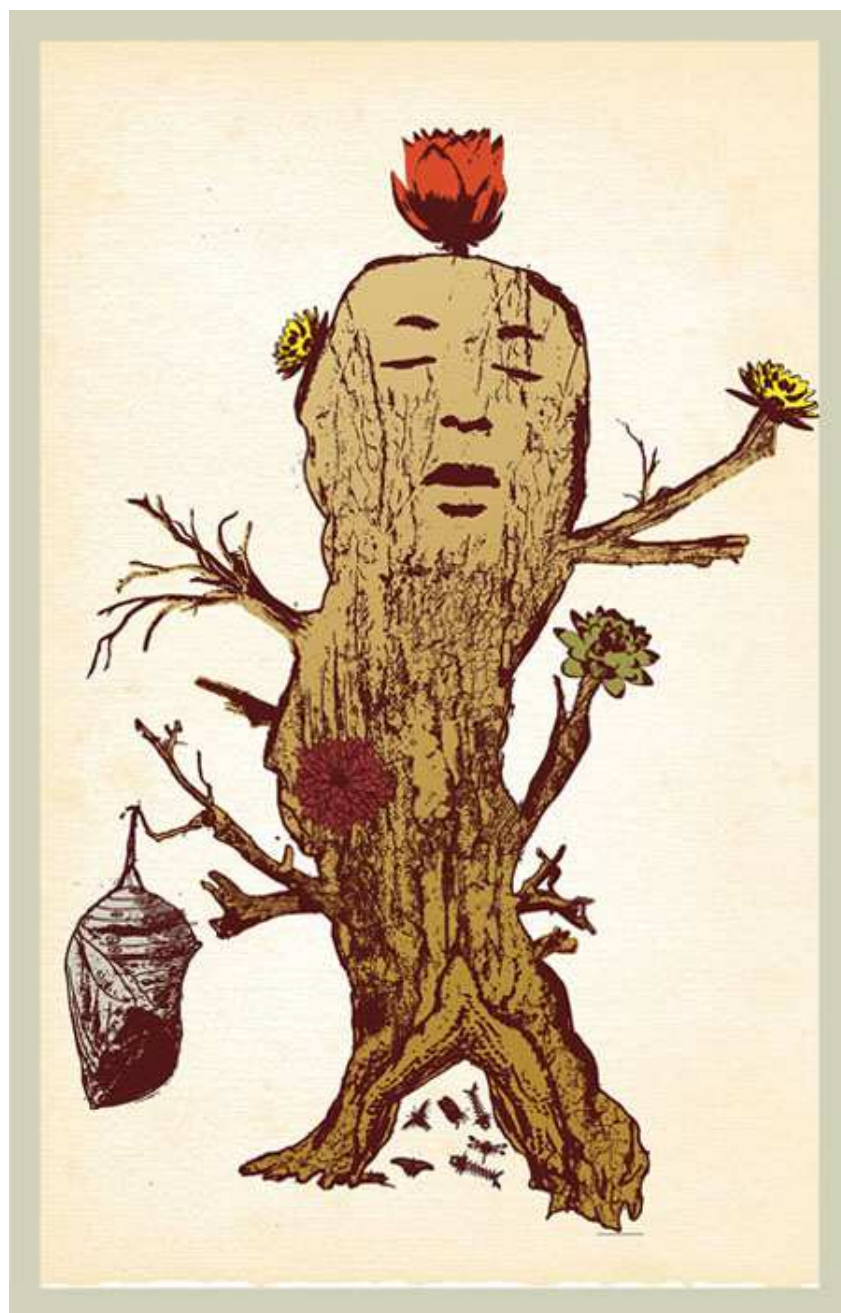


8.3.7 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.







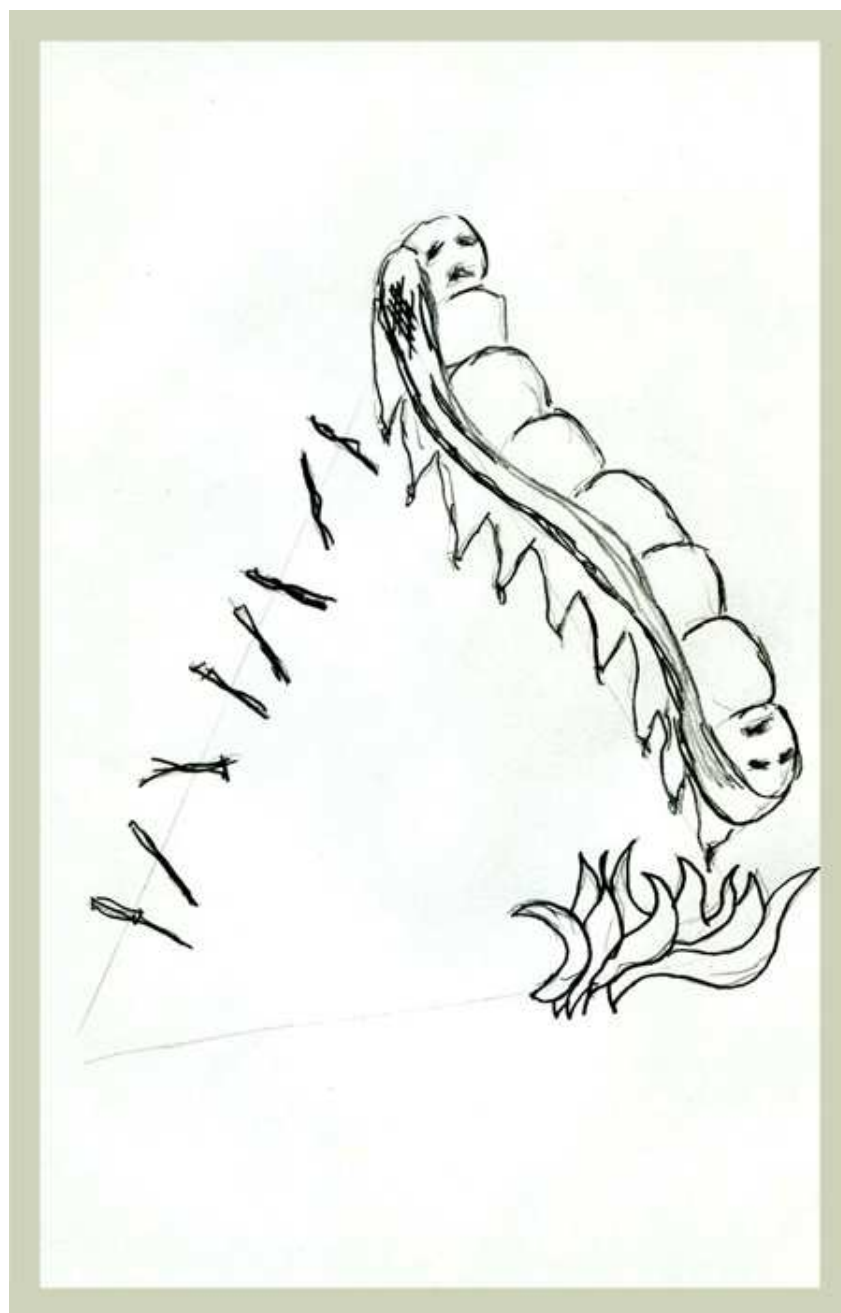


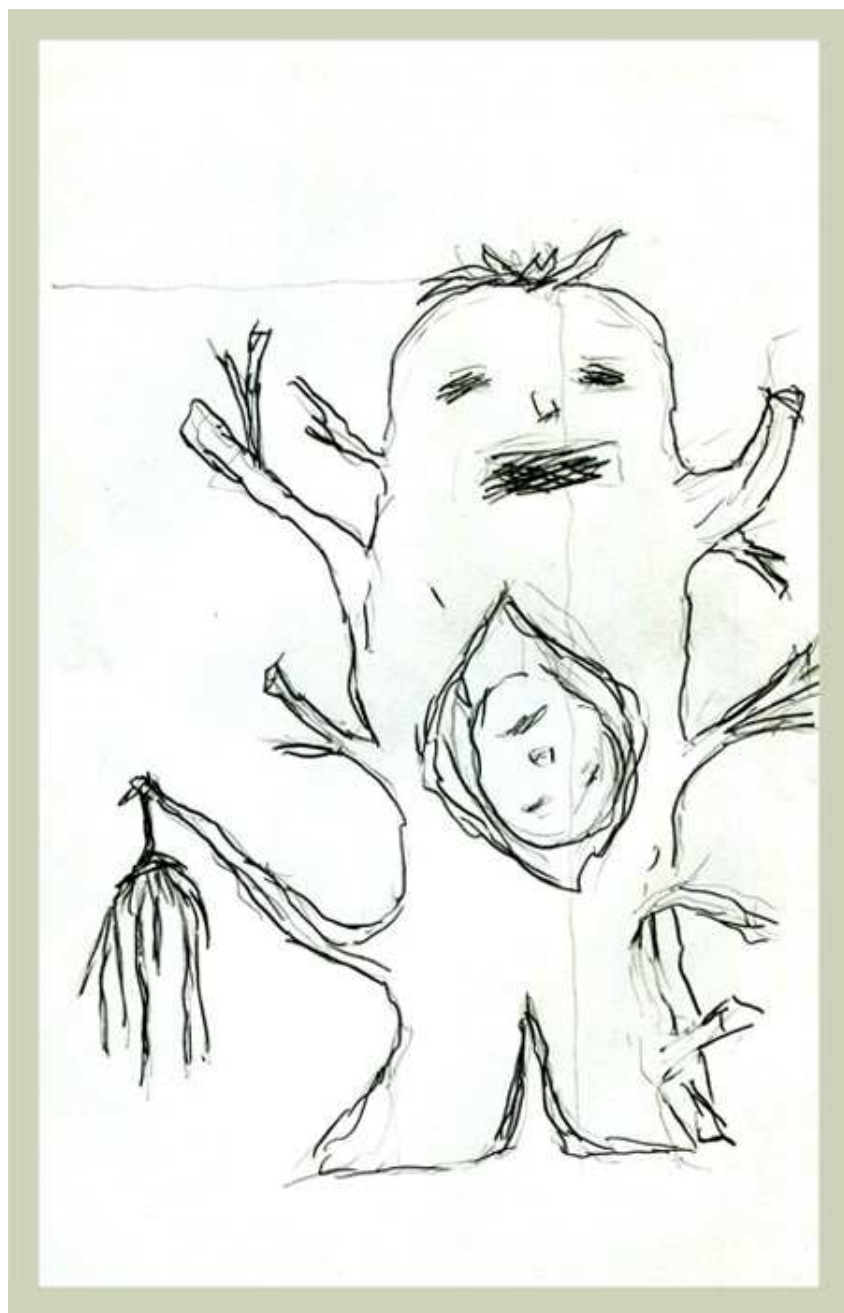
8.4 Proceso de construcción de la pieza “Incubación”.

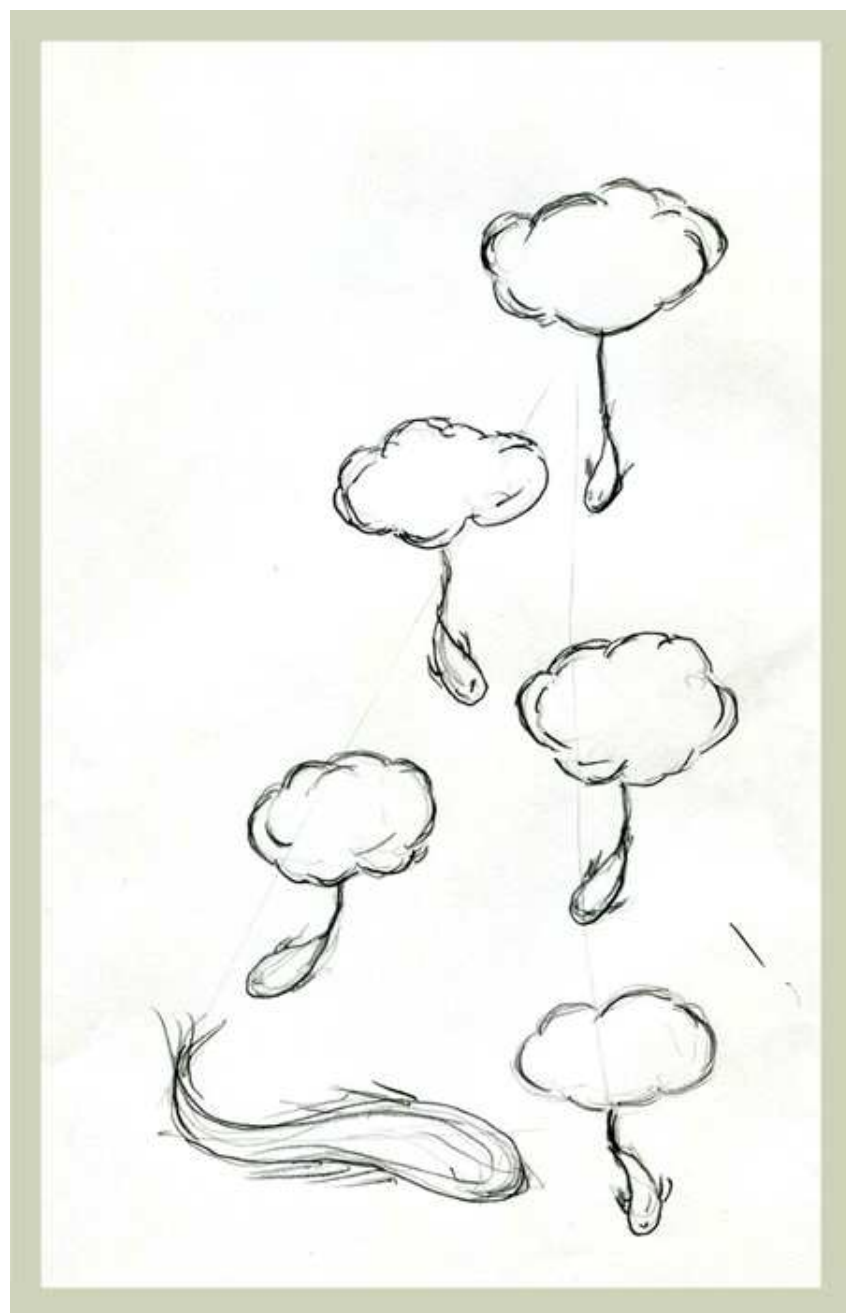
8.4.1 Primera etapa de bocetaje manual.

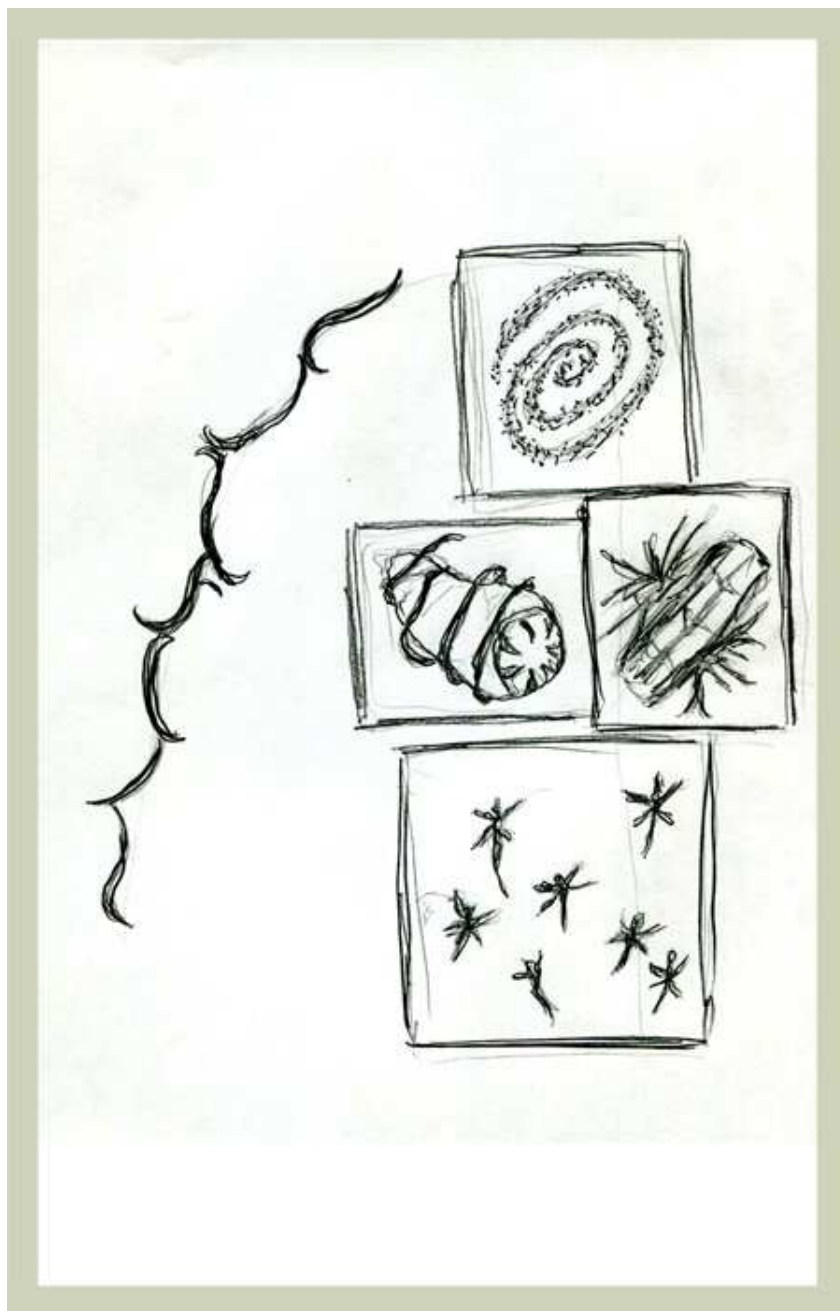




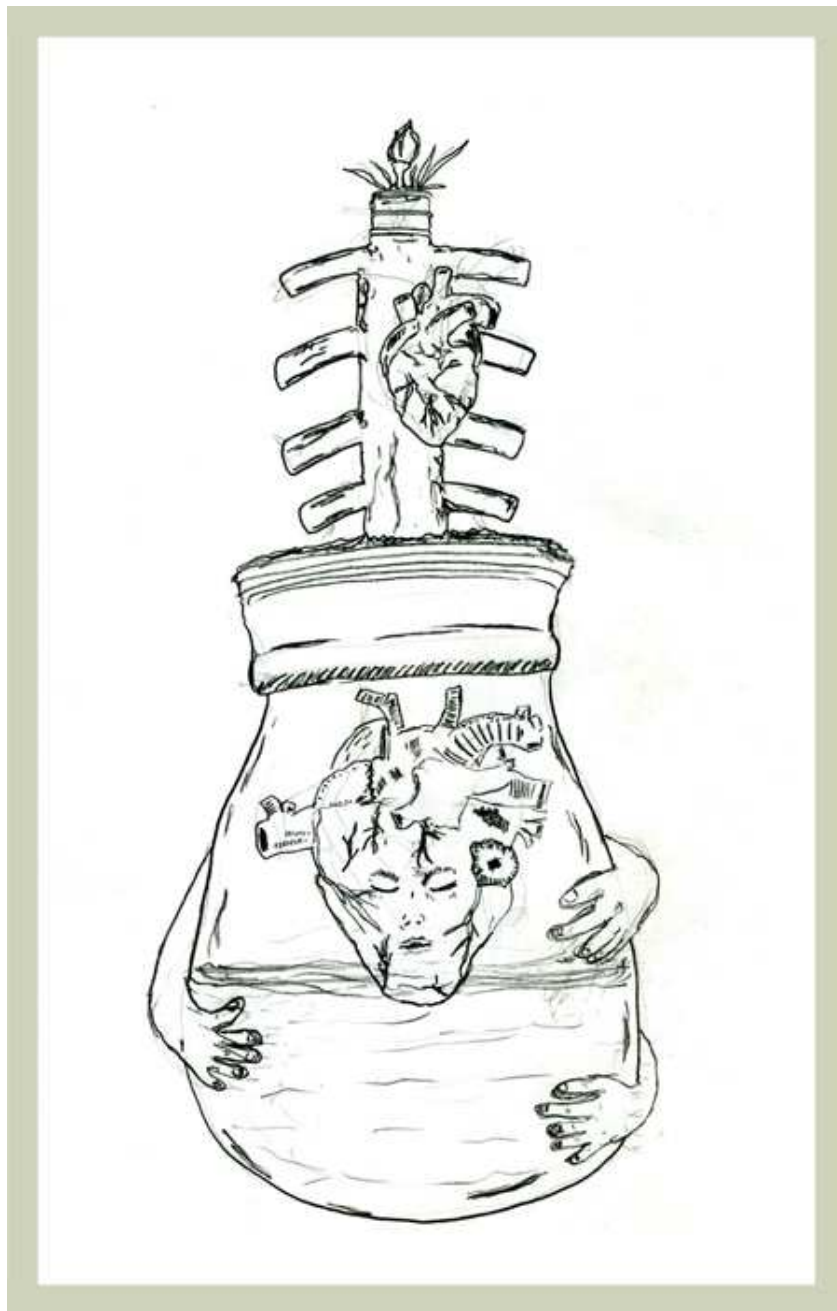


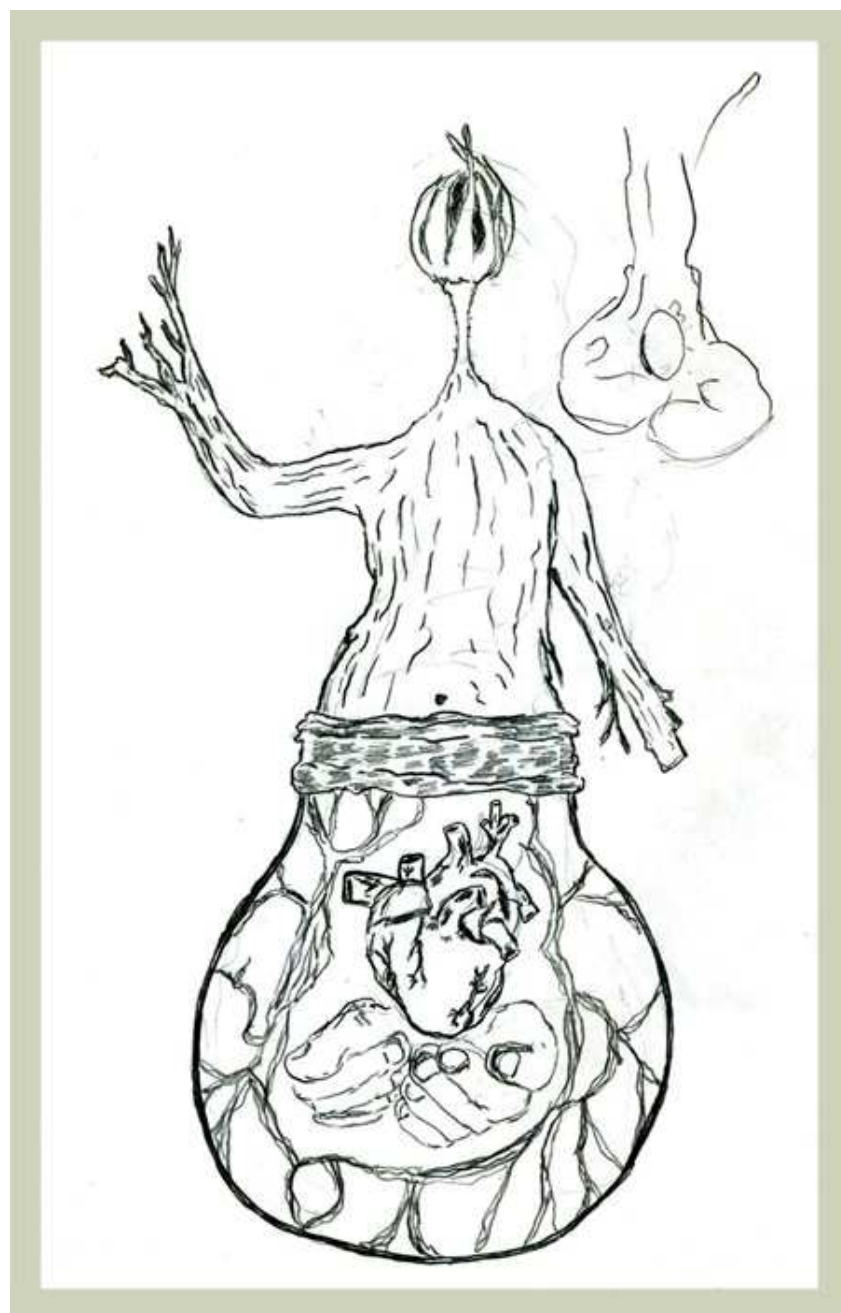




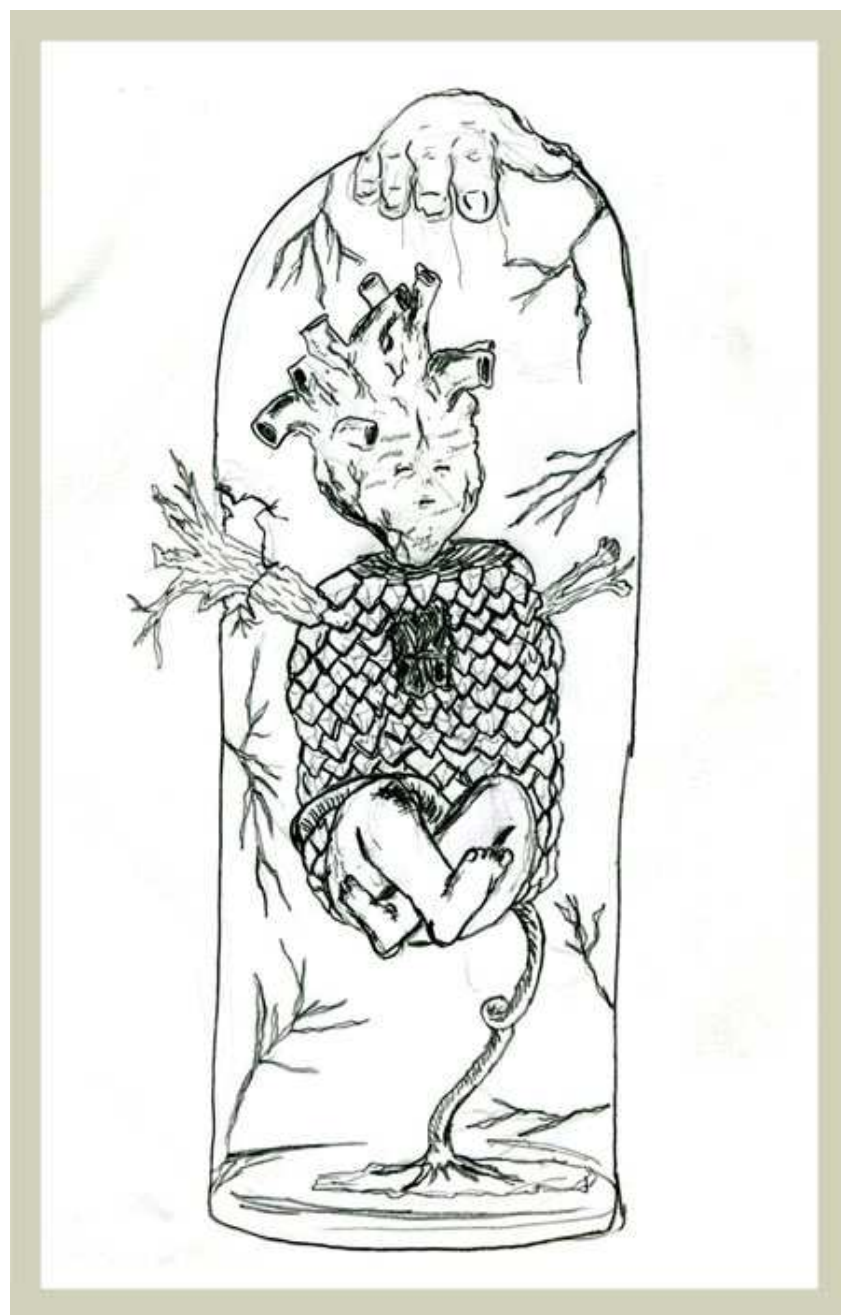


8.4.2 Segunda etapa de bocetaje manual.

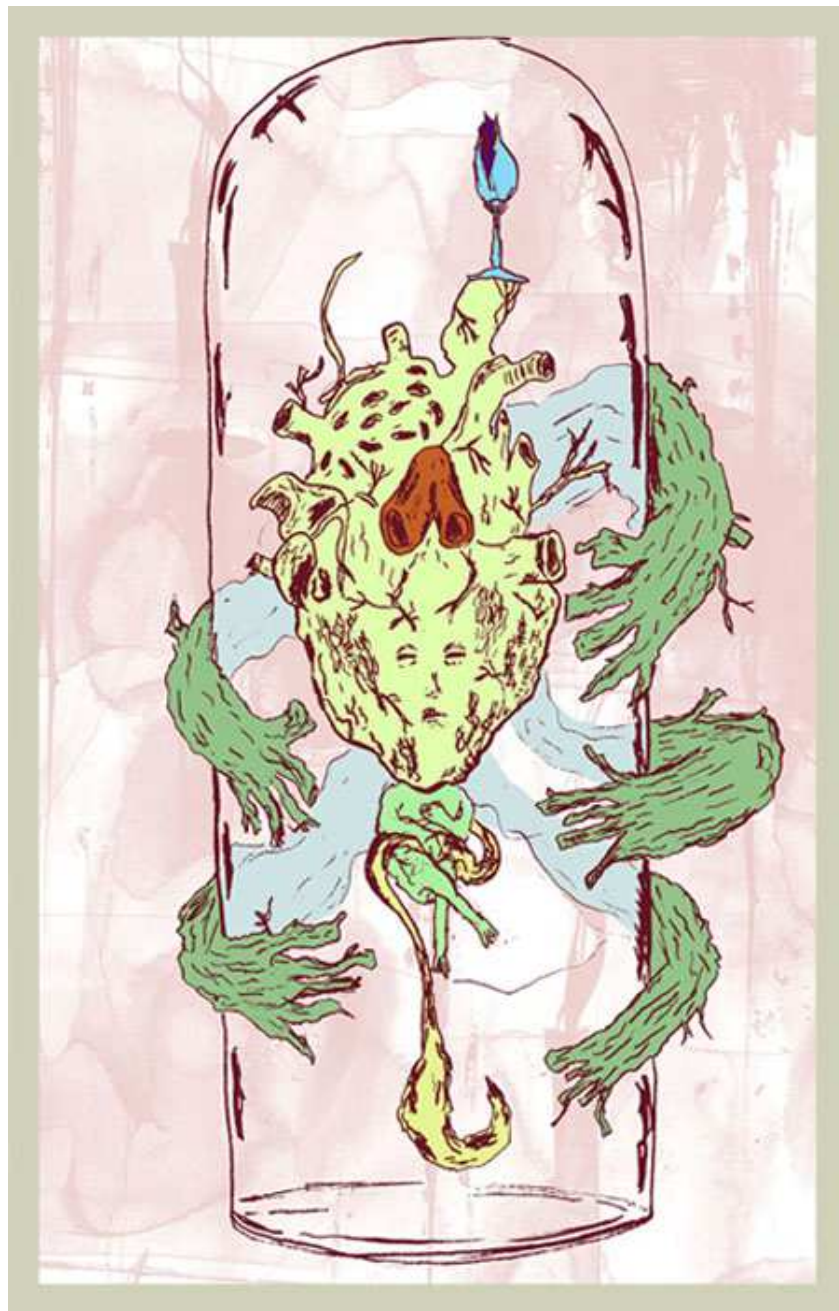








8.4.3 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida.

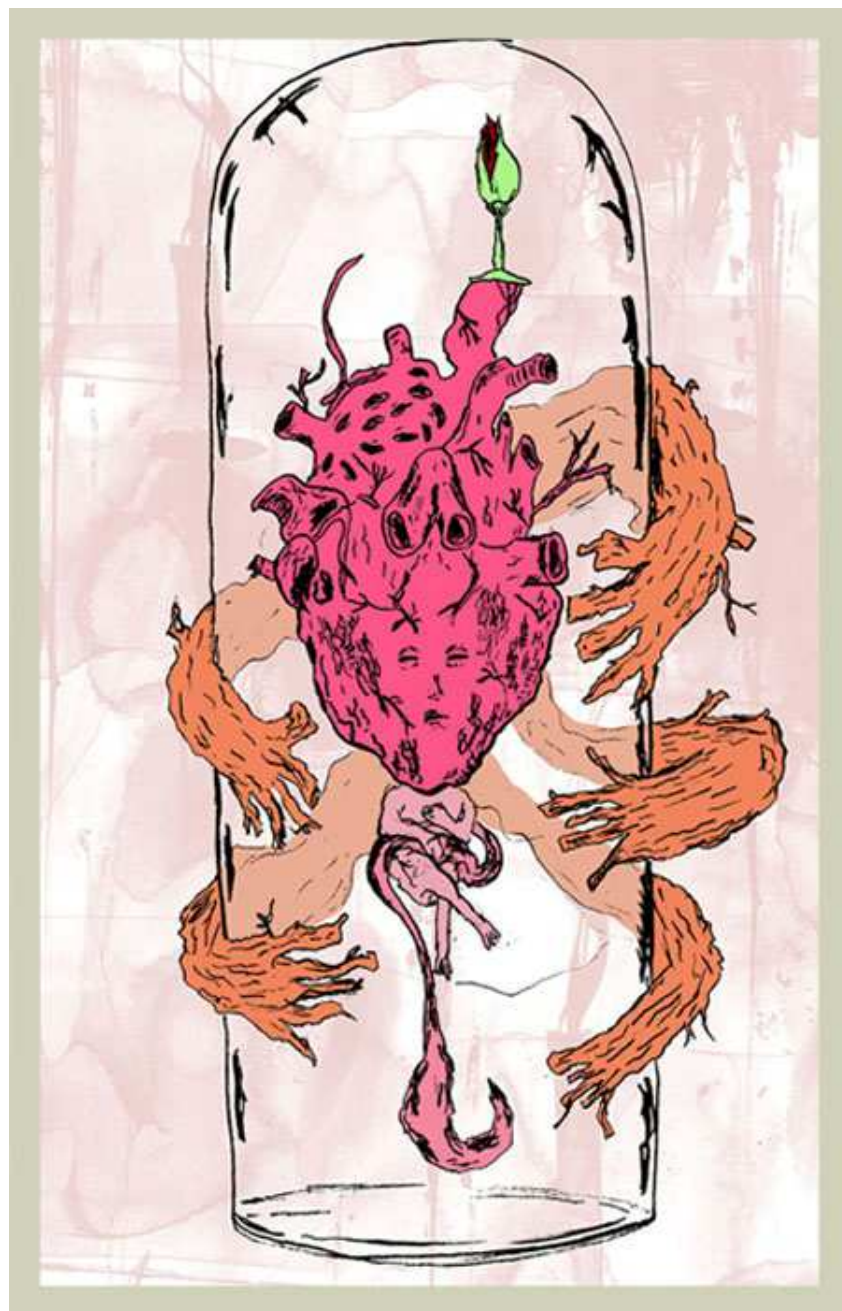








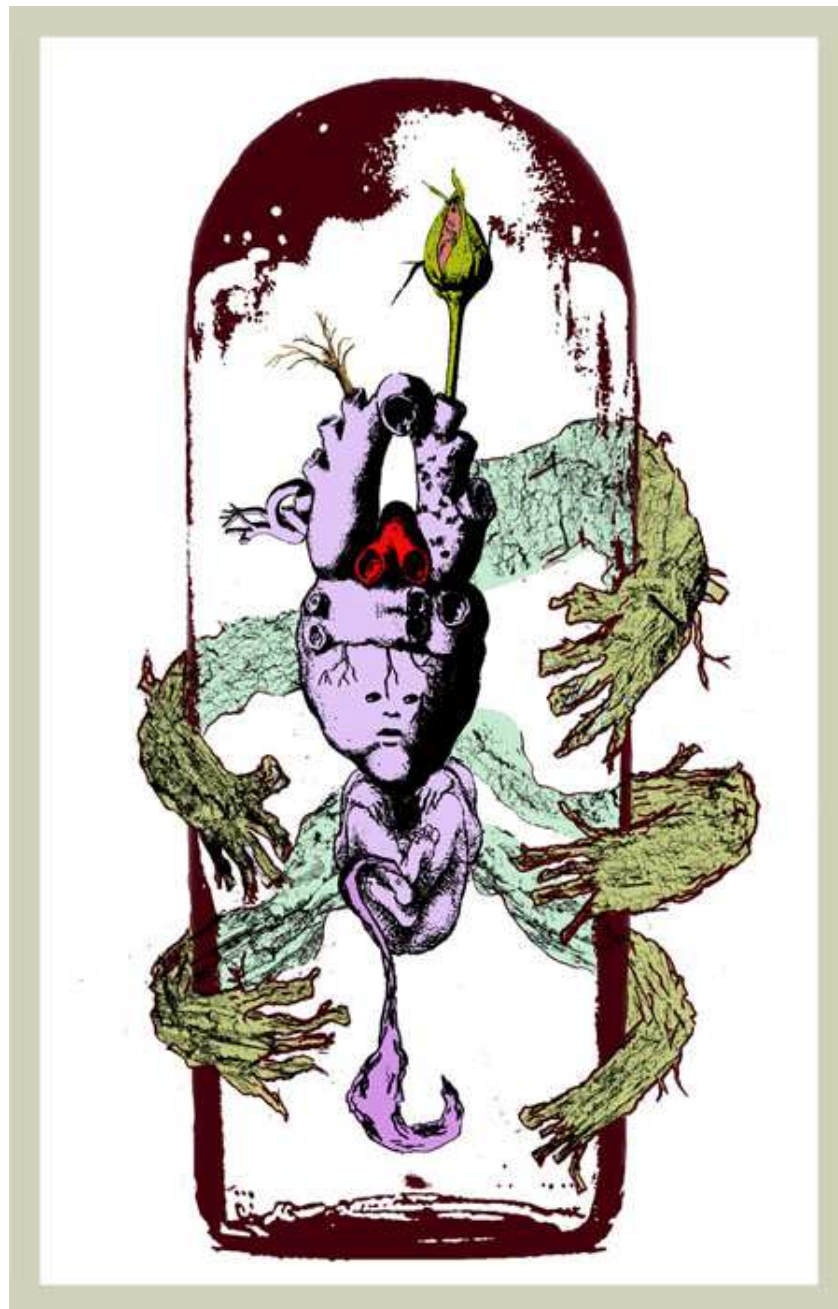


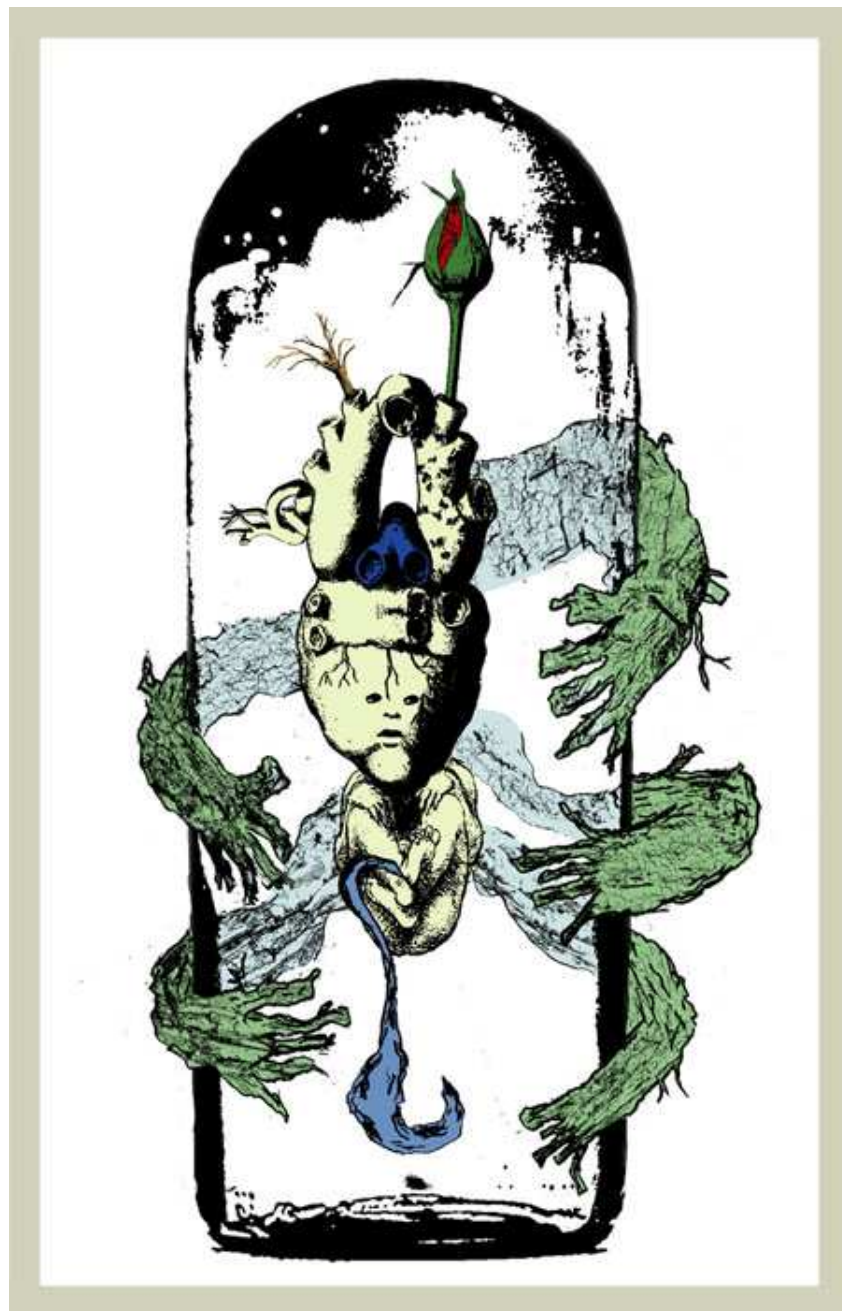


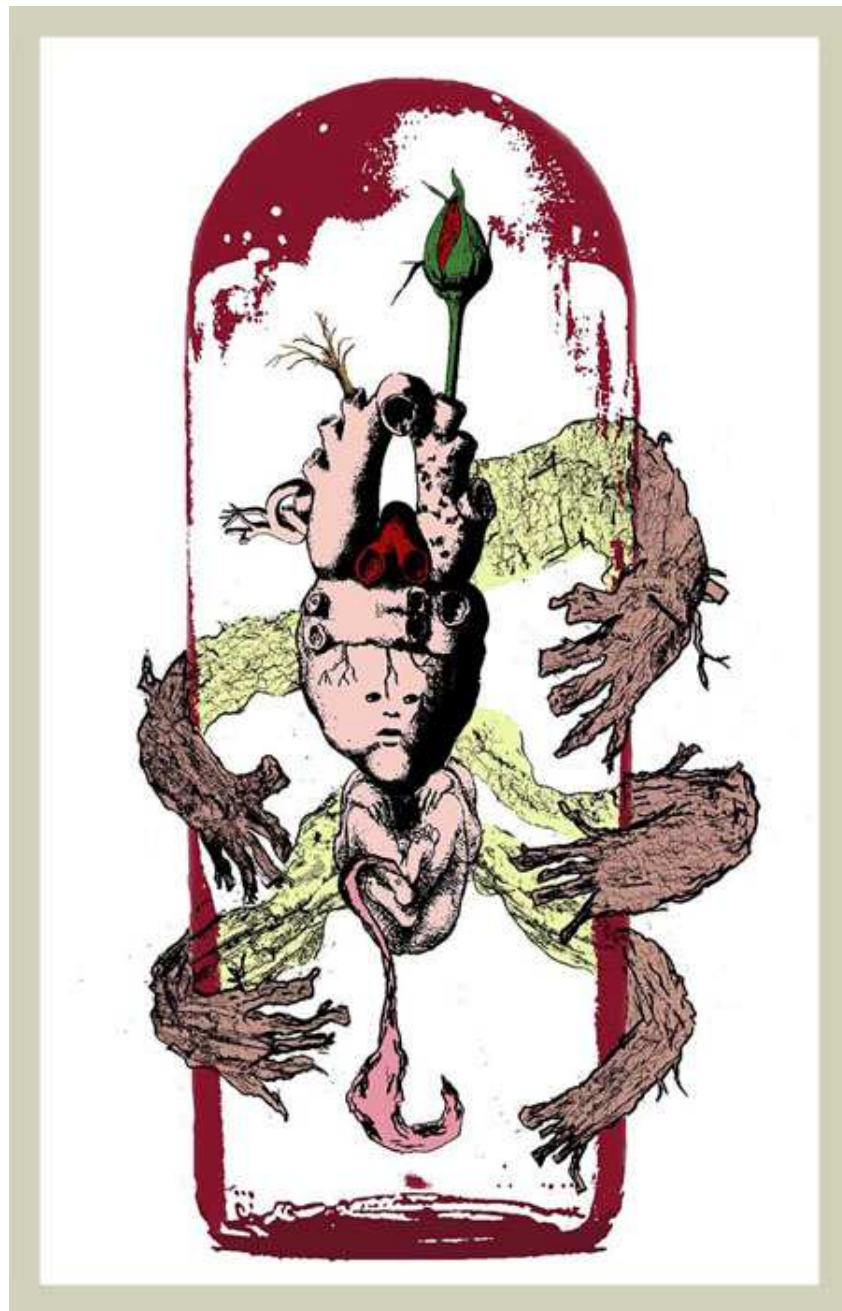
8.4.4 Bocetaje digital.



8.4.5 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.

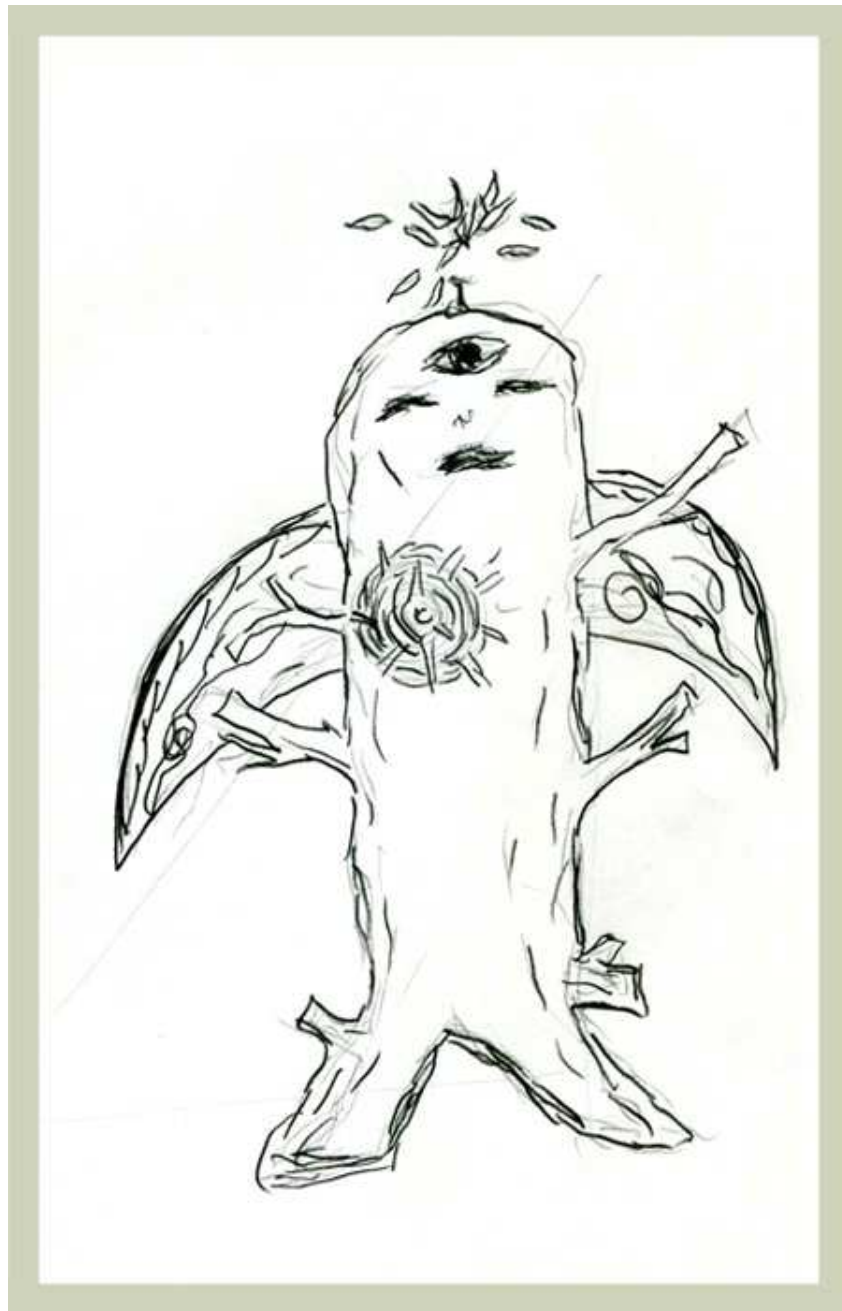




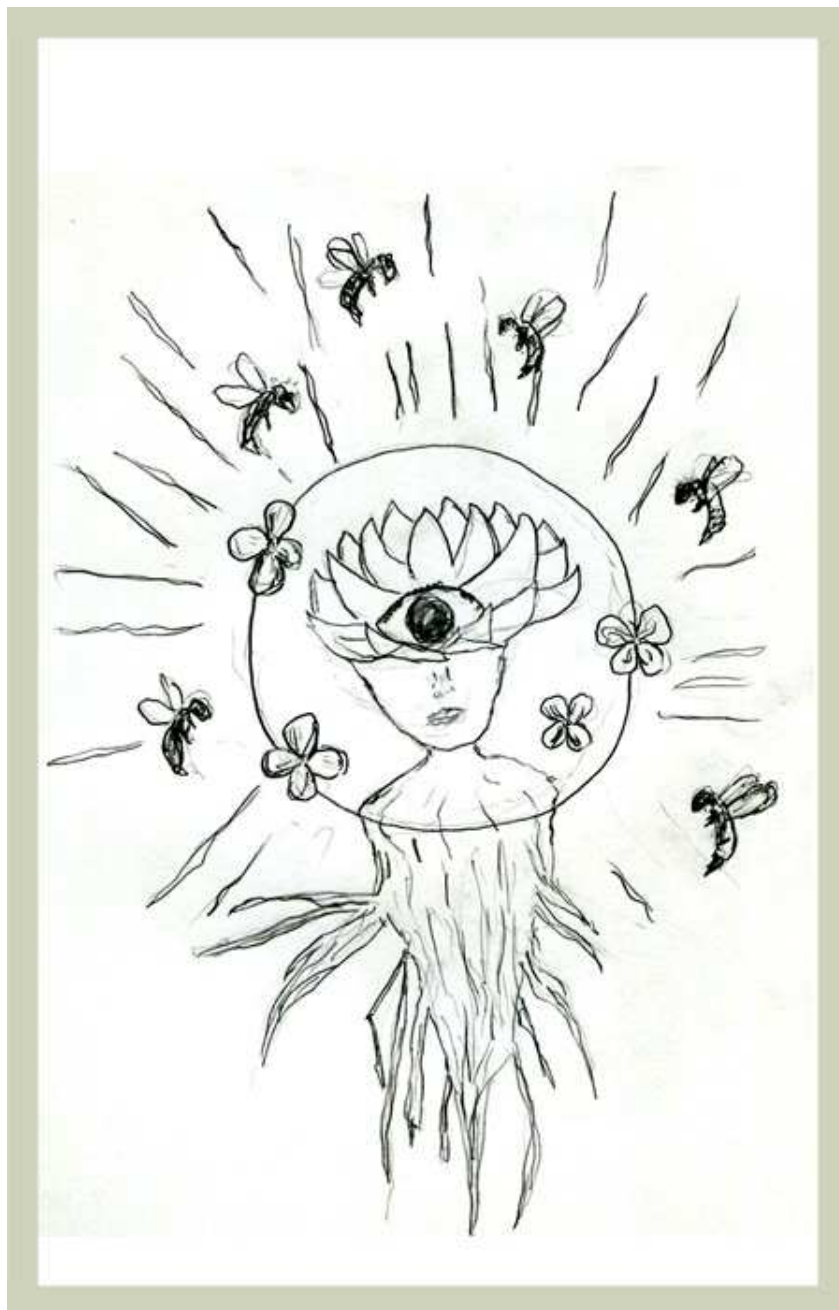


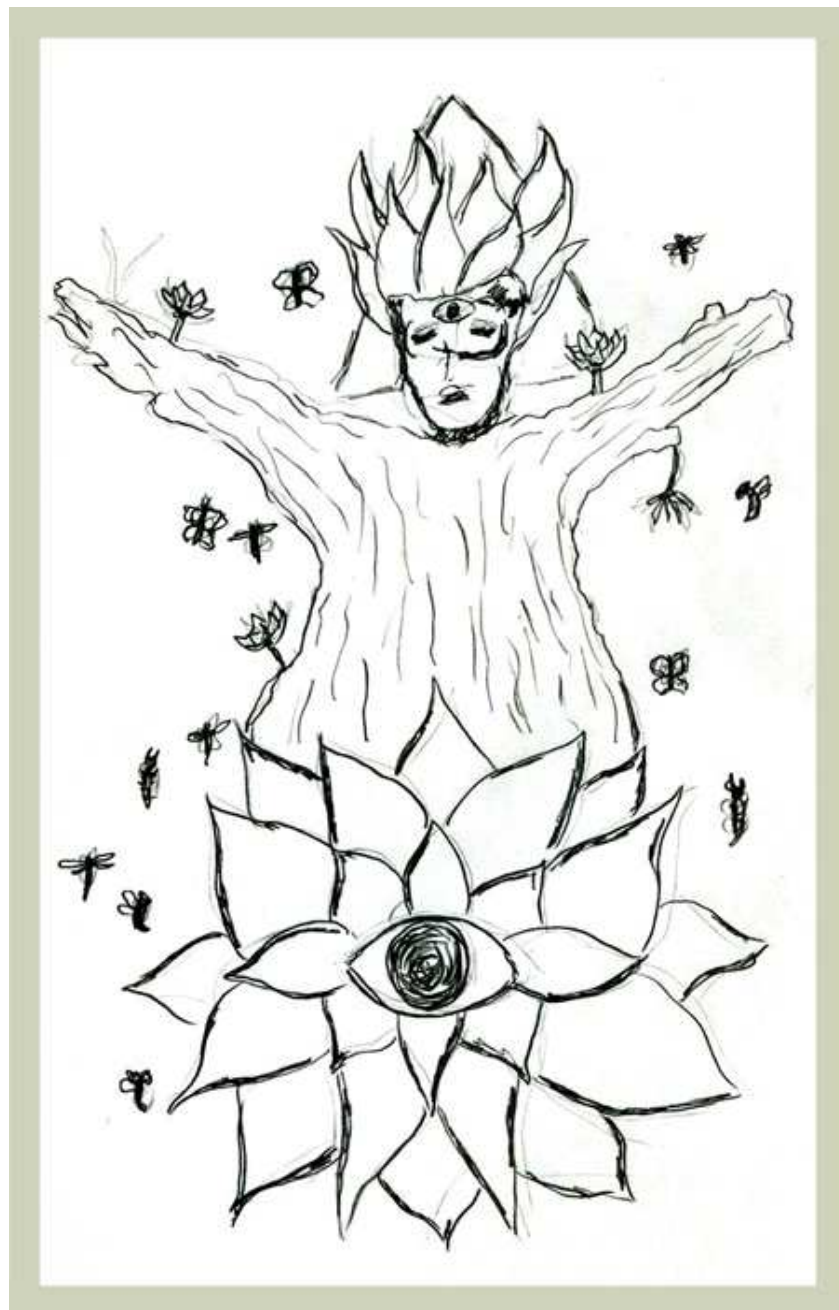
8.5 Proceso de construcción de la pieza “Iluminación”.

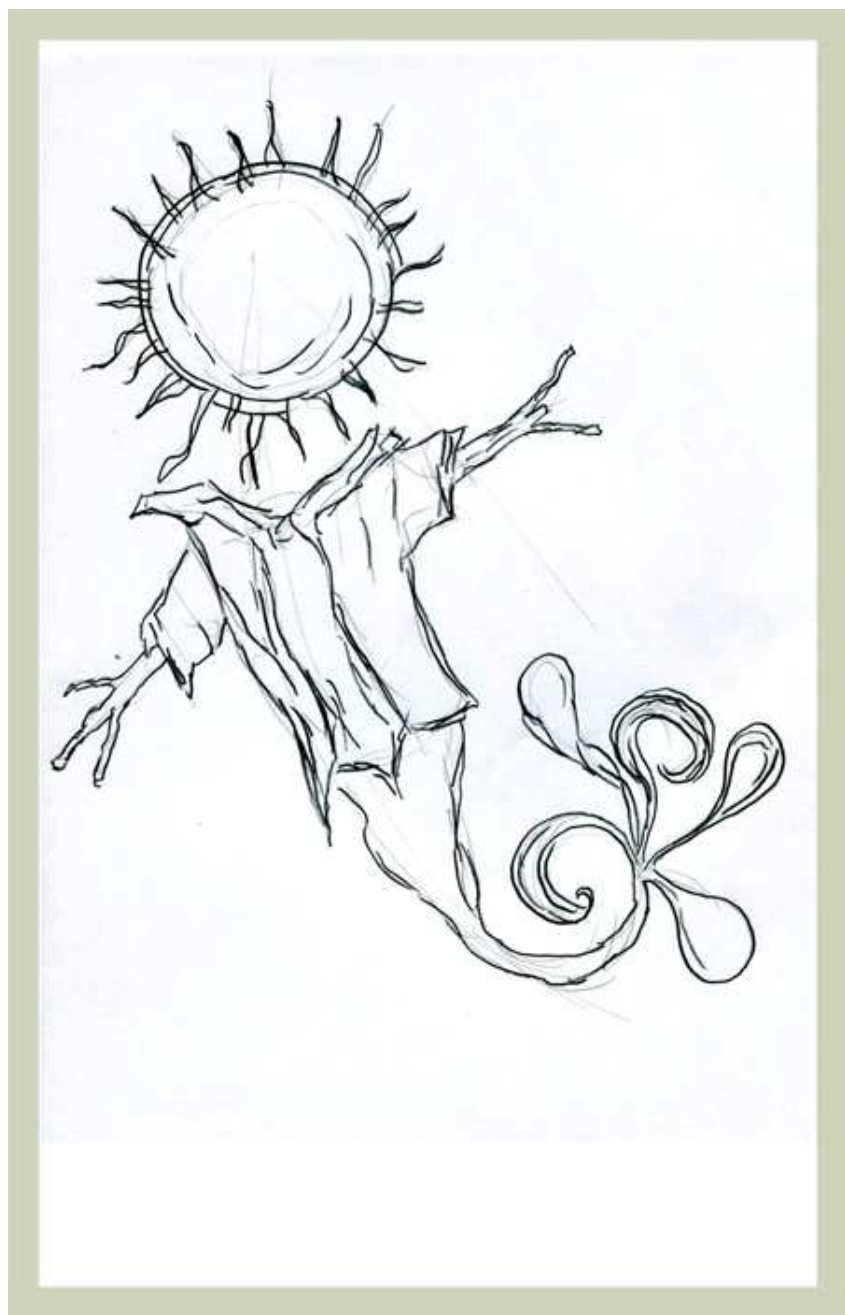
8.5.1 Primera etapa de bocetaje manual.



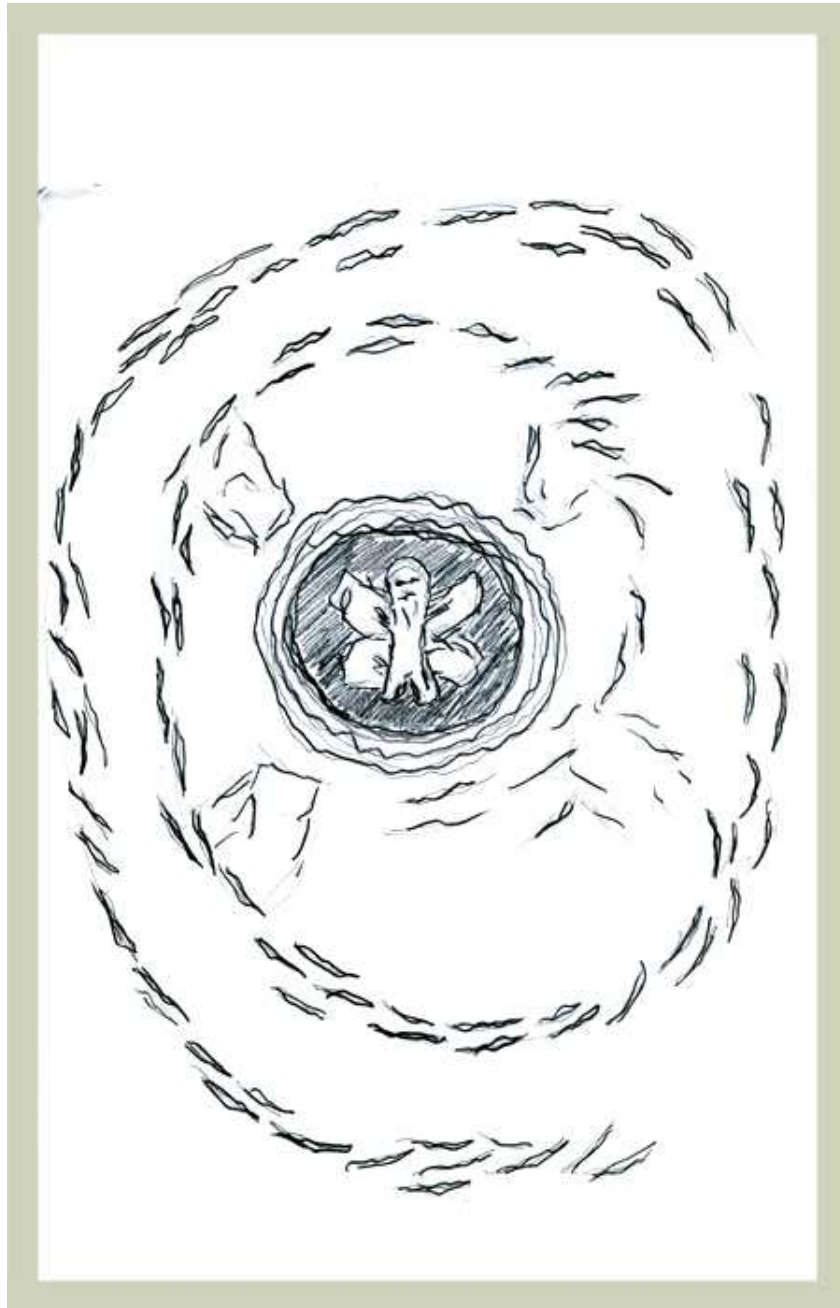


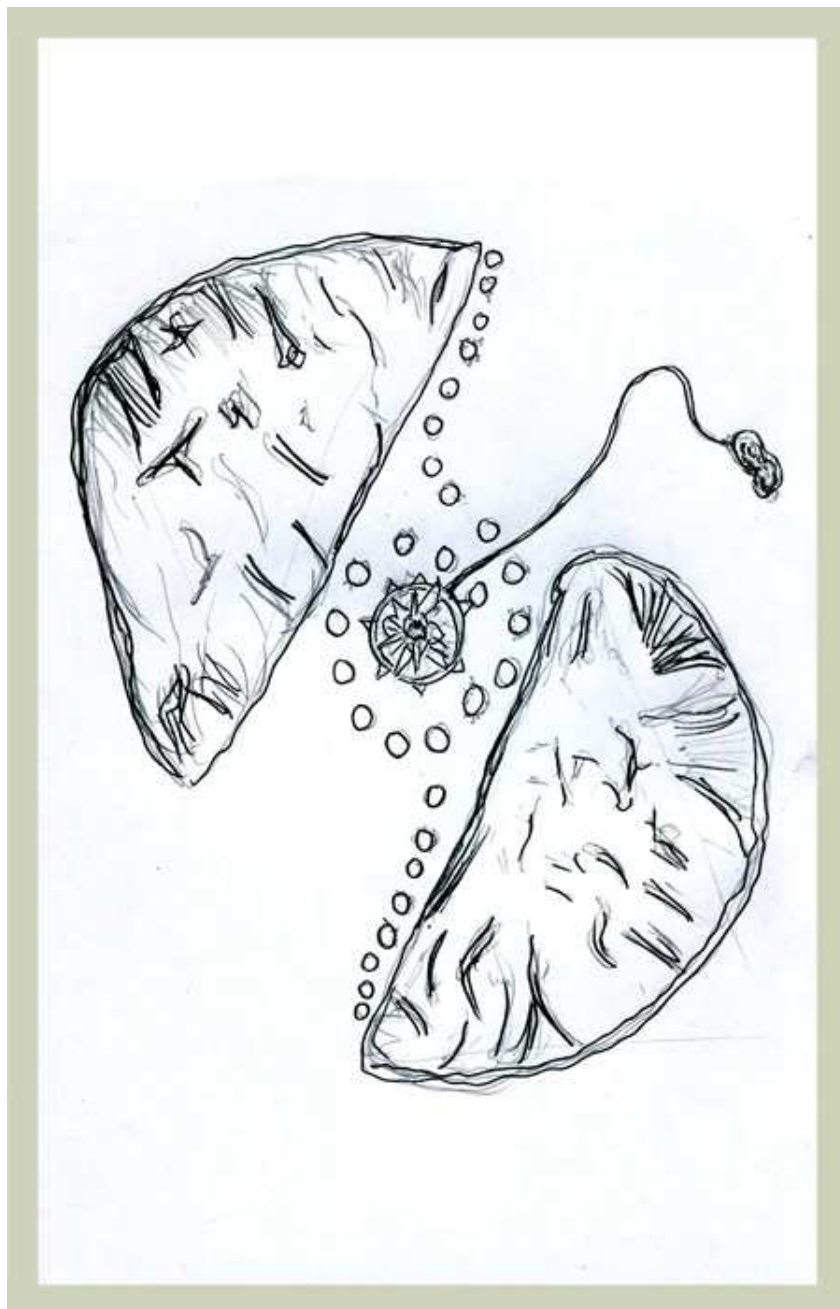




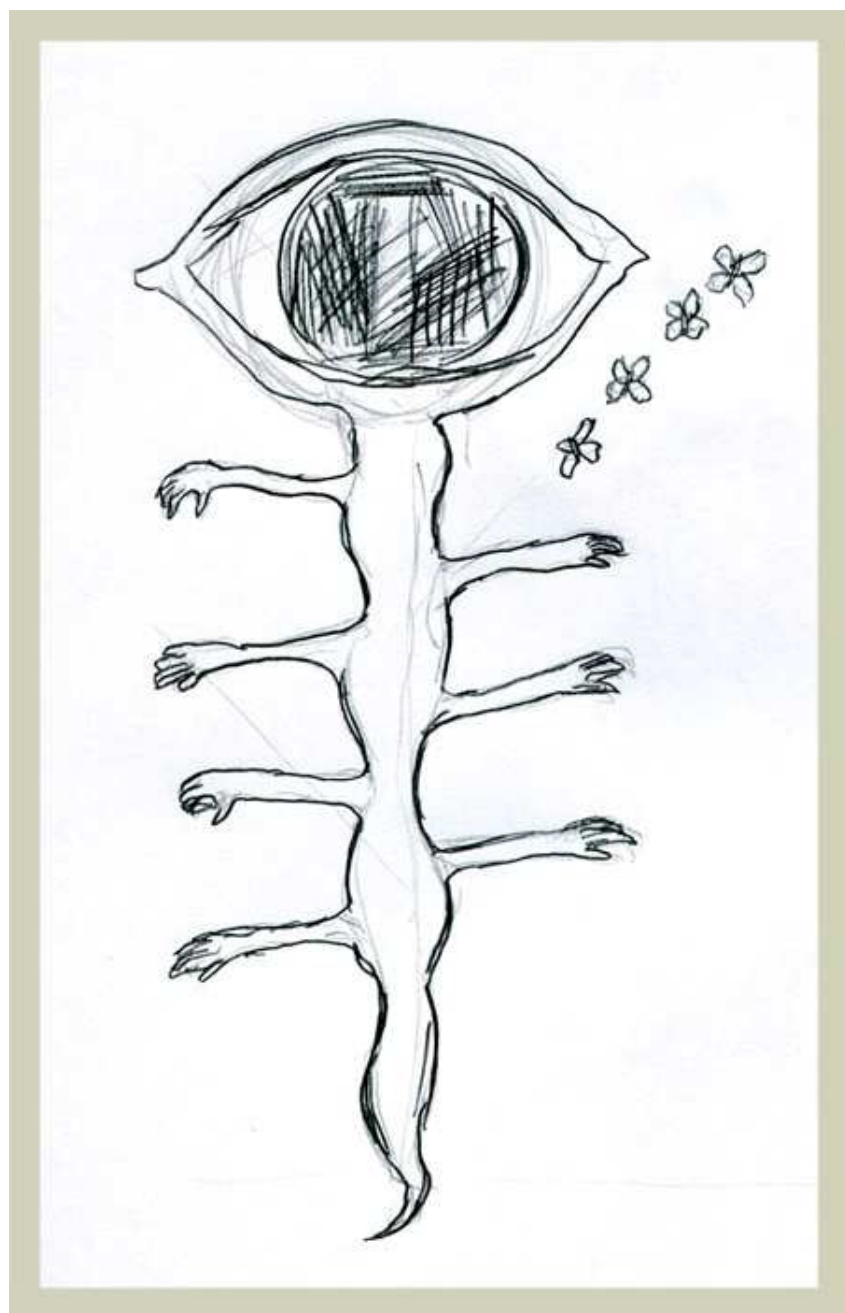






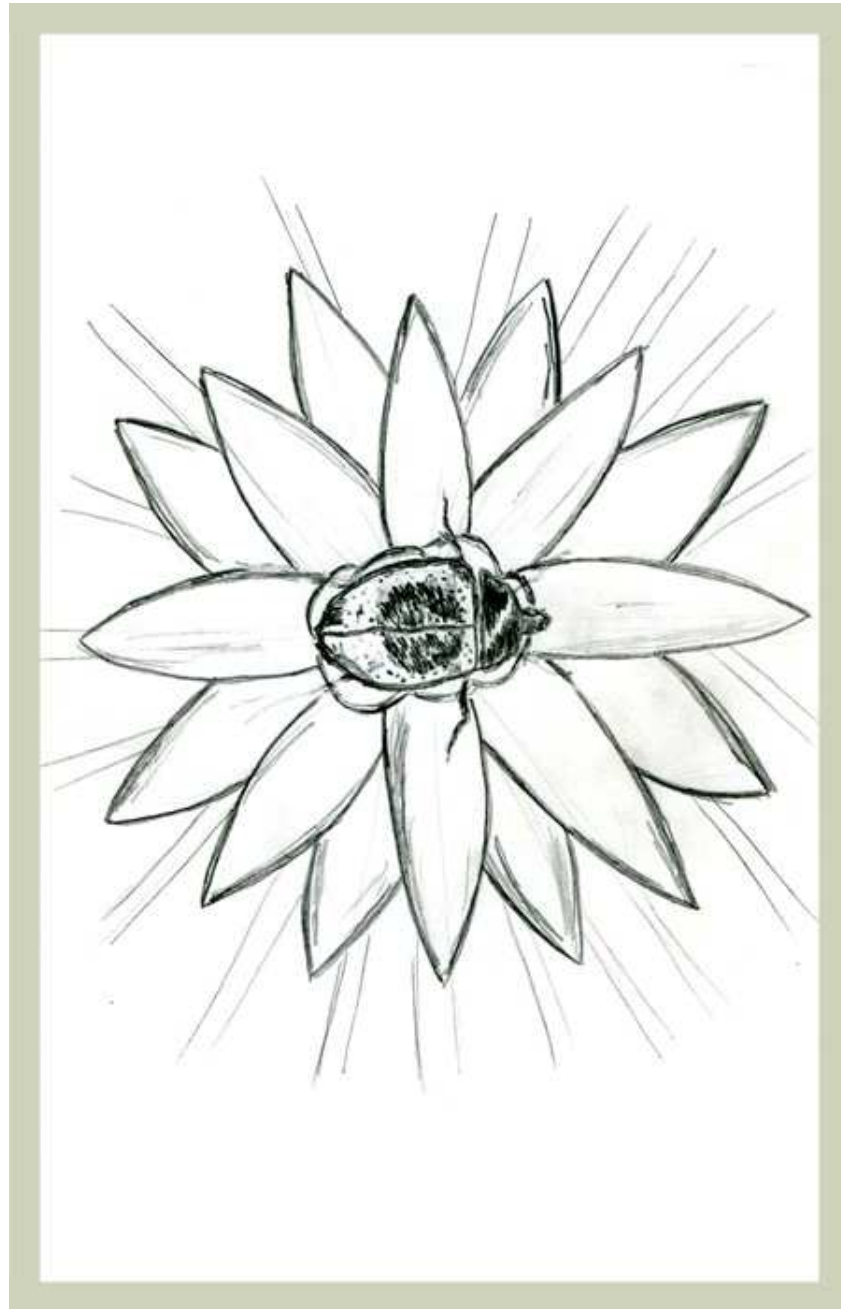


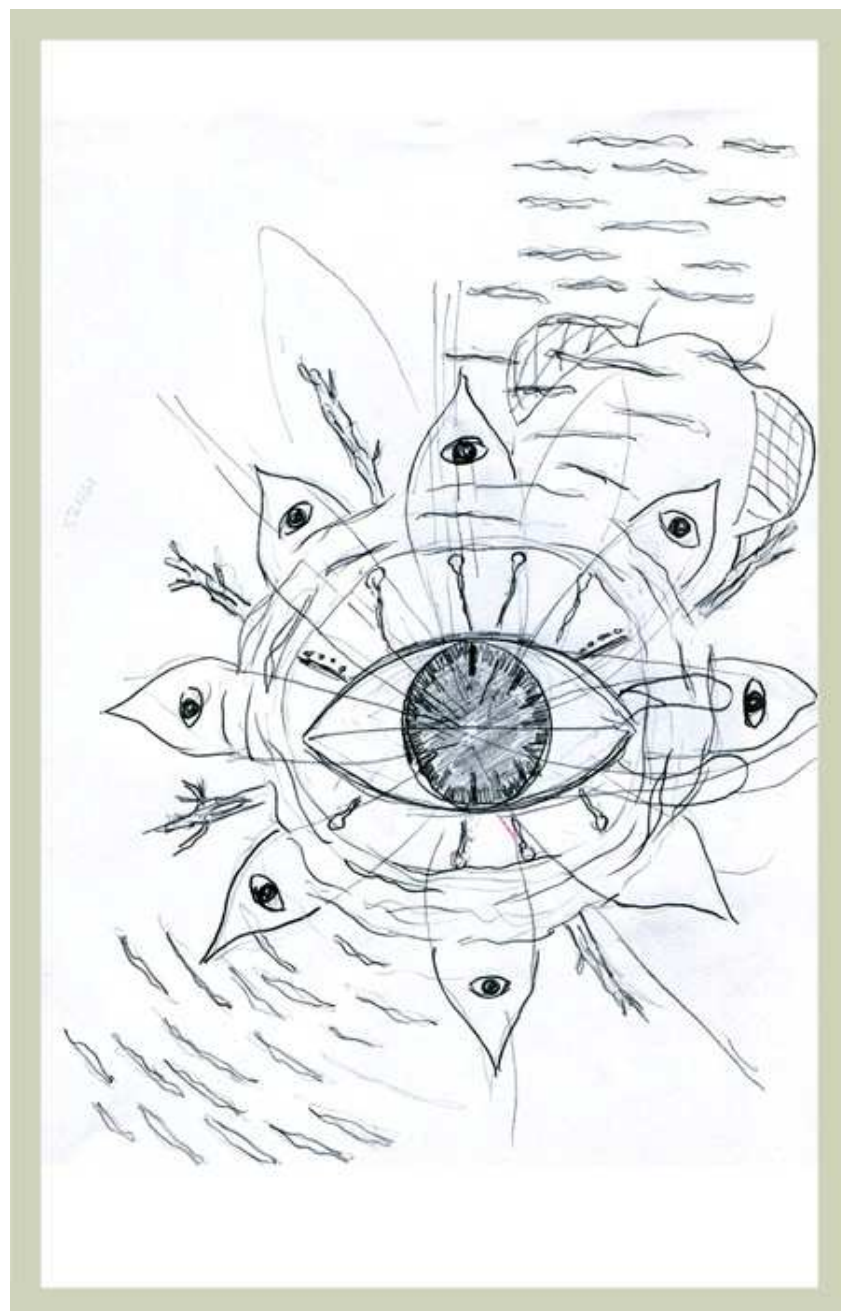




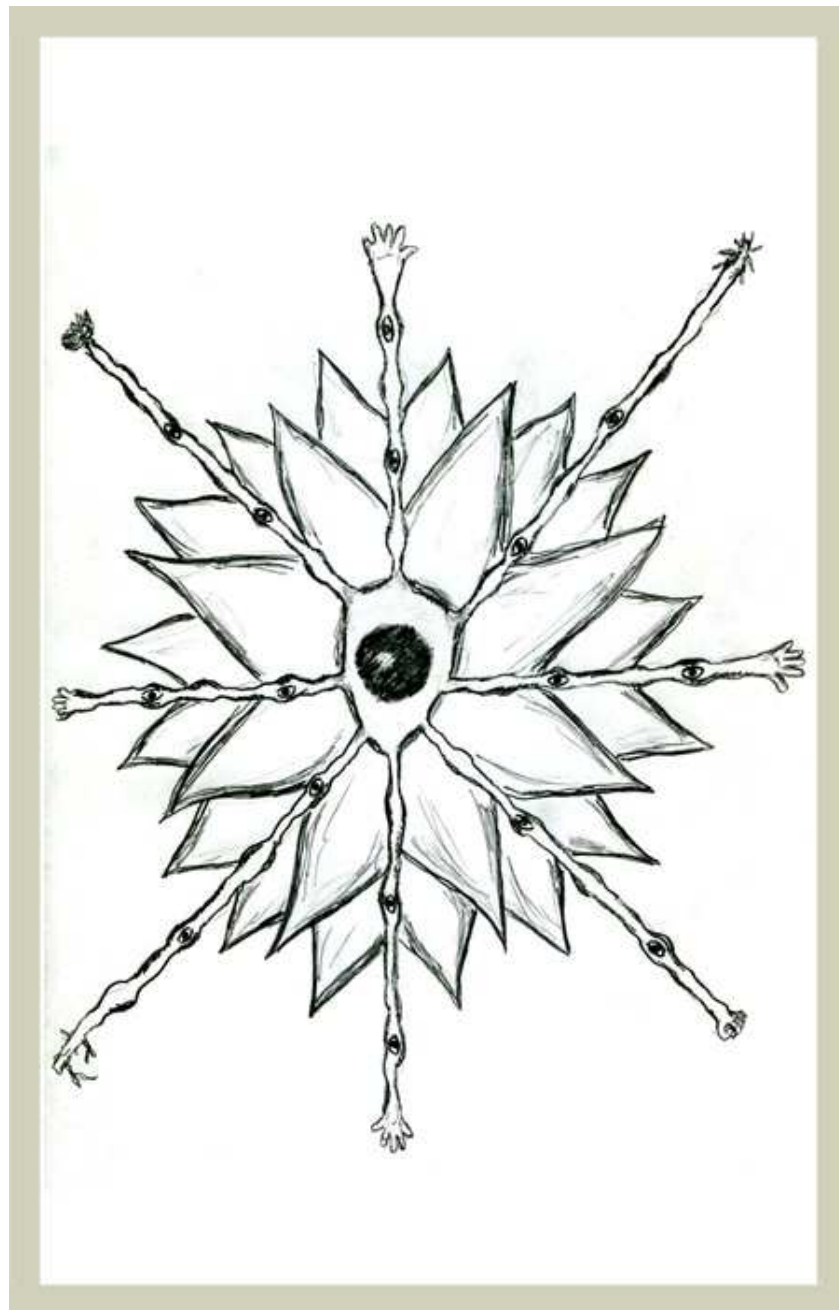


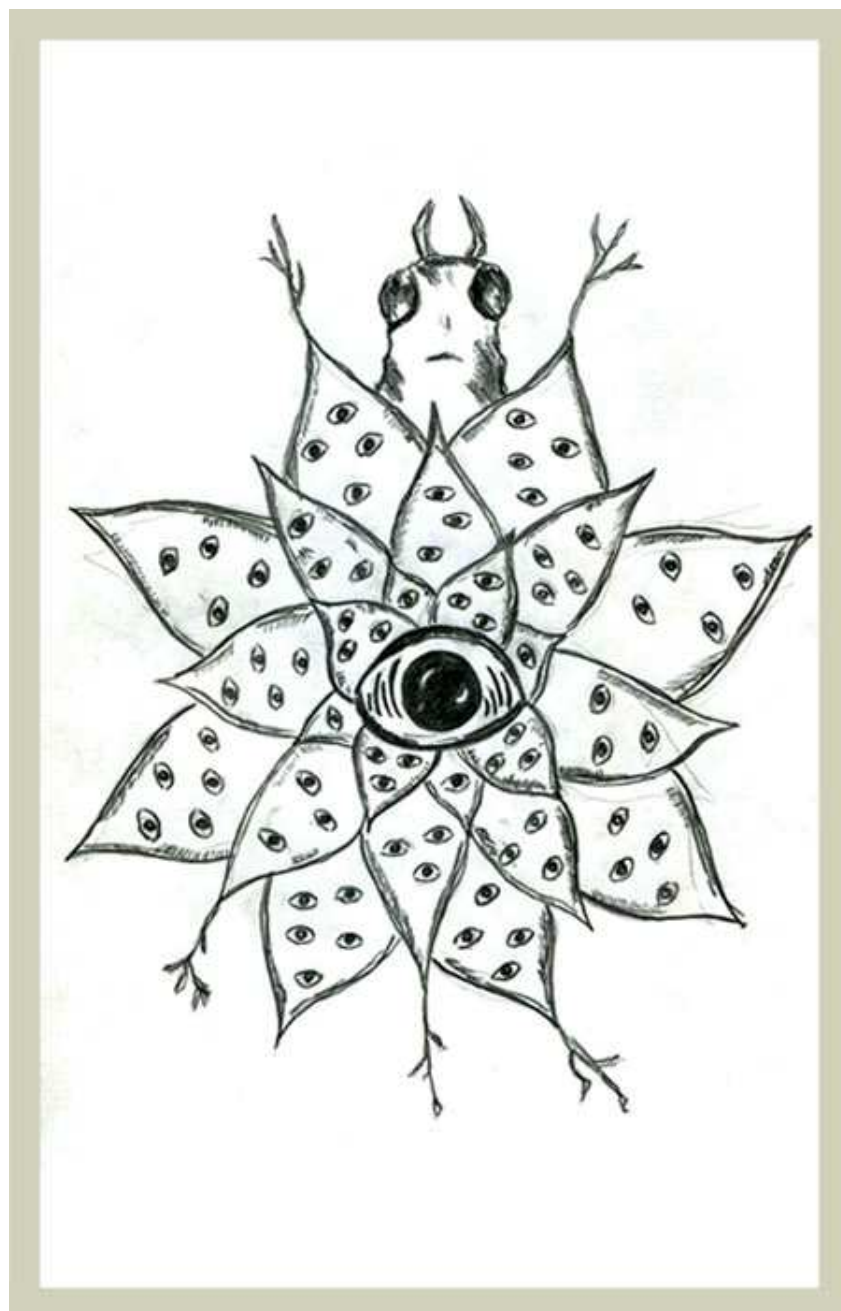
8.5.2 Segunda etapa de bocetaje manual.



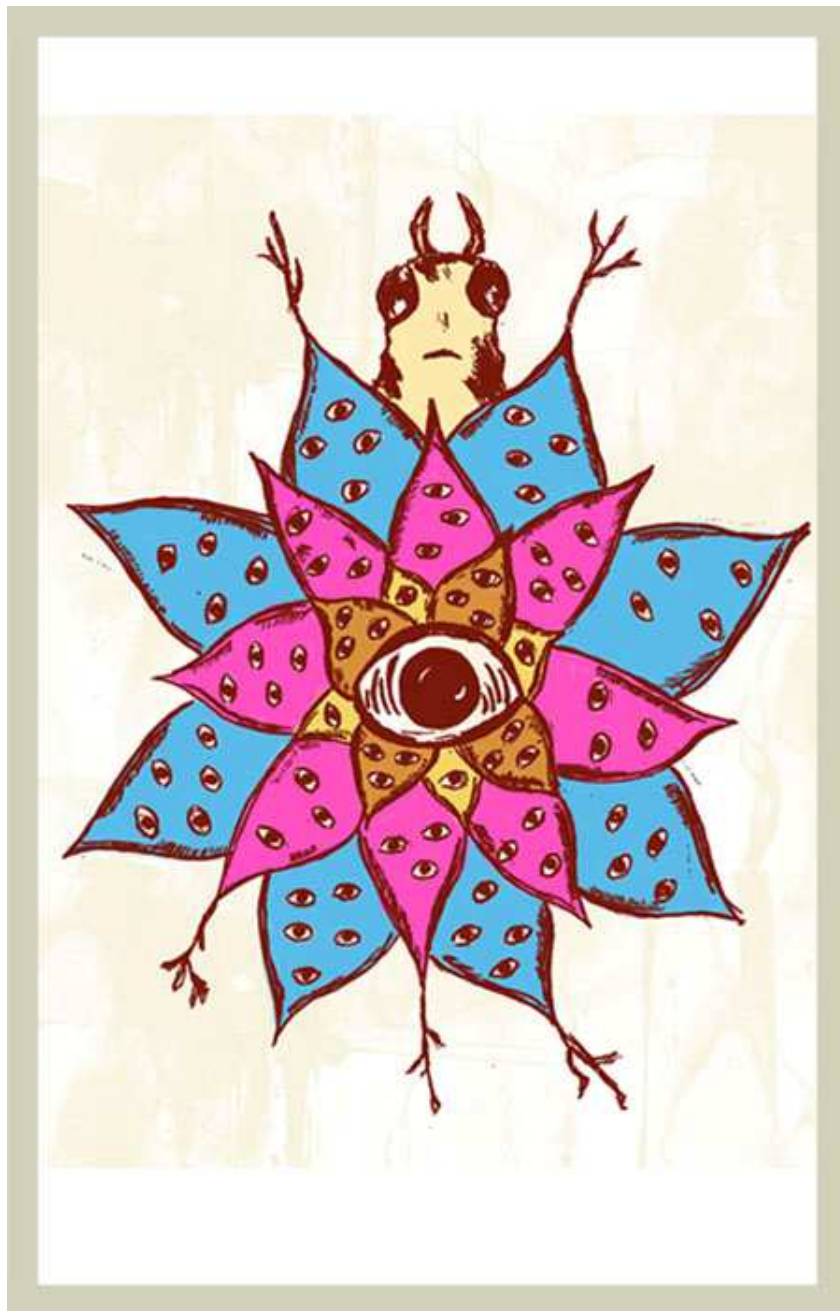


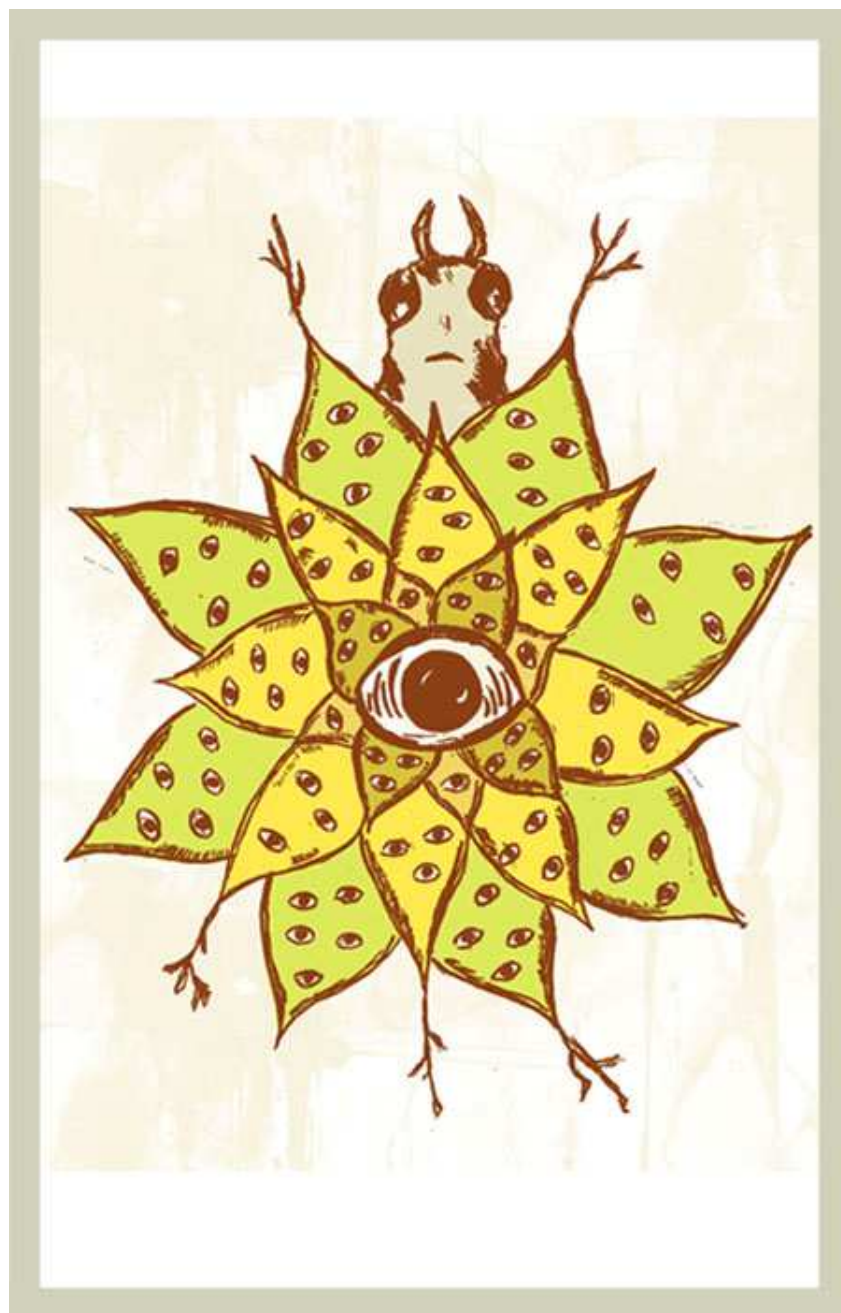
8.5.3 Tercera etapa de bocetaje manual.

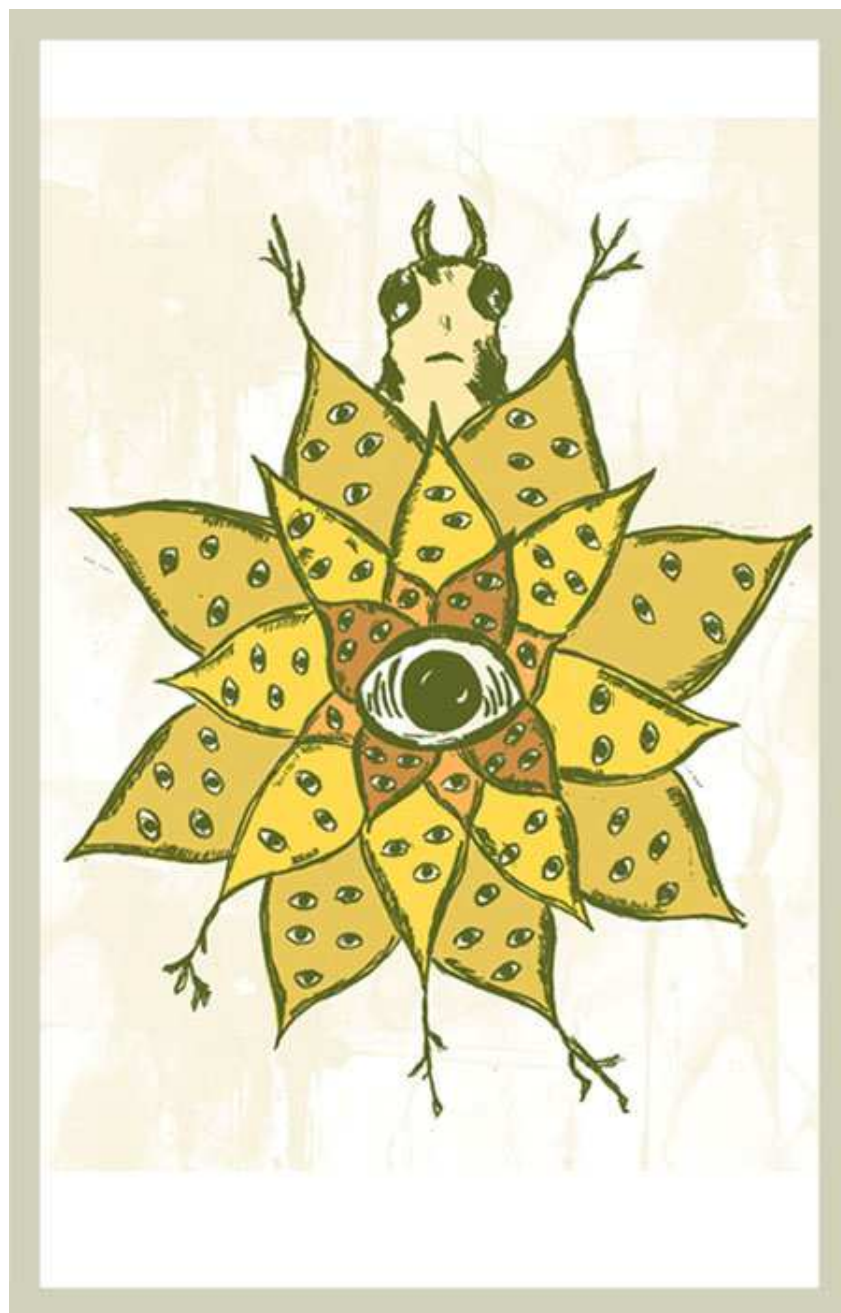


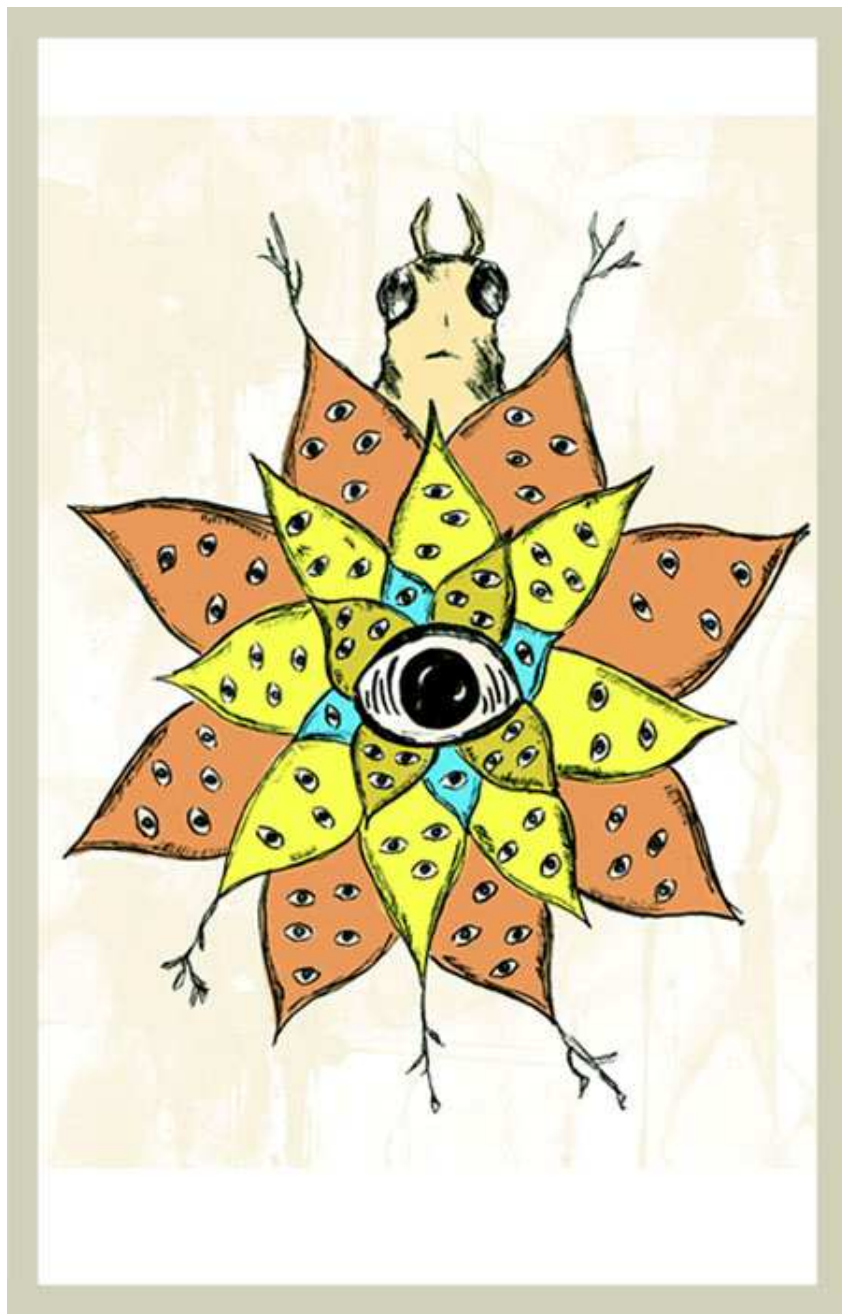


8.5.4 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida.

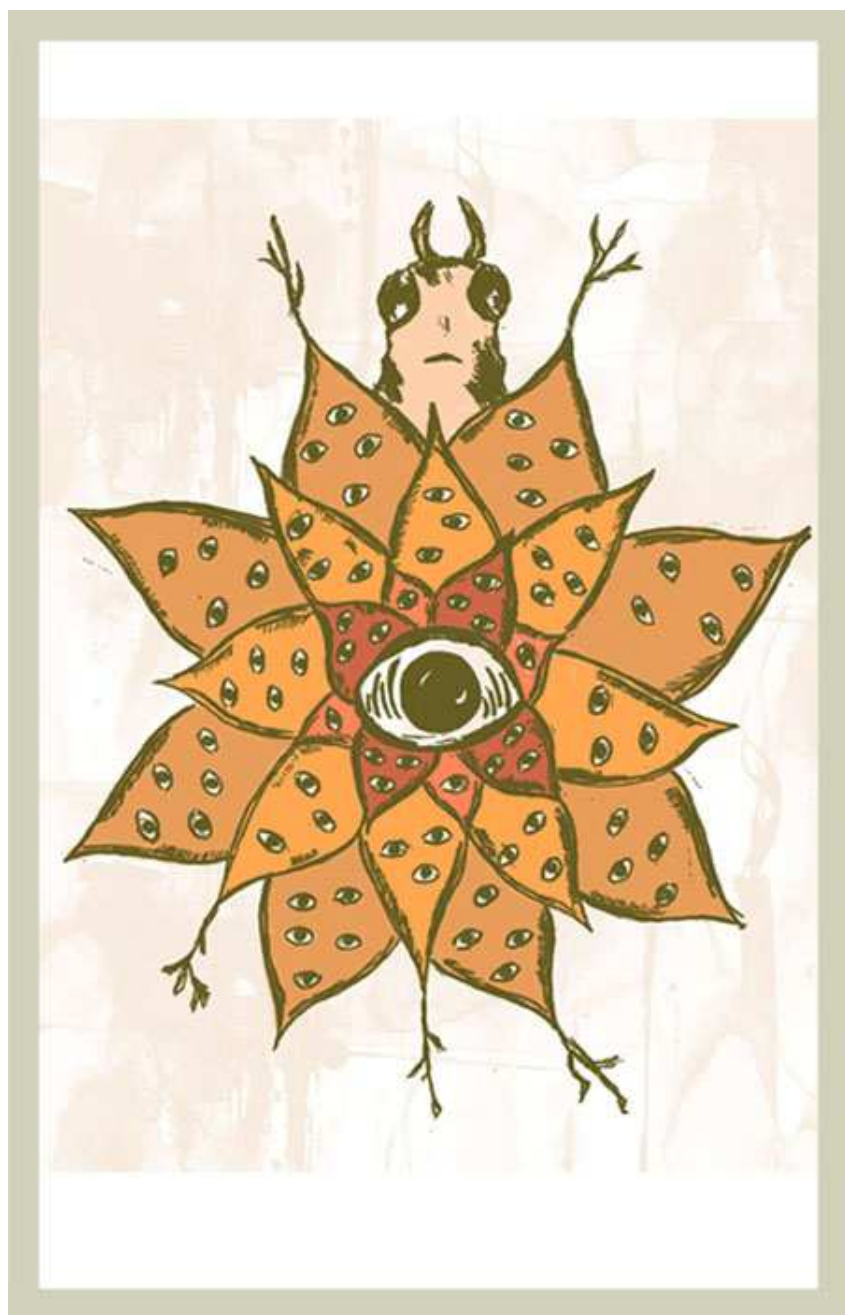


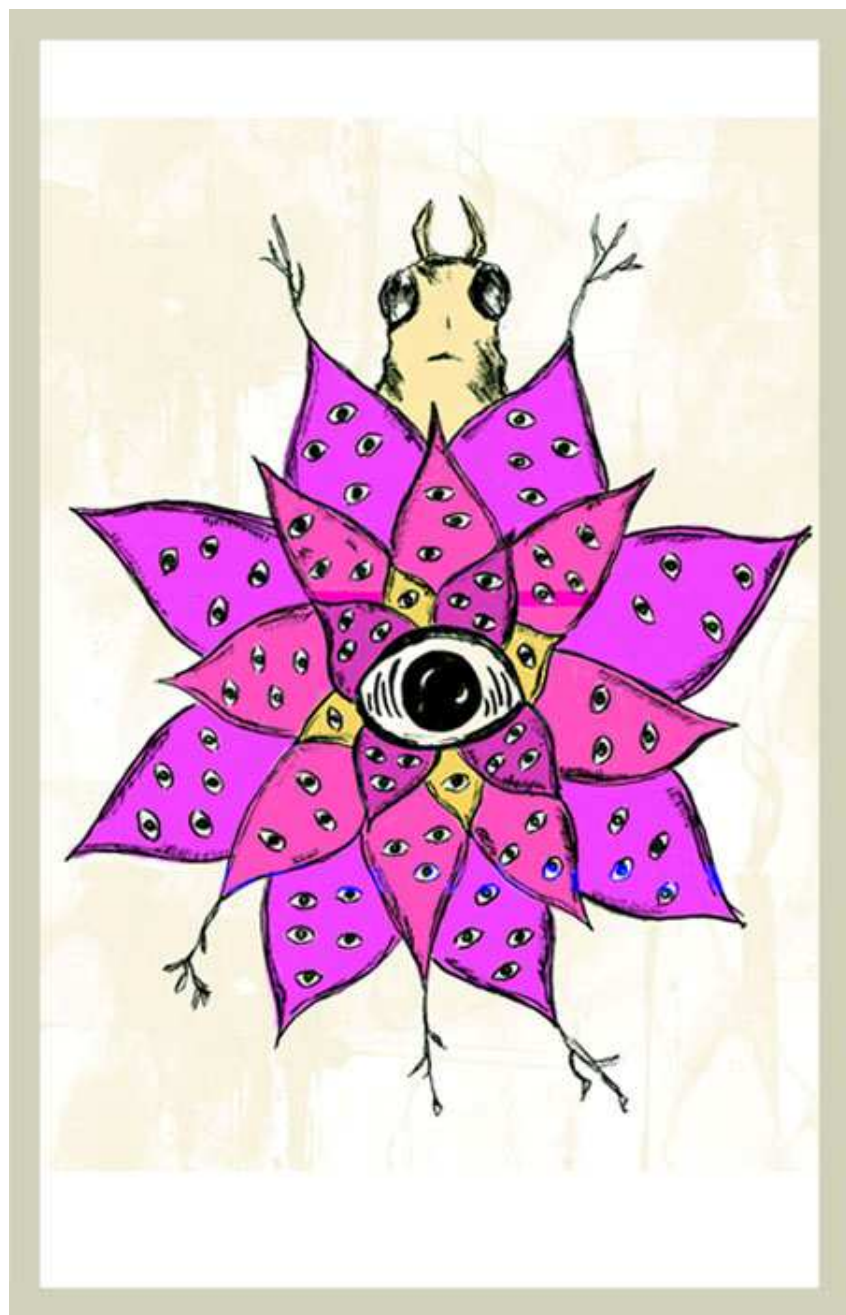




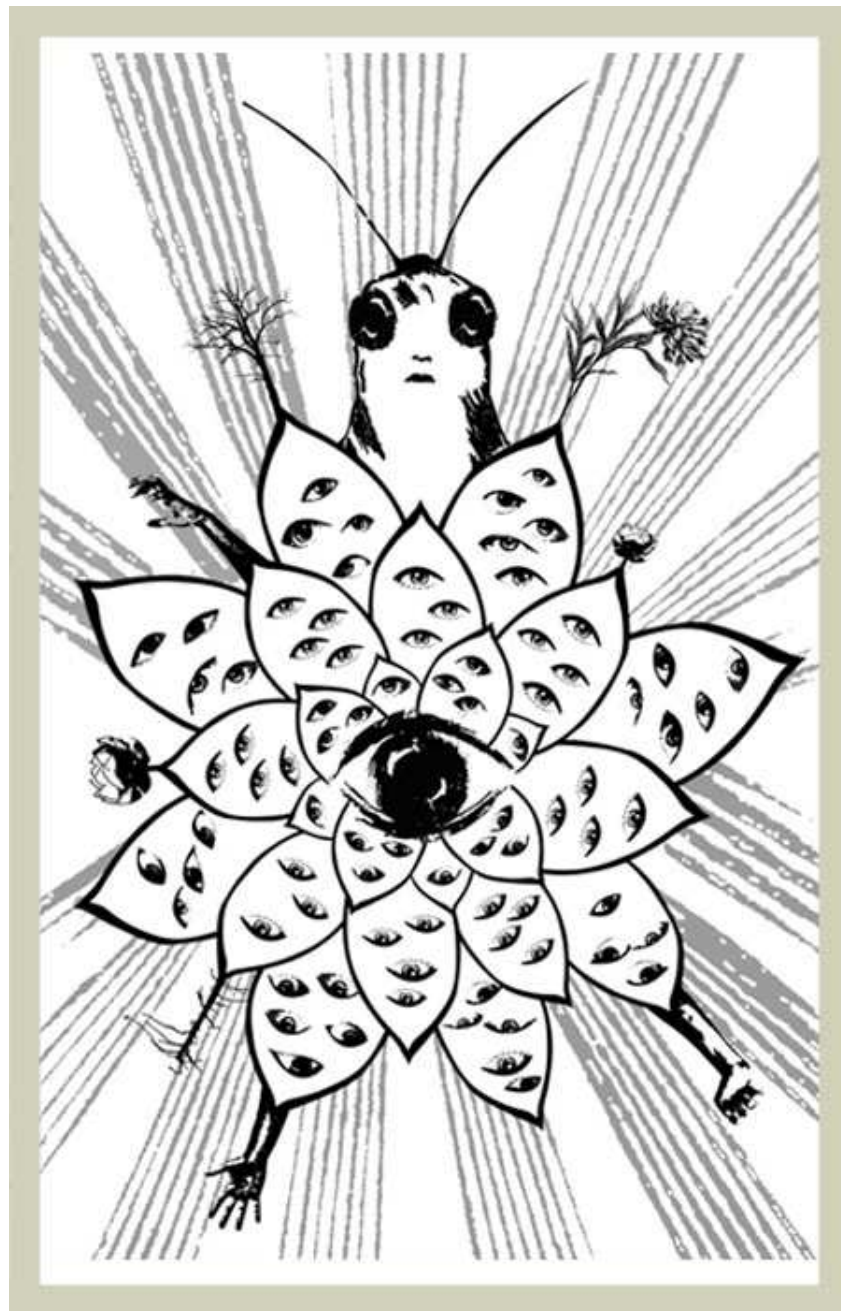








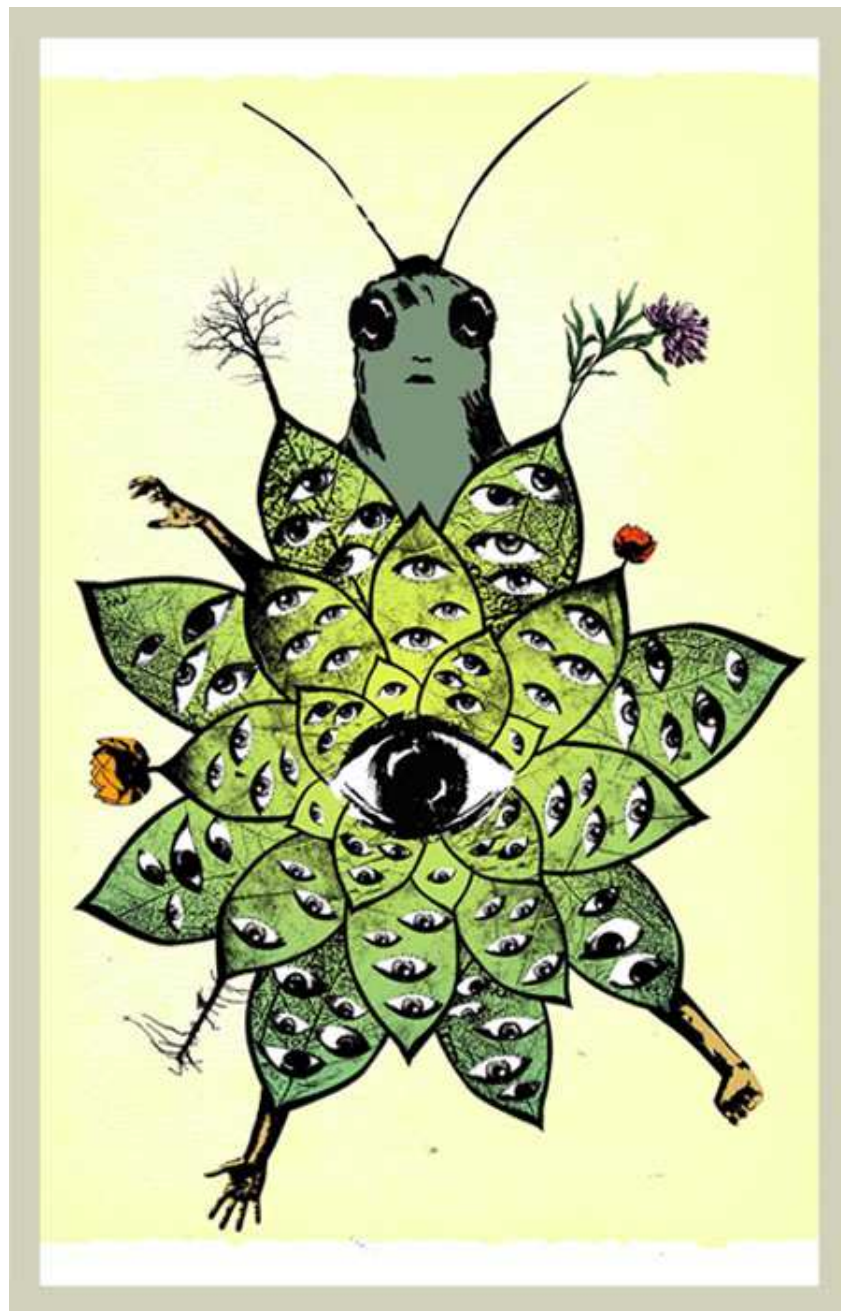
8.5.5 Bocetaje digital.



8.5.6 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.

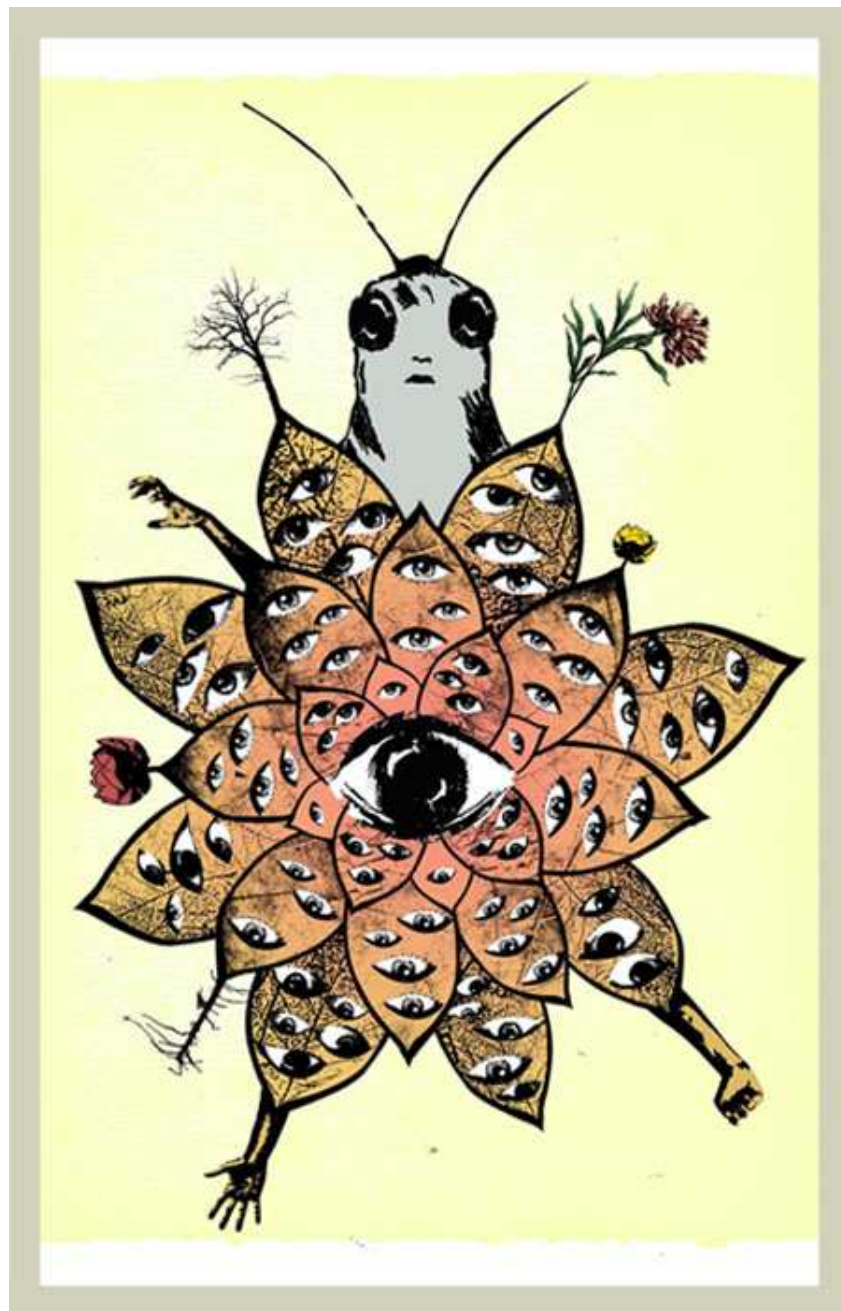






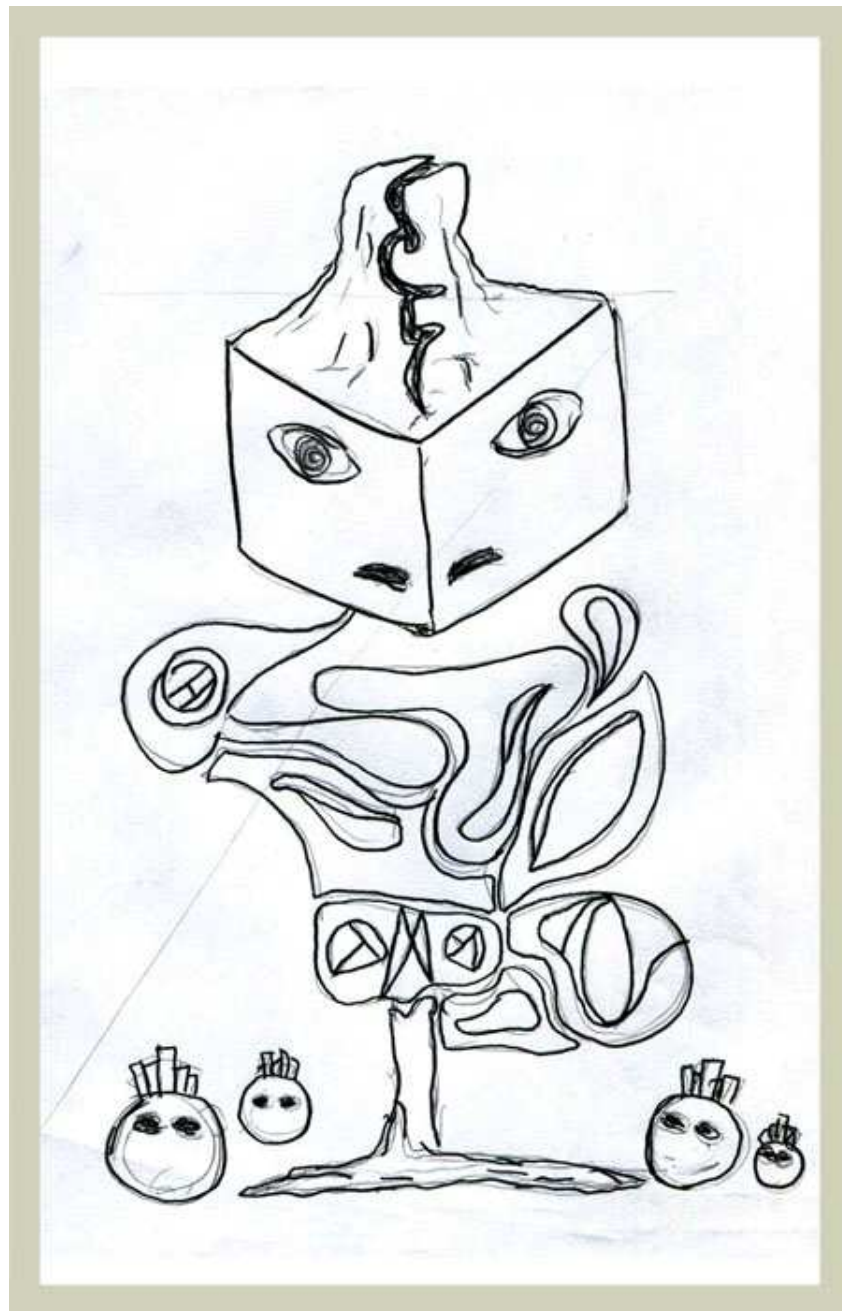






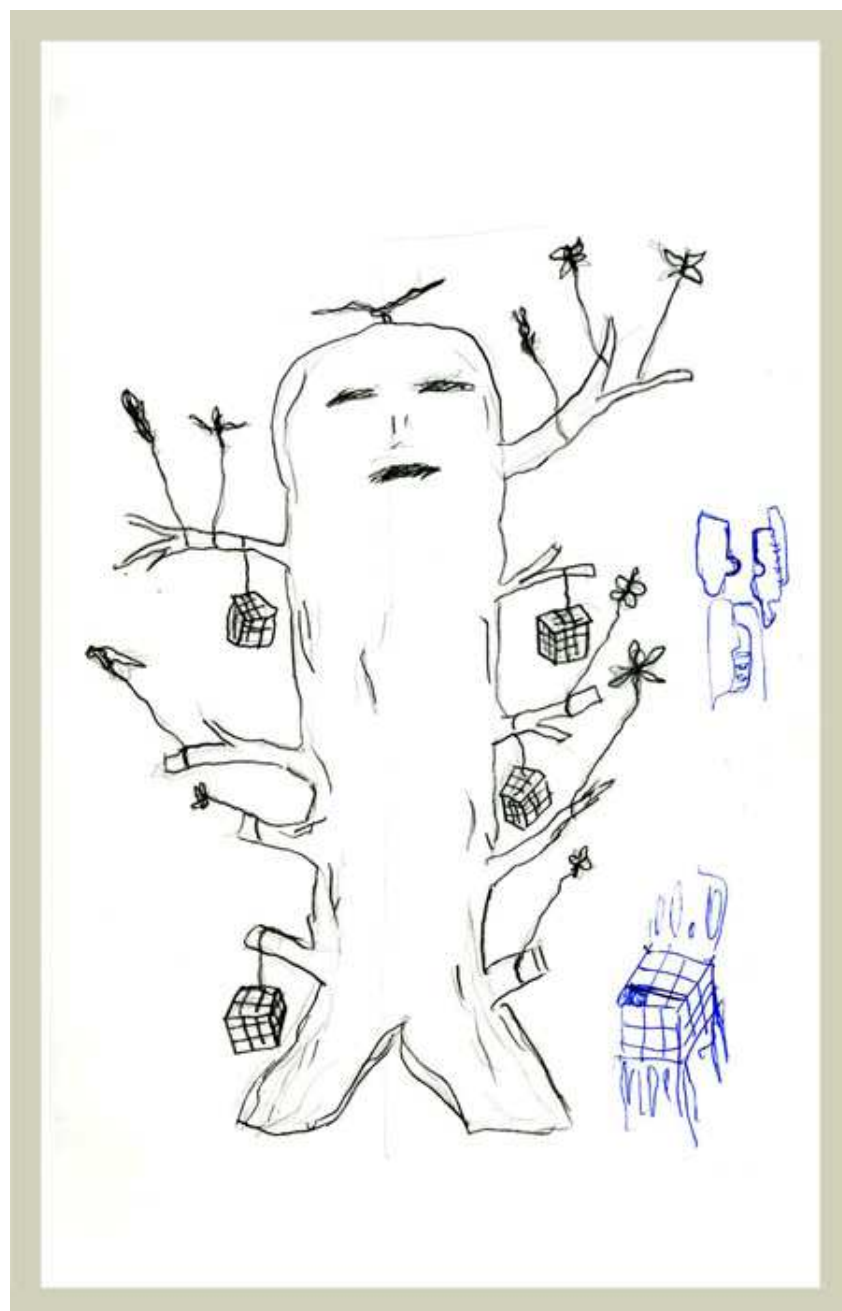
8.6 Proceso de construcción de la pieza “Verificación”.

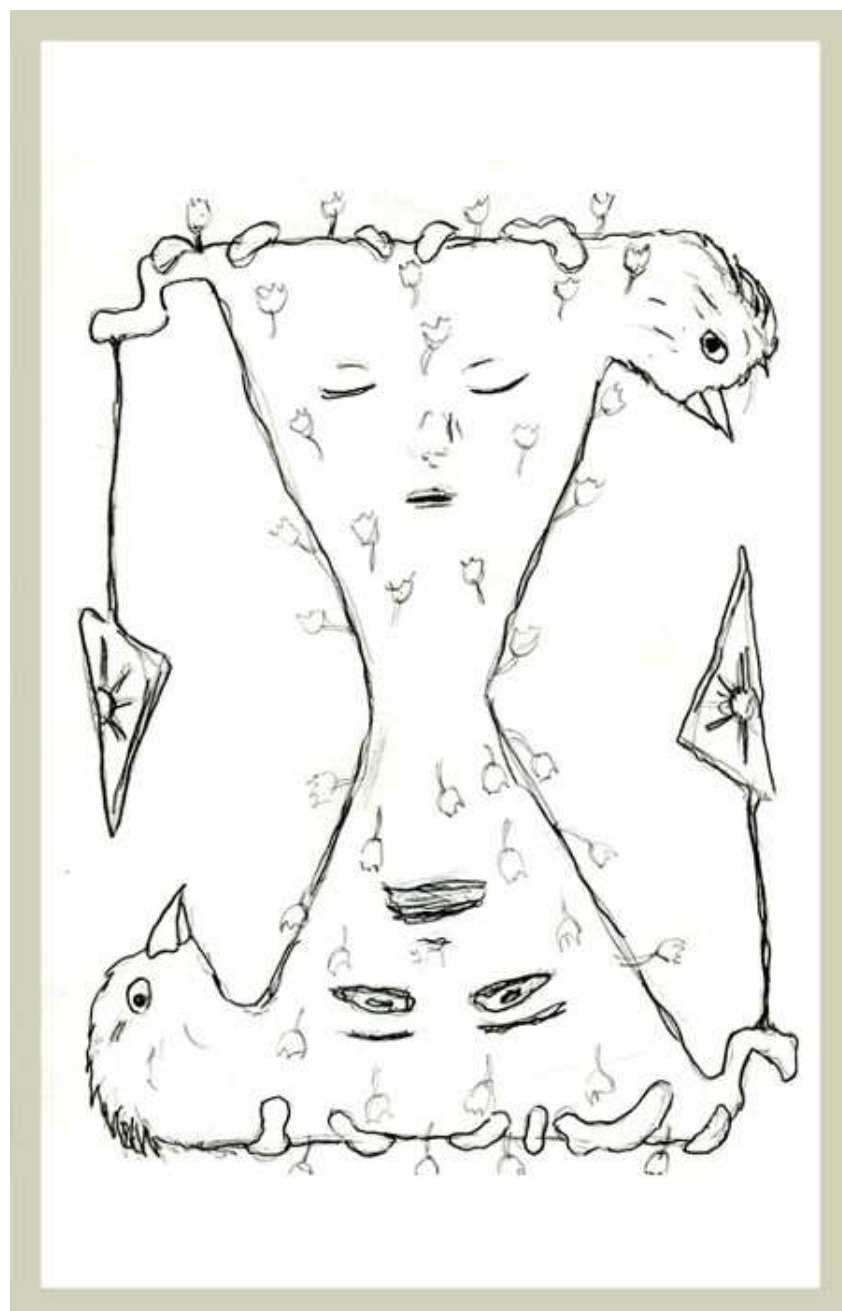
8.6.1 Primera etapa de bocetaje manual.









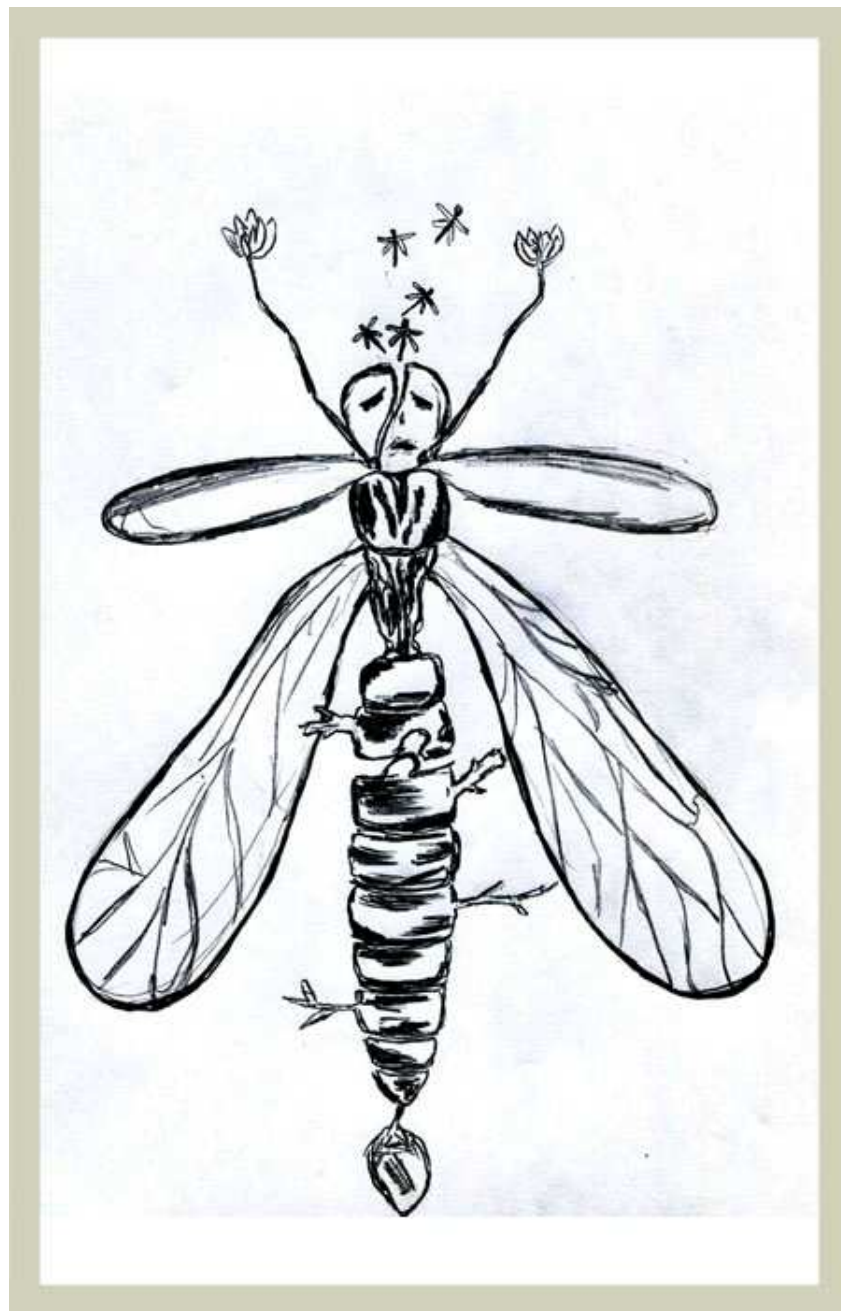


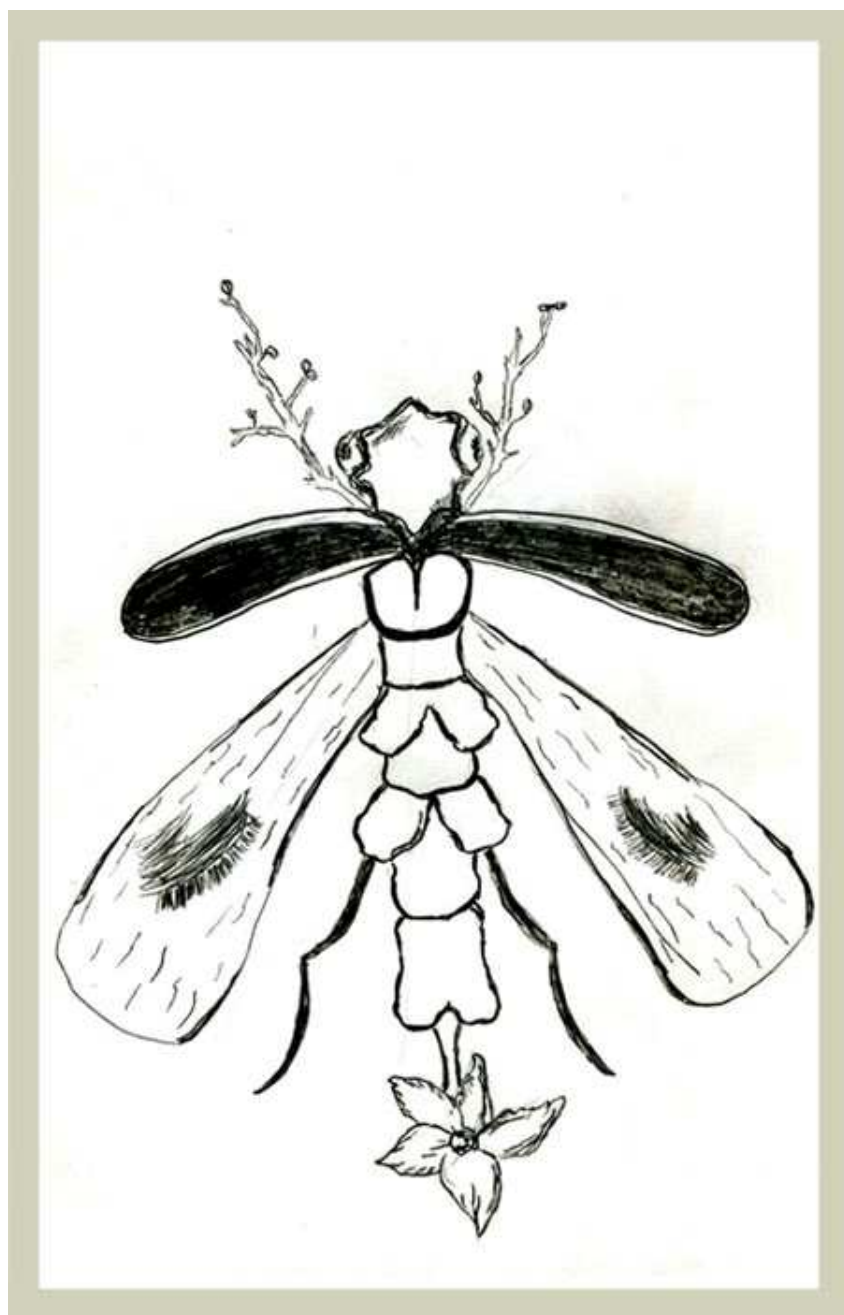


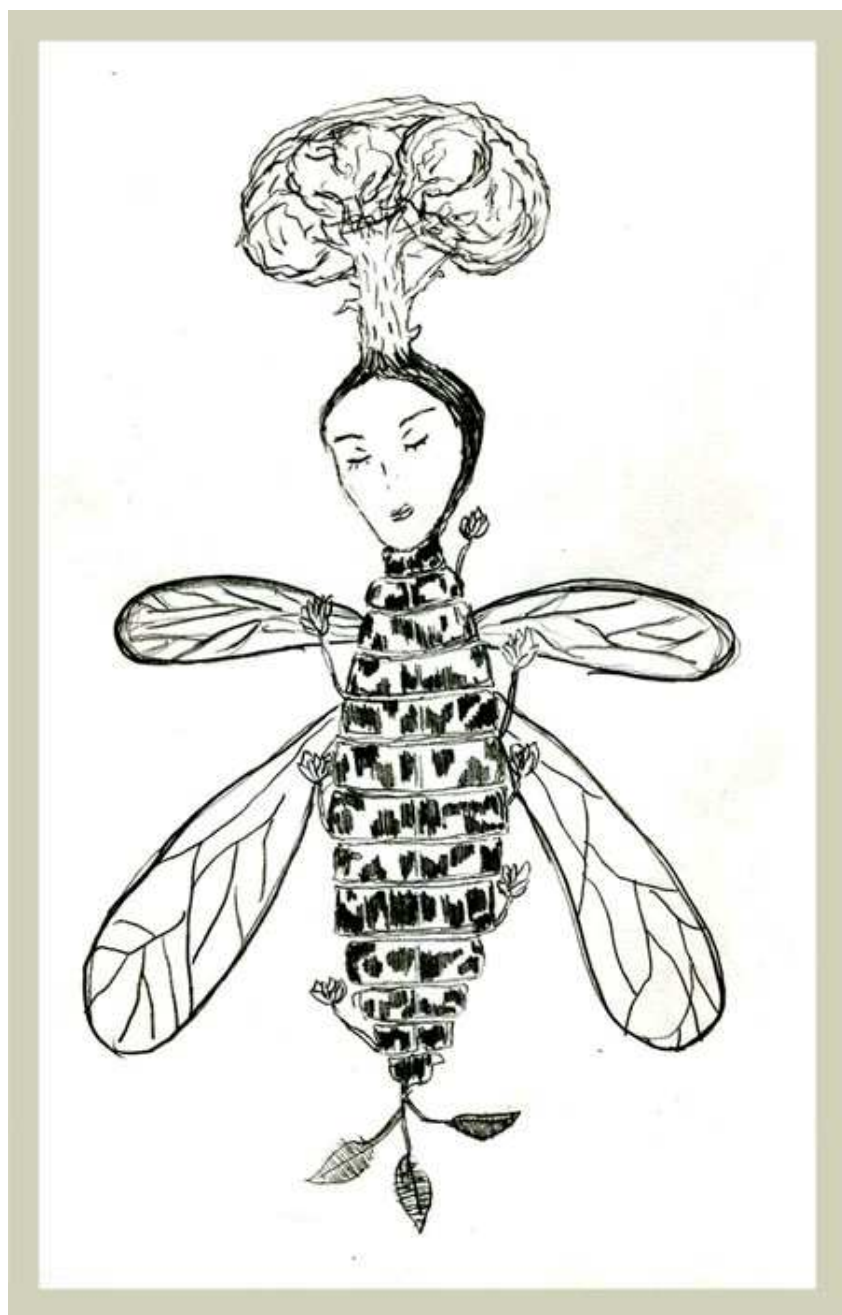




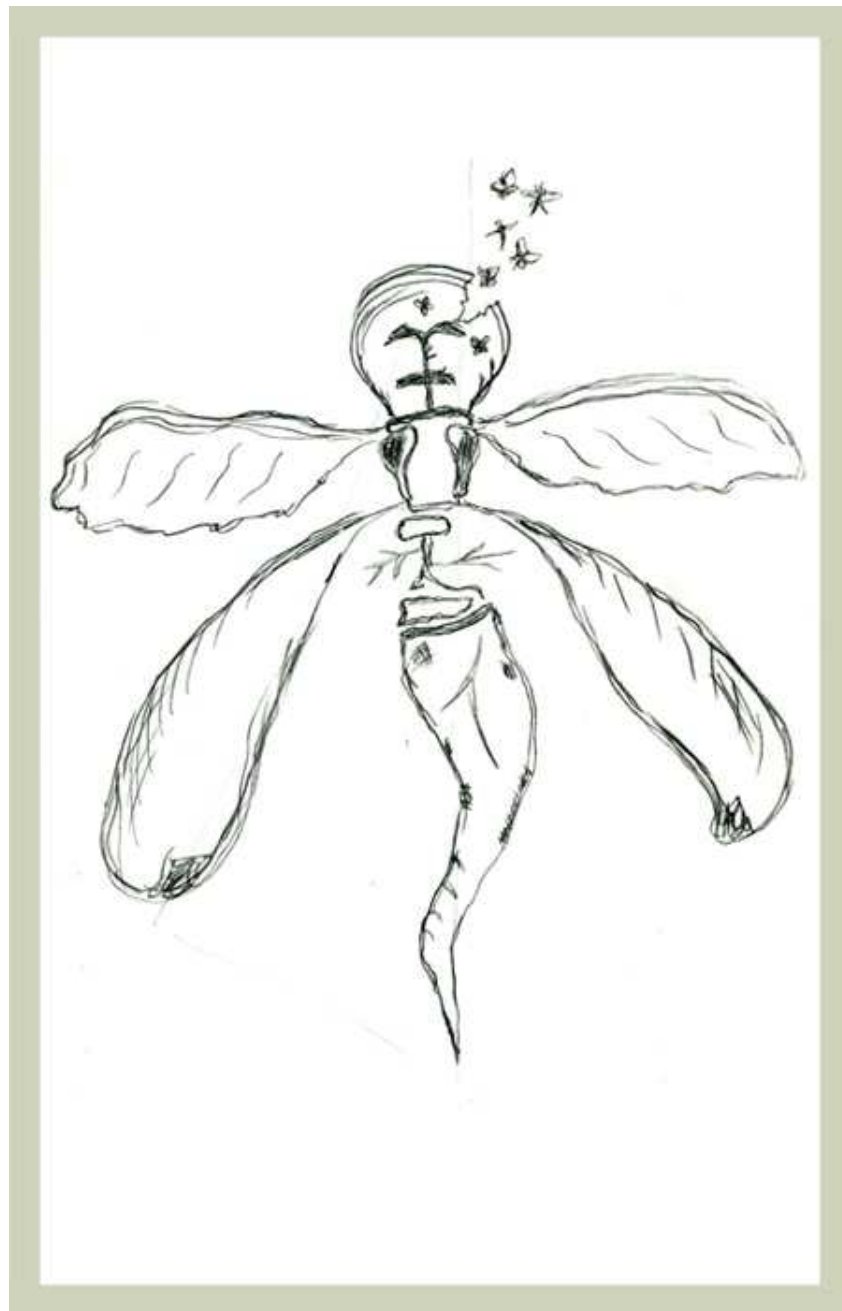
8.6.2 Segunda etapa de bocetaje manual.

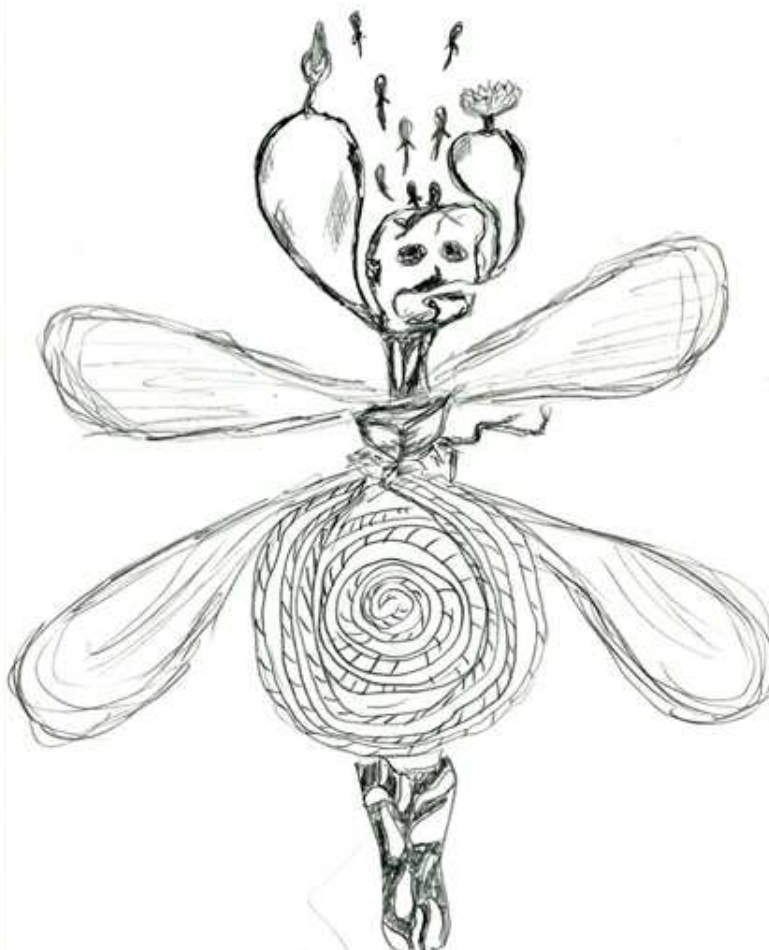


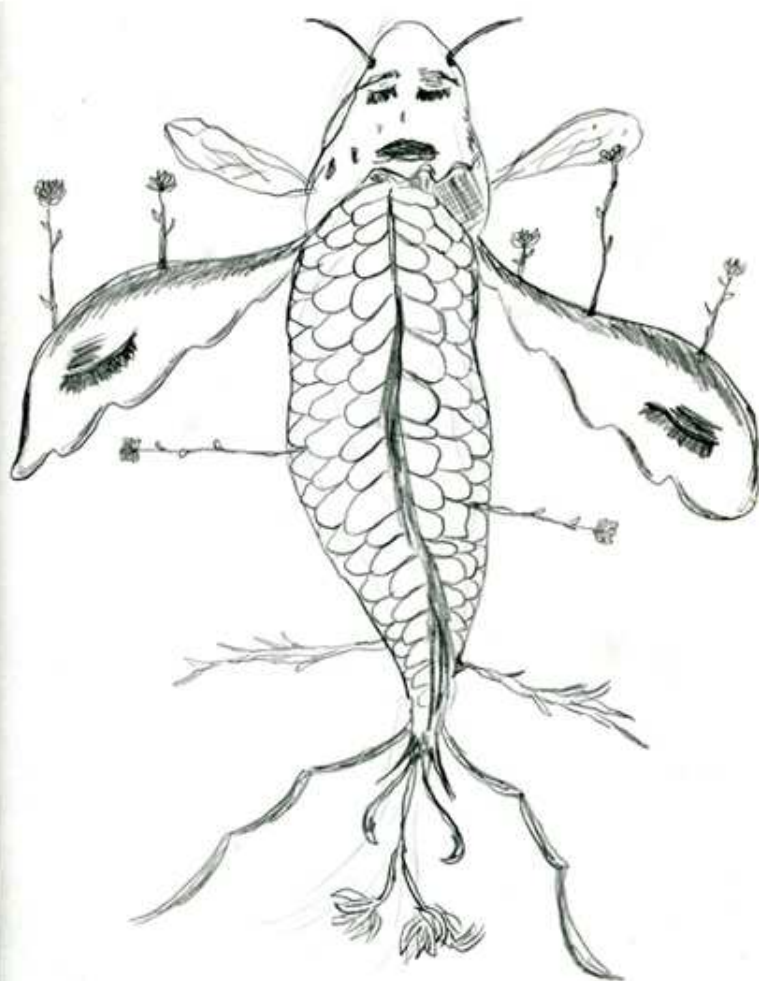


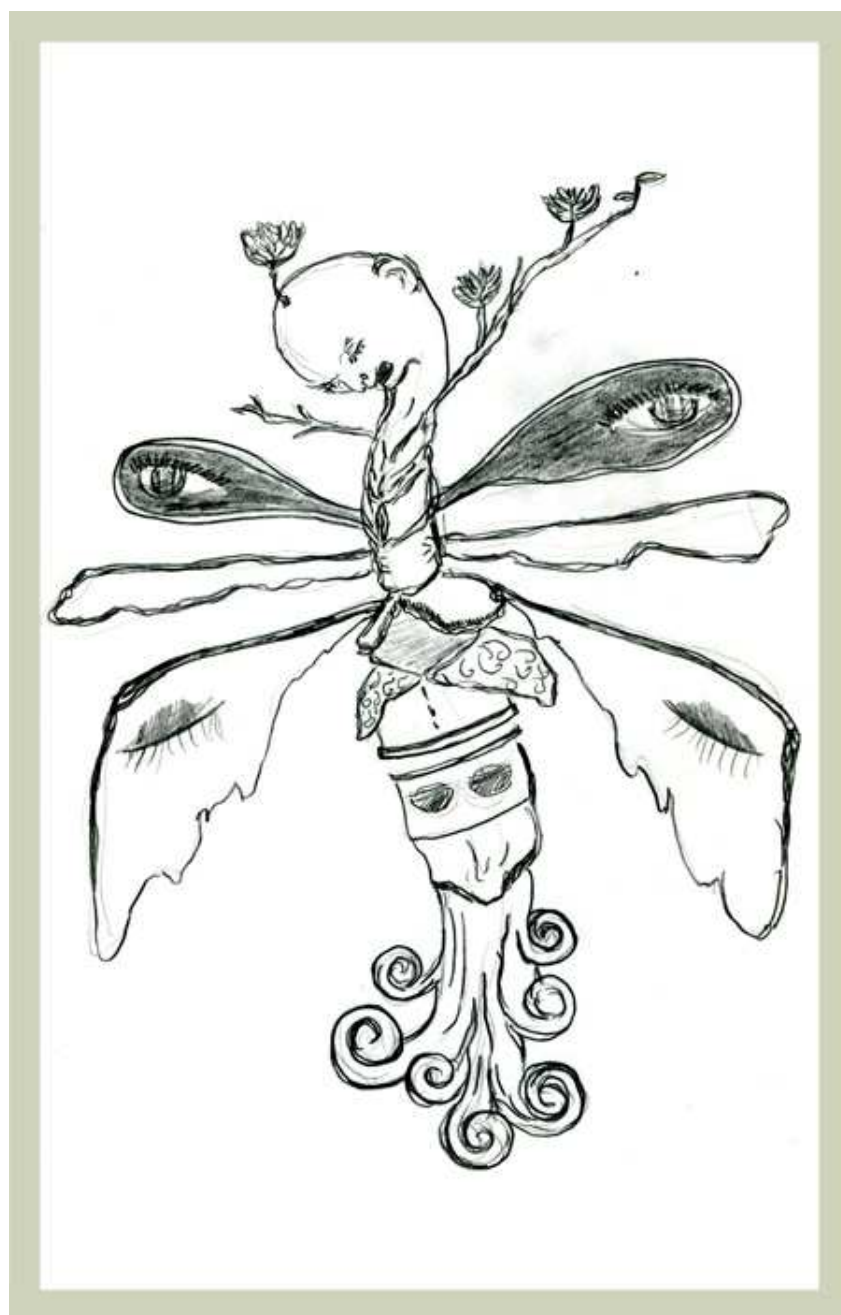


8.6.3 Tercera etapa de bocetaje manual.

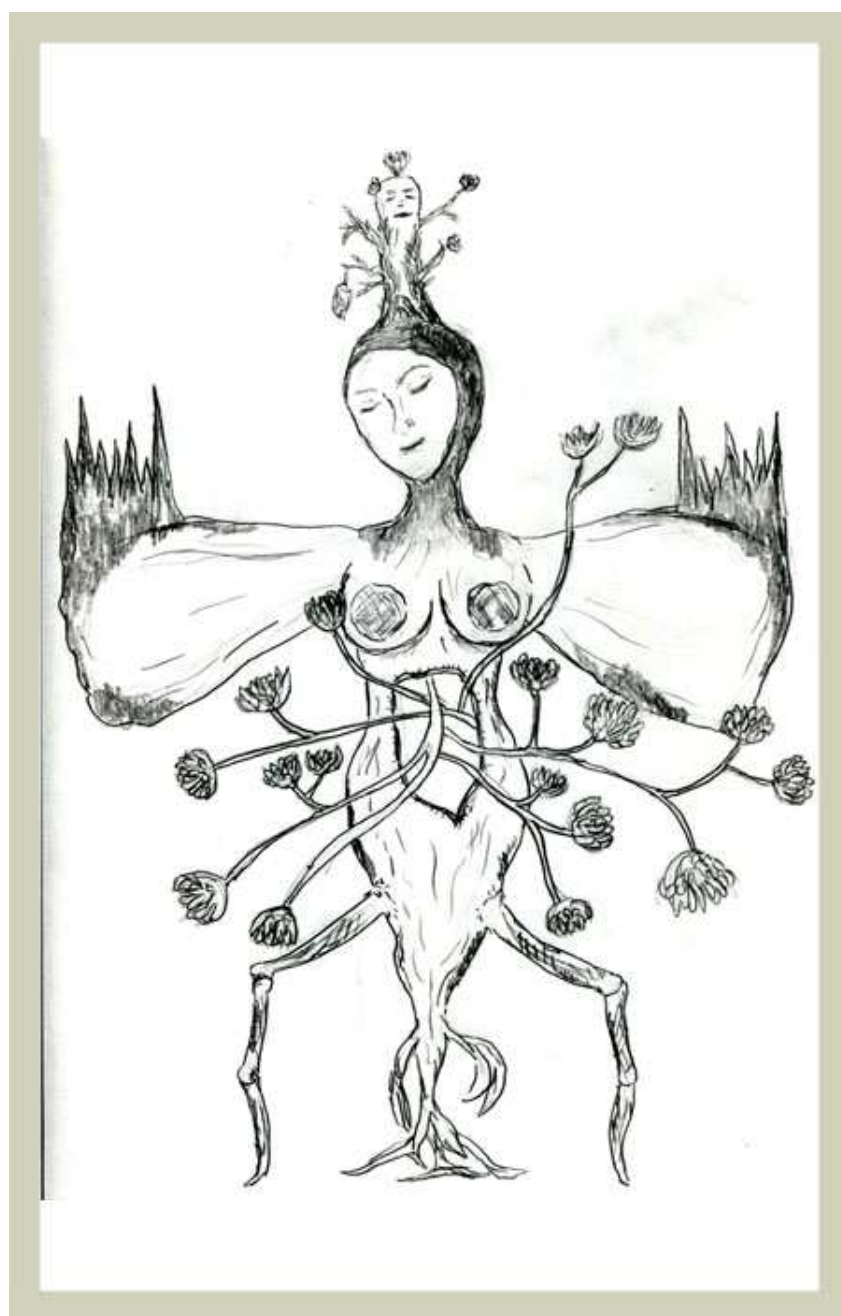




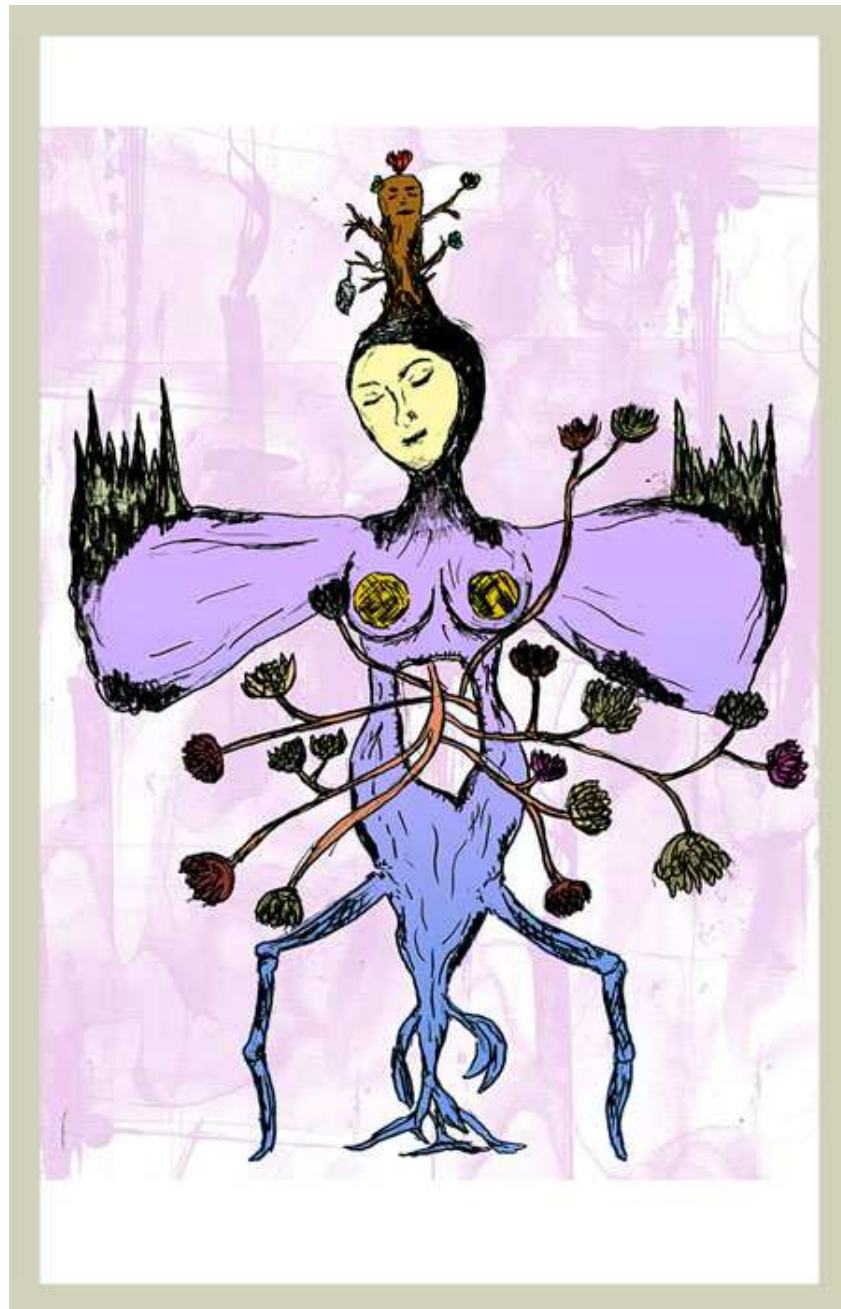


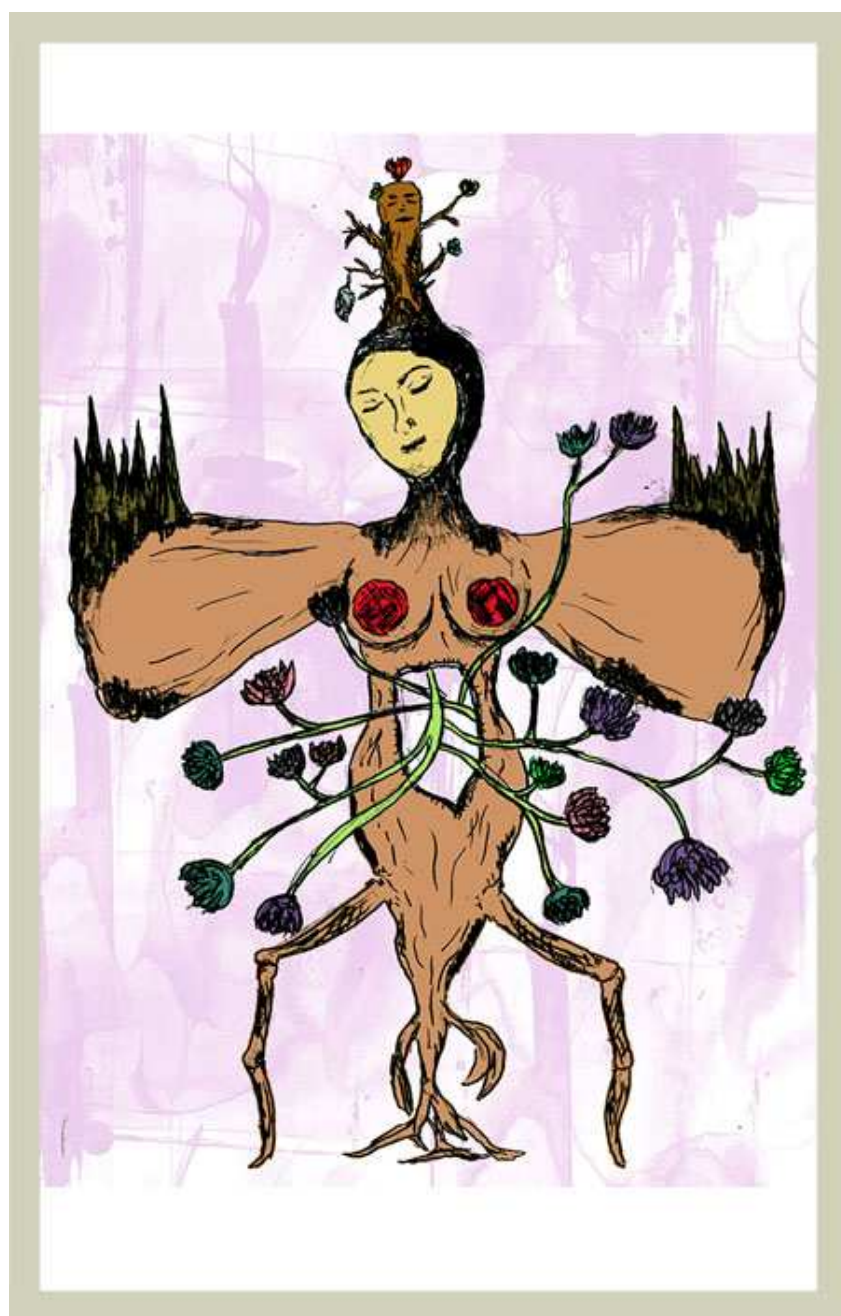


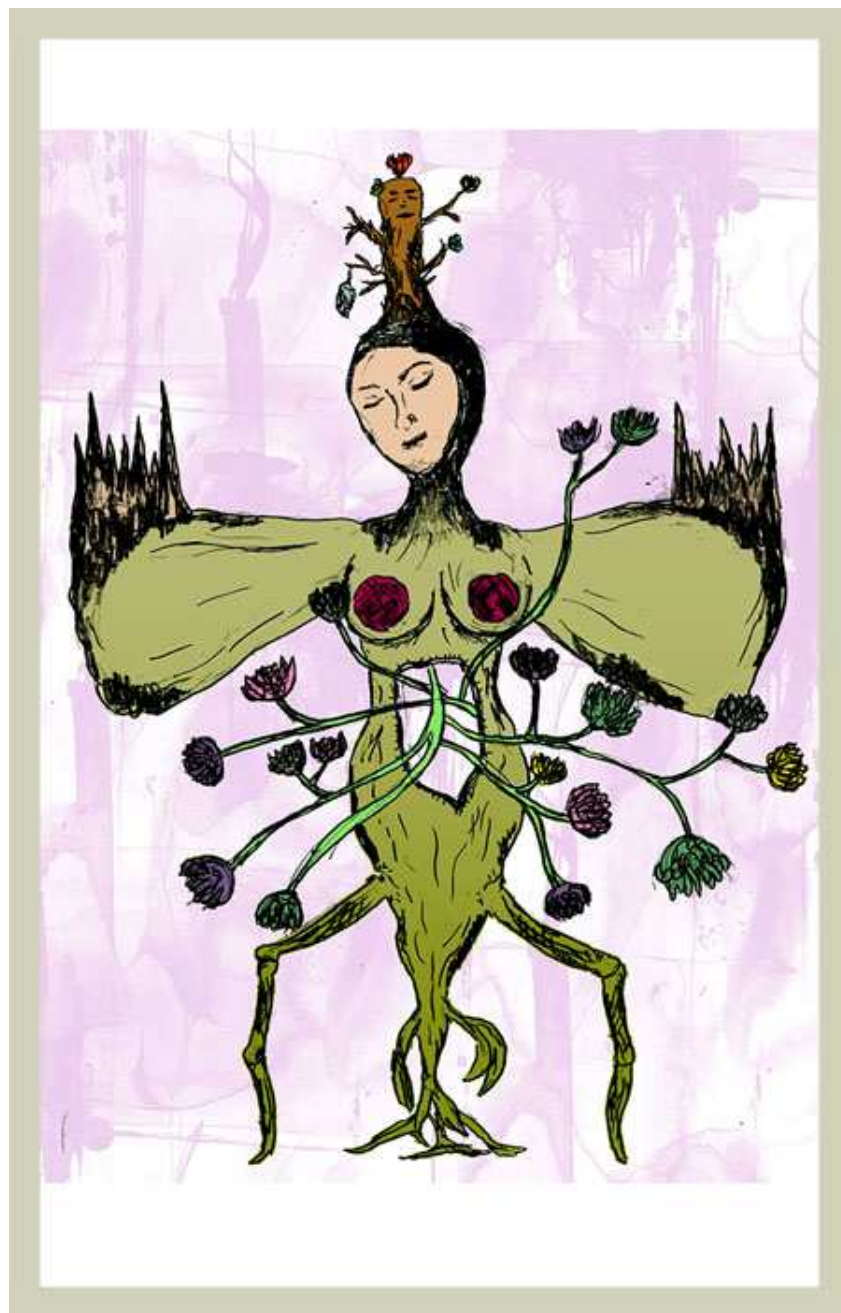


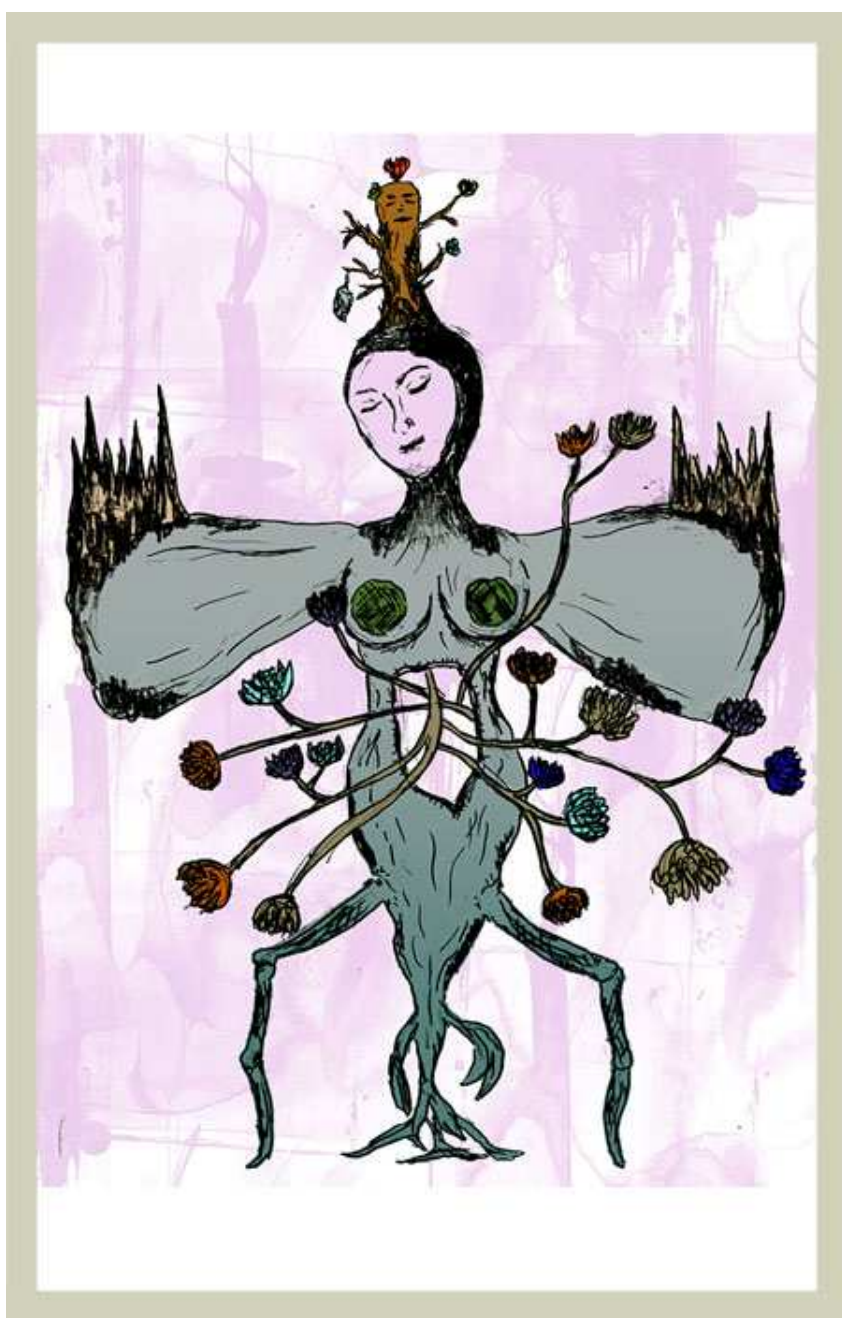


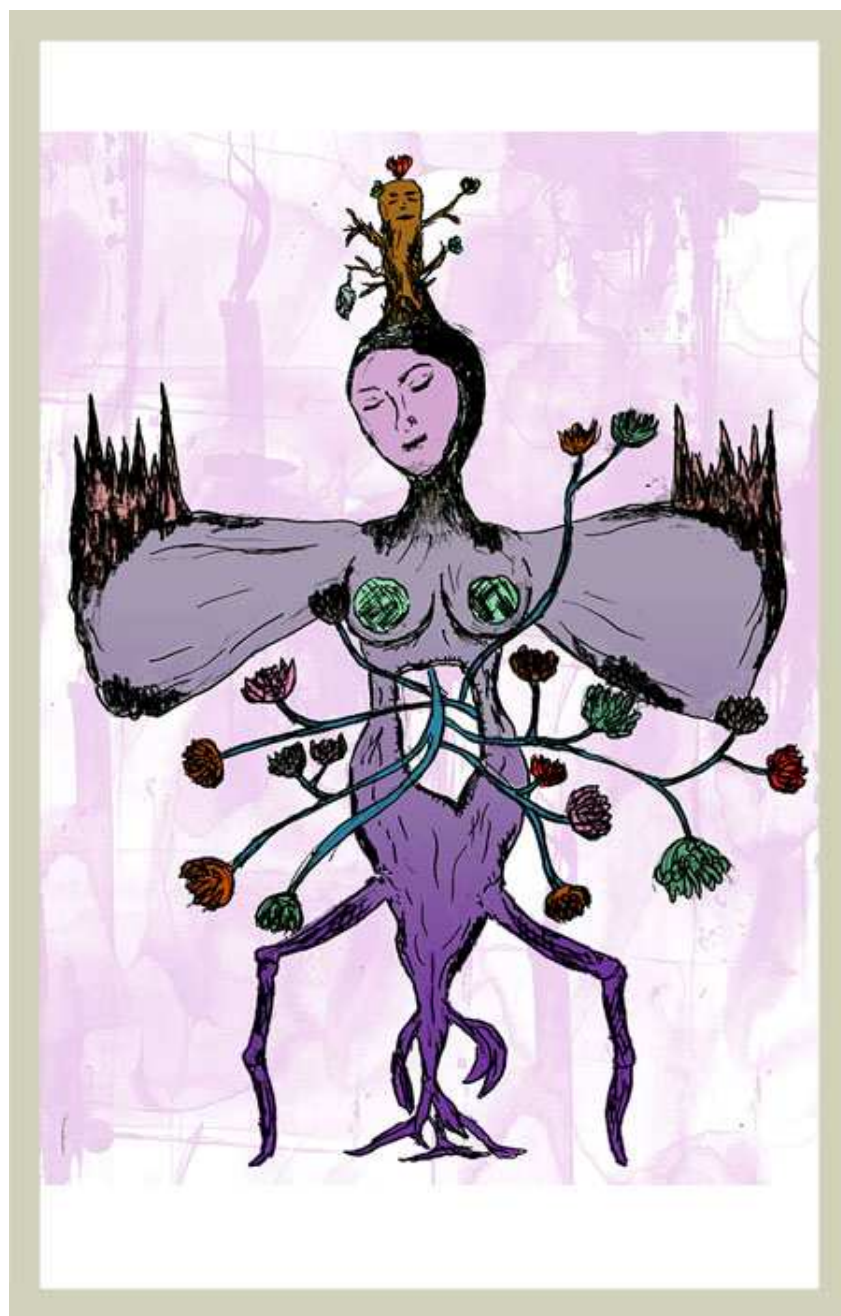
8.6.4 Primera etapa de bocetaje de color a partir de la pieza elegida.

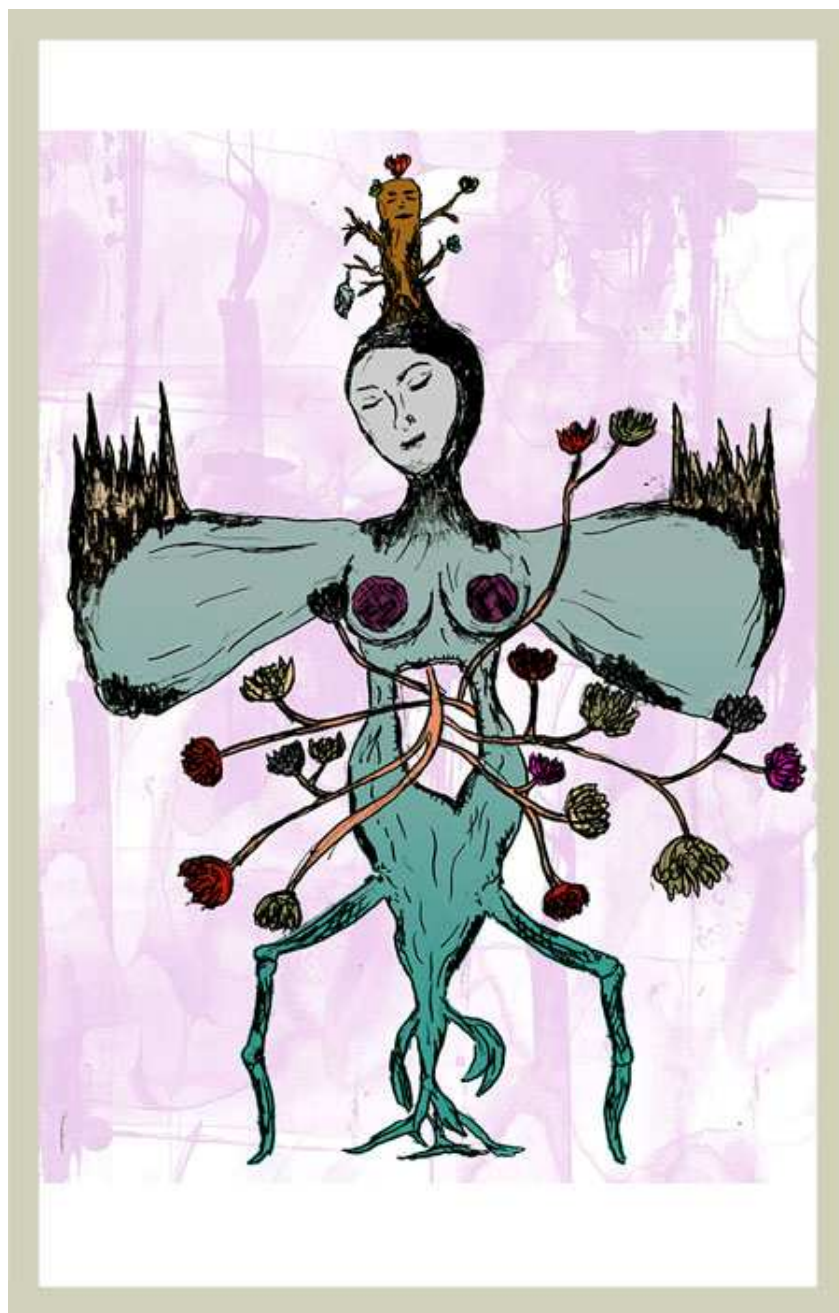














8.6.5 Bocetaje digital.



8.6.6 Segunda etapa de bocetaje de color a partir de la pieza digital.













9. GLOSARIO

El significado de las palabras que se incluyen en este glosario se debe interpretar dentro del contexto artístico puesto que en otros campos de conocimiento puede ser descrito de forma muy diferente, se ha tratado de incluir las palabras con mayor uso así como aquellas que pudieran crear una circunstancias de duda para el lector.

Artista / Autor / Creador: Persona que ejecuta al menos una disciplina artística.

Autopoiesis: Condición de mantenerse en constante creación y actividad artística, incluso si ésta no tiene una forma física.

Bodyart: En español Arte Corporal, es la utilización del cuerpo humano como material para realizar una obra de arte.

Búsqueda en línea: Sistema en el que se utiliza el internet para la localización diversos tipos de información.

Collage: Técnica pictórica que consiste en pegar fragmentos de diversos materiales, físicos o digitales, sobre una misma superficie.

Emulsión: Químico gelatinoso sensible a la luz, que se utiliza para realizar impresiones serigráficas.

Estampado: Paso de la tinta por una plantilla con el que la impresión queda finalizada.

Estarcido: Técnica de impresión en la que se utilizan plantillas sobre una superficie para lograr el resultado.

Flexografía: Técnica de impresión en relieve en la que se utilizan planchas flexibles y tintas fluidas que secan por evaporación

Fotomontaje: Combinación de dos o más fotografías o fragmentos de las mismas con el objetivo de crear una nueva composición fotográfica.

Grabado: Técnica de impresión consistente en realizar una imagen sobre una superficie en la que después se le coloca tinta para transferida por presión a otra superficie.

Graffiti: Forma de expresión artística en la que se pintan inscripciones o figuras, utilizando comúnmente propiedades públicas o privadas ajenas.

Happening: Manifestación artística cuya principal característica es la participación de los espectadores, en ella se suelen mezclar diversas disciplinas como el teatro, la danza y las artes visuales.

Instalación: Manifestación artística que utiliza el propio medio como parte de la obra, como las paredes, el suelo, objetos de la naturaleza, etc.

Intervención: Manifestación artística en la que el creador propone la irrupción de un espacio, una obra de arte anterior, modificación de objetos, etc, con la intención de añadir nuevas percepciones.

Malla / bastidor / pantalla / plantilla: Tejido fino adherido a un marco de aluminio o madera, sobre el cual se coloca la tinta para poder realizar las impresiones serigráficas.

Obra artística / trabajo artístico / producción de obra / piezas / producción artística / creación / creación artística / obra de arte: producto realizado por un artista, el cual es alimentado por métodos mediante los cuales se contempla el mundo desde diferentes perspectivas.

Ofsset: Método de reproducción en la que se utiliza una plancha que toma la tinta para transferirla mediante presión al sustrato.

Película fotosensible / película líquida: Emulsión.

Proceso creativo / proceso creador / proceso de creación / creatividad / acto creativo: conjunto de etapas o fases por las cuales atraviesa un artista al momento de resolver un problema.

Problema: acumulamiento de información, la concepción de la idea, y el desarrollo y conclusión de la obra artística.

Stencil: Técnica artística que utiliza una plantilla recortada generalmente de manera manual para aplicar pintura a través de los huecos del recorte.

Sticker: Manifestación artística en donde se utilizan calcomanías que contienen imágenes o mensajes, las cuales son colocadas en lugares públicos o privados ajenos.

Transfer: Técnica de impresión realizada mediante el cual es trasladado un diseño mediante un mecanismo digital.

10. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Aguilera, R. (2011). *Creatividad publicitaria: Análisis de los procesos que evalúan la creatividad en los productos publicitarios*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Alonso, C. M. (2002) *El proceso creativo de la elaboración de guiones radiofónicos publicitarios: La cuña*. Tesis de Doctorado. Universidad Autónoma de Barcelona, España. Recuperado el 22 de mayo de 2014 en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4176/cmag1de6.pdf;jsessionid=A563AA91BA3BDC57F3FFFA27CC01E734.tdx2?sequence=1>
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente, desafío de la mente o desavío del ambiente*. Recuperado el 14 de Septiembre, 2013, de <http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC05/para%20ampliar%20el%20tema%20PDF/Creatividad%20y%20pensamiento%20divergente.pdf>
- Amadeo, R. (2009). *La dirección del proceso creativo en agencias de publicidad*. Recuperado el 18 de Septiembre, 2014, de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC087588.pdf>
- Arellano, J. R., & Santoyo R., M. (2011, Enero-Diciembre). *Creatividad y generación de nuevos conocimientos a través de la representación de estructuras de investigación*. Recuperado el 15 de Septiembre, 2013, de <http://www.ammci.org.mx/revista/pdf/Numero3/2art.pdf>
- Bernal, S. (s.f) *Op Art*. Recuperado el 23 de septiembre de 2015 de <http://mcglezval.pbworks.com/f/op%20art.pdf>
- Bogarín, M. (2012). *Saberes de la imaginación: Memoria del I Foro de Investigación y Creación en las Artes como Producción del Conocimiento*. Recuperado el 20 de Septiembre, 2014, en <http://www.caesa-artes.org/docs/Memoria-del-foro-de-investigacion-creacion.pdf>
- Bohm, D. (2009) *Sobre la creatividad*. Barcelona: Editorial Kaidos.
- Burges, M. P. (2010) *Estudio del trayecto recorrido por el creador plástico desde el proyecto intencional hasta la obra realizada: condiciones psicológicas y sociales*. Recuperado el 10 de septiembre, 2014, de <http://eprints.ucm.es/10099/1/h1009901.pdf>
- Cassirier, E. *Antropología filosófica*. [Libro electrónico] México: Fondo de Cultura Económica.
- Choza, J. (1988) *Manual de antropología filosófica*. [Libro electrónico] España: Ediciones RIALP.

- Covantes, H. (2009). *Palabra de artista*. México: Master Works Associates, S.A. de C.V.
- Csikzentmihalyi, M. (2000). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Cuadrillero, A. (2004). *Serigrafía Artística en Madrid: Artistas, Editores e Impresores*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Danto, A. (s.f.) *El Abuso de la belleza*. [Libro electrónico] Ediciones Paidós Ibérica, S, A. Recuperado el 19 de mayo de 2014 en <ftp://ftp.icesi.edu.co/jllorca/Vanguardias%20y%20neovanguardias/El%20abus%20de%20la%20belleza.pdf>
- Dewey, J. (2008) *El arte como experiencia*. [Libro electrónico] Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S, A. Recuperado el 7 de agosto, 2014, en <http://archivos.liccom.edu.uy/Figuras/Dewey,%20John%20-%20El%20arte%20como%20experiencia.pdf>
- Duarte, E. (s.f.). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*. Recuperado el 1 de septiembre, 2014, en <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>
- Durán, J.M. (2012) El valor de las obras de arte desde una perspectiva marxista. *Ensayos de Economía*. (40) Recuperado el 7 de agosto, 2014, de http://marxismocritico.files.wordpress.com/2013/10/ede_40_09_duran.pdf
- Durán, J.M. (2008) *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. "Sobre el modo de producción de las artes. Marx y el trabajo productivo". Recuperado el 7 de agosto, 2014, de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/17/josemariaduran.pdf>
- Durand, G. (2010) *Las Estructuras Antropológicas de lo Imaginario*. Fondo de Cultura Económica: México, D.F.
- Esquivias, M. T. (2004, Enero 31). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Recuperado el 16 de Septiembre, 2013, de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fajardo, R. (s.f.). *La investigación en el campo de las Artes Visuales y el ámbito académico universitario. (Hacia una perspectiva semiótica)*. Recuperado el 15 de Septiembre, 2013, de <http://www.unav.es/gep/InvestigacionArtesFajardo.pdf>
- Fajardo, R. (2006). *Hacia una lógica de lo indeterminado; creación artística y semiosis*. Recuperado el 23 de Septiembre, 2014, de <http://www.unav.es/gep/IIPeirceArgentinaFajardo.html>

Fernández, A. (2004). *Serigrafía artística en Madrid: Artistas, Editores e Impresores*. Tesis para obtener el grado de Doctor. Universidad Complutense de Madrid.

Foucault, M. (1968) *Las palabras y las cosas*. Argentina: Siglo XXI Editores.

Fossati, M. (2012). *Pensando en proyectos desde las artes visuales*. Recuperado el 18 de mayo, 2015, de: <http://www.articaonline.com/2012/02/pensando-en-proyectos-desde-las-artes-visuales/>

González, F. (2012). *Metodología para definir la estrategia de una empresa para ingresar en el sector de la serigrafía de botellas de vidrio*. Tesis para Maestría. Instituto Politécnico Nacional.

González, R. A., Tejada Tayabas, J. M., Martínez Morales, M., Figueroa Rodríguez, S., & Pérez Jácome, N. (2007). *Dimensiones del proceso creativo del investigador en psicología en México*. Recuperado el 10 de Septiembre, 2013, de http://www.cneip.org/documentos/revista/CNEIP_12-1/Gonzalez_Romo.pdf

Heidegger, M. (1996) *El origen de la obra de arte*. Recuperado el 17 de mayo de 2014 en <file:///C:/Users/cibanez/Downloads/EL%20ORIGEN%20DE%20LA%20OBRA%20DE%20ARTE.pdf>

Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*. (26) pp. 85-118. Recuperado el 1 de abril de 2015, de: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>

Hernández, M.; Martín, J. L. (s.f.) *La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas*. Recuperado el 22 de mayo de 2014 en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=757630>

Hernández, P. (2008). *La serigrafía y su aplicación en la obra artística*. Tesis para obtener grado de Licenciado en Artes. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Recuperado el 23 de junio de 2015 de <http://bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083/jspui/bitstream/123456789/2963/1/LASERIGRAFIAYSUAPLICACIONENLAOBRAARTISTICA.pdf>

Huidobro, T. (2002) *Definición de la creatividad a través de 24 autores*. Recuperado el 8 de marzo, 2015, de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/psi/ucm-t25705.pdf>

Huizinga, J. (2007) *Homo Ludens*. [Libro electrónico] Barcelona: Alianza Editorial/Emecé Editores. Recuperado el 7 de agosto, 2014, de <http://es.scribd.com/doc/47228858/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-espanol>

Juanola, R. (1997) *Arte, ciencia y creatividad; un estudio de la escuela operativa italiana*. Recuperado el 9 de septiembre, 2014, de

<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS9797110011A/5977>

Landau, E. (1987). *El vivir creativo*. Recuperado el 16 de Septiembre, 2013, de <http://es.calameo.com/read/00207941139aaa4fdf012>

Lotman, Y. (1982). *El arte como lenguaje*. Recuperado el 29 de agosto, 2014, de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/literatura/lect_teor%C3%ADa_lit_i/Arte_como_lenguaje.htm

Luca de Tena, M. (2008). *La presencia de lo austente. El concepto y la expresi3n del vac3o en los textos de los pintores contempor3neos occidentales a la luz del pensamiento extremo-oriental*. Tesis Doctoral. Universidad de Salamanca. Facultad de Bellas Artes.

Miranda, E. (s.f.). *La Creatividad en el Aula*. Recuperado el 14 de Septiembre, 2013, de <http://www.buap.mx/vision/prepa/miranda.doc>

Ortega, H. (s.f.). *Andamiaje te3rico para el estudio de la creatividad*. Recuperado el 12 de Septiembre, 2013, de http://www.researchgate.net/publication/256842477_Andamiaje_terico_para_el_estudio_de_la_creatividad_el_pensamiento_popperiano_en_el_arte_y_la_ciencia

Petry, I. (2002). <http://www.musicaclasicaymusicos.com/el-proceso-creativo.html>. Recuperado el 14 de septiembre, 2013, de <http://www.musicaclasicaymusicos.com/>

Posternak, D. (s.f.) <http://www.gestiopolis.com/canales5/rrhh/hfainstein/h6.htm#mas-autor>. Recuperado el 19 de noviembre, 2014, de <http://www.gestiopolis.com/>

Resendiz, E. (2011, septiembre 29). <http://ericcreatividad.blogspot.mx/>. Rcuperado el 14 de Septiembre, 2013, de <http://ericcreatividad.blogspot.mx/2011/09/el-proceso-creativo.html>

R3os, M. (2012). *Sentido de la inspiraci3n para el Dise3ador de Modas colombiano en su proceso creativo*. Recuperado el 28 de agosto, 2014, de <http://repositorio.autonoma.edu.co/jspui/bitstream/11182/578/1/Inspiraci%C3%B3n%20para%20el%20DM%20en%20su%20proceso%20creativo.pdf>

S3nchez, A. (s.f.) *El marxismo contempor3neo y el arte*. Biblioteca virtual OMEGALFA <http://www.omegalfa.es>

Sanjuro, B. (2001). *La serigraf3a como medio de expresi3n art3stica*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

- Soto, D. (2008). *Minimalismo: A vueltos con el concepto de un(as) arte(s). Reflexiones en torno al ciclo ¿Los límites de la composición?*. Bajo Palabra. Revista de Filosofía II Epoca No. 3: 109-124
- UABC. (s.f.). *Plan de Estudios de la Maestría en Artes*. Recuperado el 13 de Septiembre, 2013, de http://www.uabc.mx/artes/PDF_DOCS/planmaestria.pdf
- Universidad de Concepción de Chile (1993) *Atenea. Ciencia, arte y literatura*. No. 467: 42
- Vásquez, C. (2012). *Serigrafía*. Red Tercer Milenio: Estado de México.
- Vaskes, I. *La axiomática estética: Deconstrucción*. Recuperado el 23 de mayo de 2014 en http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-00622007000200001&script=sci_arttext
- Vegas, B. (2012). *Lenguaje visual publicitariocomo sistema de comunicación en el Street Art: Creación y difusión*. [Tesis doctoral]. Universitat Autònoma de Barcelona
- www.rae.es. (s.f.). Recuperado el 12 de Septiembre, 2013, de <http://www.rae.es/drae/srv/search?val=creatividad>: <http://www.rae.es>

11. ANEXOS

Se ha realizado aquí una recopilación de componentes que fueron importantes para la realización del proyecto, aun cuando estos finalmente hayan sido o no descartados dentro del desarrollo del proyecto.

El apartado está formado por cinco partes: en la primera parte se podrá encontrar una encuesta de elaboración propia, un modelo de tabla para recopilación de datos y otra encuesta en la que se pretende señalar la aparición de las fases del proceso creativo en la publicidad, la cual se iba a tomar como ejemplo pero finalmente se descartó. En la segunda parte se colocaron diapositivas que fueron expuestas a principios de 2014 en un programa piloto del seguimiento del proyecto de producción de obra artística de David Magallanes, que finalmente fue descartado también.

La tercera parte la conforman fotografías de los materiales y el espacio utilizado, así como parte de la producción de la etapa de experimentación con el sustrato para el primer acercamiento de la pieza “Iluminación” que se llevó a cabo a principios de 2014.

La cuarta parte son imágenes que sirvieron de apoyo para cada una de las piezas que finalmente se produjeron, de ellas se obtuvieron texturas, formas, colores e influyeron en el desarrollo de cada trabajo, de igual manera se muestran fotografías del proceso de producción de las cuatro piezas.

La quinta y última parte está compuesta por anotaciones personales, las cuales fueron digitalizadas de la bitácora que servía de apoyo para el desenvolvimiento del proyecto.

11.1 Primeros y únicos ejemplares de herramientas para realizar el seguimiento de sujetos de investigación

HERRAMIENTAS PARA DAR SEGUIMIENTO AL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE OBRA ARTÍSTICA EN UN CREADOR (encuestas a propósito de la obra a producir y cuadro de análisis. Es importante aclarar que ninguna de las herramientas se llegó a utilizar debido al cambio del proyecto, por lo que este modelo no se llegó a desarrollar y solamente quedó como piloto de un posible seguimiento).

Persona encuestada:

Edad:

Profesión:

Campo artístico en el que se desarrolla:

Años dentro del campo artístico:

Tipo de producción artística a realizada:

Discurso de la obra:

Tiempo precisado para finalizar la obra:

PREVIO A LA PRODUCCIÓN DE OBRA:

1.¿Cuál ha sido la mayor influencia durante su trayecto a la hora de abordar el discurso de las piezas que ha realizado:

2.¿Cuál ha sido la influencia para este trabajo en específico:

3. ¿De dónde nace la idea de generar esta pieza en específico?
4. ¿Qué tipo de discurso pretende generar con esta pieza:
5. ¿Tiene dominio en el campo (discurso) que va a presentar?
6. ¿Cuántas ocasiones cambió el discurso mental antes de comenzar a producir?
7. ¿Fue consciente de los cambios que surgieron en la toma de decisiones para llegar al producto que se generó?
8. ¿Cuáles son los elementos del entorno o del conocimiento que nutrieron el discurso de la obra al momento de concebirla en la mente?
9. ¿Qué factores alteraron de alguna manera el desenvolvimiento del discurso de la obra en comparación de como la concibió en un principio?
10. ¿Qué fue lo que lo motivó finalmente a llevar a cabo la pieza, decir “así es como va a ser”?
11. ¿De qué tanto material (cognitivo y físico) se surtió antes de comenzar el diseño mental de la pieza?
12. ¿La idea surgió durante un tiempo de ocio o insistió frecuentemente hasta moldearla?
13. ¿Realizó algún boceto antes de que vaya a producir la pieza?
14. ¿Qué experiencias de vida han influido en la idea para generar el discurso de la pieza?

DURANTE LA PRODUCCIÓN DE OBRA:

1. ¿Qué metodología sigue para el proceso de producción de su obra?
2. ¿Es la misma metodología que utiliza para las demás piezas de la misma serie?
3. ¿Esta metodología es igual, similar u opuesta a otras que ha utilizado en el pasado?
4. ¿Este proceso sigue una meta?

5.¿Cómo llegó a la conclusión de que debía seguir esta metodología para la pieza que está produciendo?

POSTERIOR A LA PRODUCCIÓN DE OBRA:

1.¿Cuánto tiempo le llevó recopilar los datos suficientes para desarrollar el discurso de la pieza?

2.¿Ha notado en qué estados de ánimo tuvo un mejor aprovechamiento de producción de la pieza?

3.¿Se consideró “ingenuo” al momento de interpretar la información que poseía para desarrollar la pieza?

4.¿Se le reveló un proceso o una metodología para poder realizar la obra, desde el surgimiento de la idea hasta la conclusión de la pieza en físico?

5.¿Hubo una evolución de la obra en tanto como la tenía pensada a como quedó finalmente?

6.¿Aprendió algo nuevo luego de ver su obra conclusa? (percepción, observación, representación, reforzamiento, desarrollo de creatividad, ser)

7.Por cuántos procesos y cuáles de los siguientes, pasó durante el desarrollo de la pieza: sensitivo (control de los sentidos, contemplación), cognitivo (estructuración de lo analizado, establecimiento de estrategias a seguir), afectivo (reflexiones personales, relación artista-sustrato), experimental (procesos que estimulen prácticas que favorezcan la diversidad), proactivo (refuerzo de actividades para mejora del trabajo), creativo (potencialización de facultades creadoras, fluidez, flexibilidad, elaboración), ontológico-integral (descubrir la condición humana en el artista, desarrollo como persona)

8.¿El discurso pensado en un inicio cambió o es el mismo?

9.¿Está dispuesto a que el discurso de la obra cambie en base a opiniones de los posibles espectadores de la misma?

El siguiente modelo de tabla fue tomado del libro *El Dibujo, Enseñanza Aprendizaje* de Alberto Facundo Mossi, y los datos que ahí se encuentran son totalmente ajenos al proceso de seguimiento de producción de la obra que se investigaría, solamente funcionarían como guía para saber qué tipo de información debía contener.

ANÁLISIS DE LA OBRA PRODUCIDA			OBSERVACIONES
SECUENCIACIÓN DEL TRABAJO	1.Análisis de lo que se quiere comunicar		El concepto es claro hasta el momento, ha habido cambios pero giran alrededor del mismo tema, el mensaje sigue cambiando.
	2.Selección de contenidos		Se produjeron de la observación de habitantes de la zona donde reside el artista.
	3.Elaboración de bocetos		Se han tomado algunas fotografías, pero no se ha trabajado en bocetos.
	4.Selección de diseño para pieza		Se tenía resuelto antes de comenzar la búsqueda de contenidos.
	5.Elección de formas		Las fotografías serán la base para las formas.
	6.Desarrollo de la pieza		No ha ocurrido.
	7.Interpretación objetiva		No ha ocurrido.
	8.Interpretación subjetiva		No ha ocurrido.
	9.Integración de la obra al resto de la serie		No ha ocurrido.
CARACTERÍSTICAS DE LA PIEZA	ESTUDIO	Análisis y síntesis	No ha ocurrido.
	ESPACIO VISUAL	Bi-tridimensional	La obra se tiene planeado sea en formato Bidimensional
	ELEMENTOS		Imágenes de niños en situaciones de juego.
	TIPOS DE FORMAS		No se ha comenzado a producir.
	TÉCNICA	• Entramado de papel • Serigrafía / Litografía	No se ha comenzado a producir.
	SOPORTE	• Papel entramado sobre madera MDF	24 x 24 pulgadas No se ha comenzado a producir.
	ACTITUDES	• Compromiso gráfico • Paciencia • Autocontrol • Crítica • Autoestima • Reflexiva • Perseverancia	No hay observaciones en este punto.
OBJETIVOS	• Adoptar un alto compromiso gráfico. • Propiciar actitudes reflexivas, críticas y emotivas. • Familiarizarse con el dominio del entramado. • Analizar las dimensiones y la ubicación. • Mantener los objetivos propuestos.		El proyecto derivó en la posible producción de futuras piezas no pertenecientes a esta serie bajo la misma técnica.
TIEMPO APROXIMADO	1+2 = 87 días 3 = 5 días 4 = 10 día 5 = 3 días 6 + 7 + 8 + 9 = 0 días	TOTAL = 105 días	Otras producciones artísticas ajenas al proyecto son causal de la absorción de tiempo para la realización del trabajo de entramado.

La encuesta mostrada a continuación se compone de una serie de preguntas autoría de Ricardo Amadeo Ghiggino que están contenidas en su tesis *La Dirección del proceso creativo en agencias de publicidad*; tal encuesta serviría como modelo para rediseñar la propia, lo que finalmente no se llevó a cabo.

EJE 1. FASE PREPARATORIA: *Período en que se reúnen conocimientos, se habla de acopio de la “materia prima”.*

1. Algunos autores opinan que la calidad de las ideas es determinada por una base de cultura general e información actualizada que se acopia en la Fase Preparatoria. ¿Qué opina Usted acerca de esto, puede darnos alguna experiencia en la cual Usted, su equipo o ambos hayan tenido que nutrirse de nuevos conocimientos para realizar una campaña?

2. ¿Qué porcentaje de tiempo destina a Usted a la búsqueda de información durante una campaña?

Eje 2. INCUBACIÓN: *Se desarrolla en el inconsciente. Es una consideración inconsciente del problema y la búsqueda de una solución. Esta fase representa para el individuo un tiempo de inquietud y frustración. Algunos autores discuten acerca de si se produce en este momento del proceso un distanciamiento del objeto.*

3. Albert Vives un Publicista español opina que: ...“Los creativos tienen la permanente obligación de ser geniales. En este campo, las ideas aceptables o meramente buenas no sirven, se busca permanentemente cosas distintas, novedosas, extraordinarias y que sean geniales. Es la angustiosa y dramática búsqueda de lo excepcional”. ¿Qué opina usted al respecto?

4. ¿Cómo interactúa el Director Creativo con su equipo en este período de indecisión y búsqueda; aporta, guía, cuestiona?

Eje 3. VISIÓN: *La fase de visión está constituida por la vivencia del Ajá y del Eureka. Es un momento totalmente ajeno a la libertad; en él el material acumulado en la*

fase incubatoria se transforma en un conocimiento claro y coherente que aflora de forma repentina.

5. Los autores opinan que el momento de visión es inesperado y repentino. La aparición de la visión nueva suele producirse en circunstancias totalmente imprevistas. ¿Cuál fue la situación más inesperada donde tuvo una visión?

6. Supongamos que Usted encuentra una solución al problema creativo pero todavía faltan definir algunos aspectos como por ejemplo el tono, el soporte, la forma de esa comunicación: ¿Cómo continúa con esta evolución?

7. Supongamos nuevamente que usted o su equipo descubren una solución creativa al problema, pero en algún punto encuentra que hay ideas diferentes que se enfrentan causando un conflicto. Ud como director está obligado a seguir adelante con el proyecto y llevarlo a buen cause aunque para ello tenga que descartar una de las propuestas, sabiendo que al hacerlo desaprobará la idea de uno de los integrantes. ¿Cómo maneja estas situaciones de conflicto de ideas?

Eje 4. VERIFICACIÓN: *Constituye la parte final del proceso en la cual se comprueba, examina y configura la nueva visión. En esta fase quizás se da el cometido más difícil que es el de traducir la visión subjetiva a formas simbólicas objetivas (como la escritura o el lenguaje). Singular importancia reviste para su cliente y para el desarrollo de la relación comercial que la solución creativa encontrada sea la adecuada.*

8. ¿Cuánto se pierde en la “traducción” de la idea subjetiva a la idea objetiva en el trabajo creativo?

9. ¿Cómo se considera usted como creativo a la hora de trabajar bajo límites de tiempo, se prepara con anticipación o reacciona cuando la fecha límite está cerca, ya que trabaja mejor bajo presión? ¿Posee alguna experiencia que pueda contarnos?

10. Cómo maneja las propuestas hacia el cliente:

11. ¿Cual es para usted la verdadera creatividad publicitaria?

11.2 Primer y único seguimiento de un sujeto de investigación en el proceso de desarrollo de un proyecto artístico



SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE DESARROLLO DE OBRA ARTÍSTICA EN DAVID MAGALLANES.



Maestría en Artes

SUJETO DE INVESTIGACIÓN

SEGUIMIENTO DE ARTISTA



Nombre: David Román Magallanes García.

Edad: 33 años.

Profesión: Serigrafista.

Años dentro del campo artístico: 7 años.

Tipo de producción artística a realizar: Serigrafía sobre papel reusado.

Discurso de la obra: Realizará una serie de piezas que busque una misma línea temática.

Tiempo precisado para finalizar la serie: La exposición es a finales de mayo de 2014, a mitad de dicho mes se piensa terminar la producción del total de piezas.

Número de obras de las que estará compuesta la exposición: Dos en gran formato y cinco en pequeño formato (depende de si alcanza el material).

Número de obras a las que se le dará seguimiento: Una.

Día de comienzo del seguimiento: 24 de febrero de 2014.



BITÁCORA DE SEGUIMIENTO



FEBRERO

Comienza la idea de entramar las hojas para imprimir sobre ellas, esta nace de ver unos plásticos entrelazados en un cerco, y al observar el trabajo de la artista Crystal Wagner.

Se pretende plasmar **situaciones habituales** (señoras en andaderas, niños jugando, policías, ejército) sobre el papel que se entrame. Se tiene la intención de realizar una especie de collage o montaje con fotografías que él como creador tome, combinadas a su vez con imágenes conseguidas mediante internet.

Durante marzo se dedicará a conseguir y analizar las imágenes pertinentes para el desarrollo del proyecto, se estima iniciar las primeras impresiones de la serie en el mes de abril.

MARZO

Sale a la luz un título probable para la exposición: "Islas de papel". El discurso atiende a una resituación y únicamente se quiere abocar a imágenes de niños. No anhela mostrar una situación obvia de violencia, solo entrelazar las ideas que se tienen sobre los niños. Hay un segundo posible título de la exposición: "Sitios de papel". Se barajan otros dos posibles títulos para la exposición: "Pulsaciones de papel. El universo y la expansión" y "Niños de papel".

Hay un **primer experimento de entrelazado** para concebir las posibilidades del soporte. Descubre por accidente que prefiere que el entramado no sea totalmente paralelo, sino que haya cierto desorden en él.

Trabaja en conjunto en la elaboración de un mural con la artista plástica Roxana Gómez, de igual manera trabaja en bocetos para realizar otro mural. Adquiere materiales para hacer unos caballetes que utiliza en la exhibición "Apretiation Spring Party". Produce una serie de piezas para la exposición colectiva "Madrecitas" a inaugurar el 10 de abril.



BITÁCORA DE SEGUIMIENTO



ABRIL

Hace experimentación con la tinta distribuyéndola tanto con rodillo como con una cuchara para observar la diferencia de textura que cada técnica arroja y rerealiza una pequeña prueba de entramado. Consigue tinta dorada y rojiza para hacer más pruebas de entintado.

Trabaja en bocetos para un taller de grabado al que asiste en Ensenada. Devasta la madera a utilizar en el taller de grabado. Lleva a cabo un boceto para otro mural en conjunto con la artista plástica Roxana Gómez.

Brota un nombre más para la exposición: "La jungla de papel". **Apunta que no hay actividad de los niños en su colonia, por lo que no produce nada sobre el proyecto.** Plantea la posibilidad de que en vez de una serie de piezas, sea una sola obra en gran formato, o bien, un tiraje de obras que no estén seriadas. Comienza a sentirse presionado por el tiempo de entrega, aún así tiene fe en su proyecto. Habla sobre que **a mediados de mayo debe contar con una propuesta** mínima de las piezas a exhibir.

MAYO

La fecha de exposición cambia, el espacio se debe adaptar al tiempo de producción del artista, incluso se puede extender sin medida. No hay fecha límite para la entrega. Realiza entramados con los colores mezclados (rojo, ocre y verde).

Hay un cambio en el planteamiento, puesto que los niños de su colonia están dejando de salir a jugar a la calle por los tiempos de calor, habla de modificar de lo que quiere nutrir el contenido del trabajo.

Retoma la producción de escultura en yeso, trabaja en conjunto con Mireya Sánchez, estudiante de la Facultad de Artes de la UABC, durante dos semanas.

Su atención se enfoca de pronto en la producción de obra para la exposición colectiva Plástica Cachanilla. Lo invitan a participar en la VIII Bienal Internacional de Estandartes ES2014 en Tijuana, hecho que resulta vital para el aplazamiento del proyecto de entramado.



BITÁCORA DE SEGUIMIENTO



JUNIO

Comienza la idea de trabajar en un **nuevo proyecto llamado "Rostros convergentes" o "Cuerpos convergentes"**.

Toma un par de fotografías de indigentes que utilizará en el nascente proyecto.

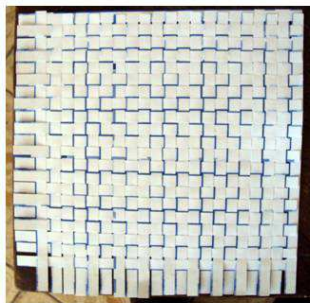
Hace la conversión de algunas imágenes para que se utilicen como estencil en un proyecto con el Mtro. Alejandro Espinoza.

Se pintan varias maderas MDF's para dar seguimiento al proyecto "Rostros convergentes".

Realiza labor de investigación en cuanto a trazo de líneas para trabajar en la primera placa del proyecto.



REGISTRO GRÁFICO



Las tiras entramadas que se muestran en estas imágenes no se utilizarán para impresión de ninguna de las obras que compondrá la serie; aquí el sujeto de investigación realizó este ejercicio con el fin de que le sirviera de recordatorio para tener en cuenta cómo se efectuará el entramado en tamaño real con las tiras que finalmente utilizará.



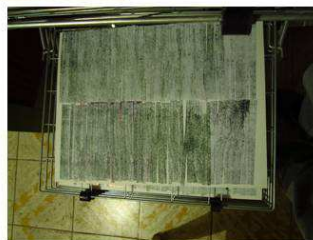
REGISTRO GRÁFICO

SEGUIMIENTO DE ARTISTA



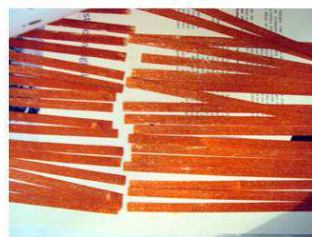
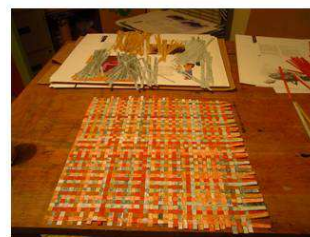
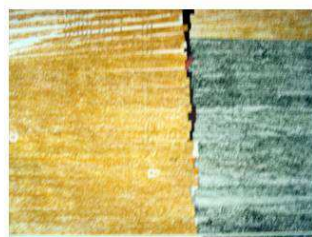
Para la primeras pruebas el sujeto de investigación utilizó tinta offset color verde, en la imagen se le ve retirando las partes secas de la tinta en cuestión.

Segunda y definitiva prueba de entintado en la primera etapa, esta vez se utilizó un papel de mayor tamaño.



REGISTRO GRÁFICO

SEGUIMIENTO DE ARTISTA



El sujeto de investigación estuvo haciendo entintado de tiras de papel ahora con colores naranjas y ocre y con diferente nivel de impregnación. Estas ya son los soportes en los cuales hará las impresiones definitivas.



Maestría en Artes

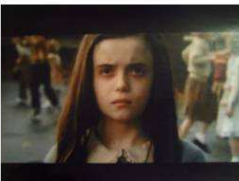
SEGUIMIENTO DE ARTISTA

REGISTRO GRÁFICO







Estas imágenes fueron proporcionadas por el sujeto de investigación: en la primera se observa a un niño jugando con una resorte, la imagen fue tomada por el artista en su propia colonia; la segunda está tratada digitalmente a partir de una fotografía que él tomó en Los Algodones; la tercera es una imagen tomada por el artistas de niños en la zona donde vive; la cuarta es una fotografía tomada de una exposición en Tijuana que le puede servir como base a ciertas ideas; la de la izquierda es un still de una película, sin embargo por la dificultad de obtener una imagen parecida, se optó por la decisión de tomar planos de filmes donde aparezcan niños para ser tratadas y modificadas posteriormente.



Maestría en Artes

SEGUIMIENTO DE ARTISTA

REGISTRO GRÁFICO









Caballetes realizados para participación en un modulo de exposición de arte en Los Algodones. Montaje y exhibición de obra en Los Algodones.

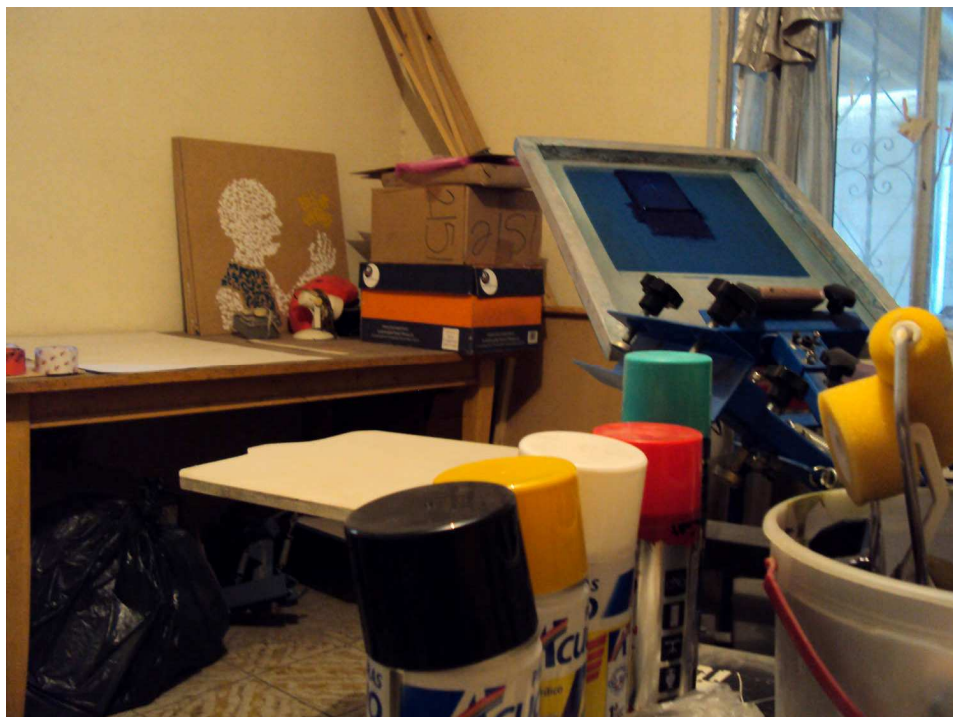
"El hombre que busca en su interior" lo realizó en un taller de grabado en Ensenada al cual asistió el sábado 5 y domingo 6 de abril, lo cual le ocupó tiempo y por lo tanto no avanzó en su proyecto de impresión sobre papel entramado.

Esta pieza, "Rosa Roja", pertenece a la exposición colectiva "Madrecitas" que fue inaugurada el 10 de abril, esos días únicamente se dedicó a trabajar en ella.

Avance real del mural, este trabajo ha consumido bastante tiempo que se podía destinar al proyecto de papel entramado, aún así el sujeto de investigación sigue firme en que tendrá la exposición lista.

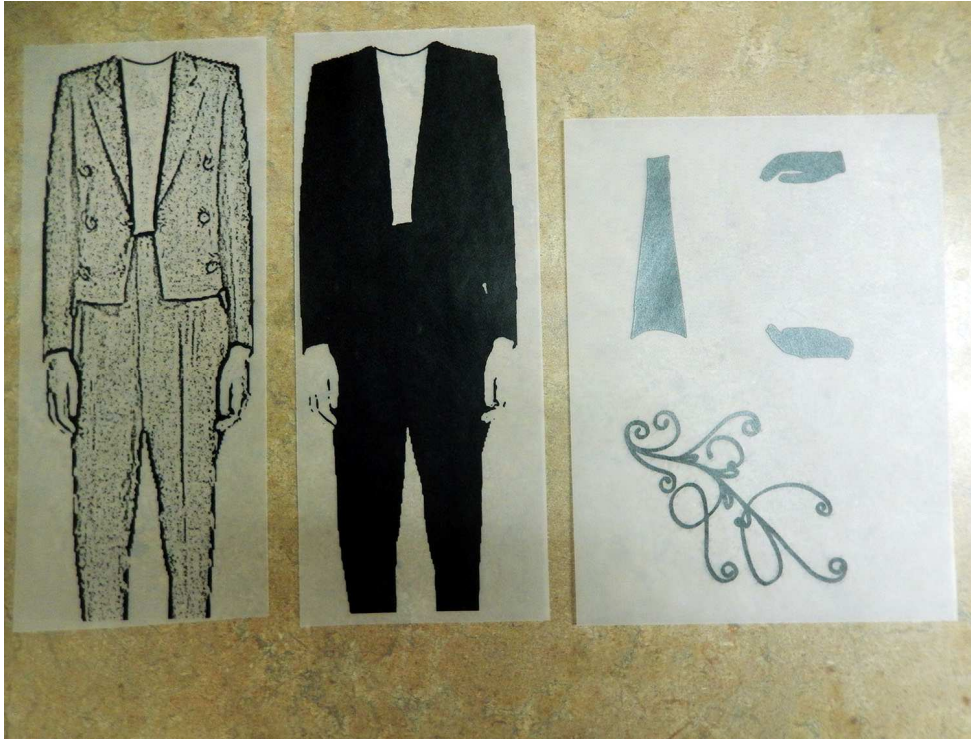
Avance hasta inicios del mes de junio de la devastación de madera para realizar placa que servirá como plantilla de realización de una de las piezas de "Rostros Convergente"

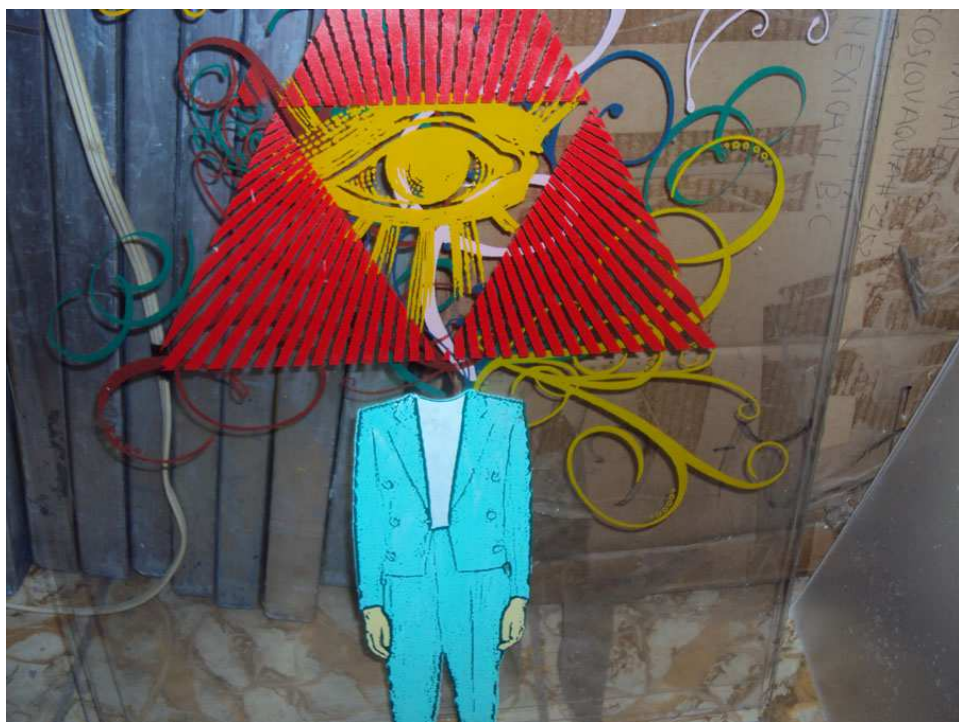
11.3 Búsqueda de espacio para realizar la impresión, fase de experimentación con materiales







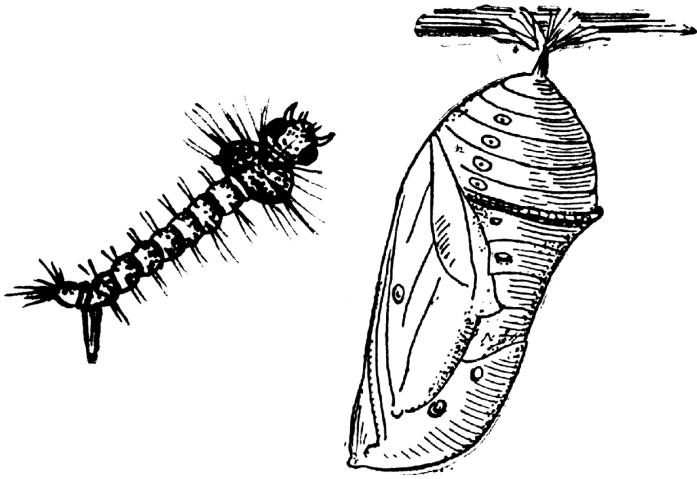




11.4 Imágenes que de apoyo y registro de producción de cada una de las piezas que conforman la *Fábula del erizo*

11.4.1 Preparación





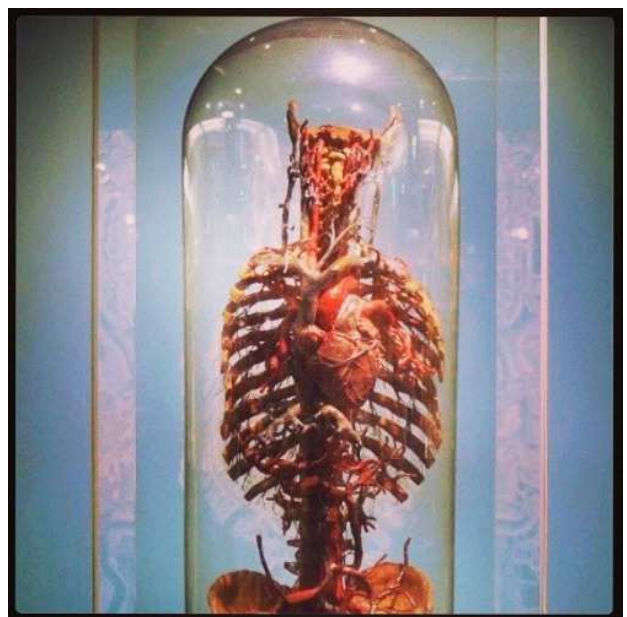
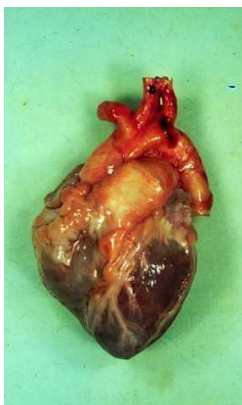
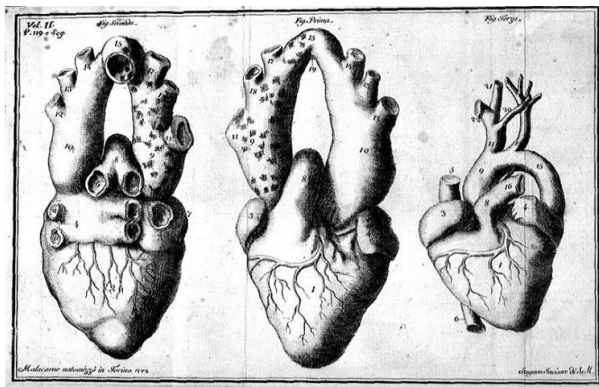






11.4.2 Incubación



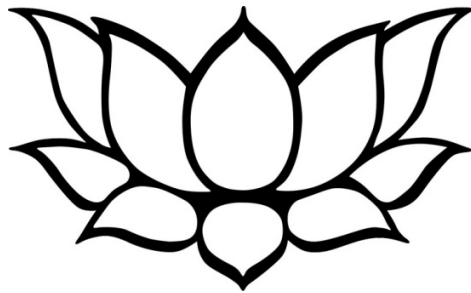
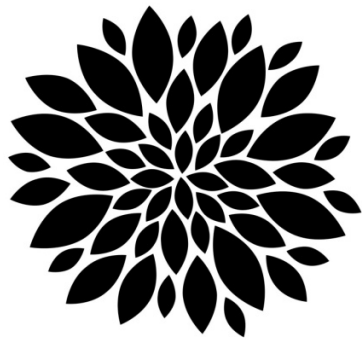








11.4.3 Iluminación











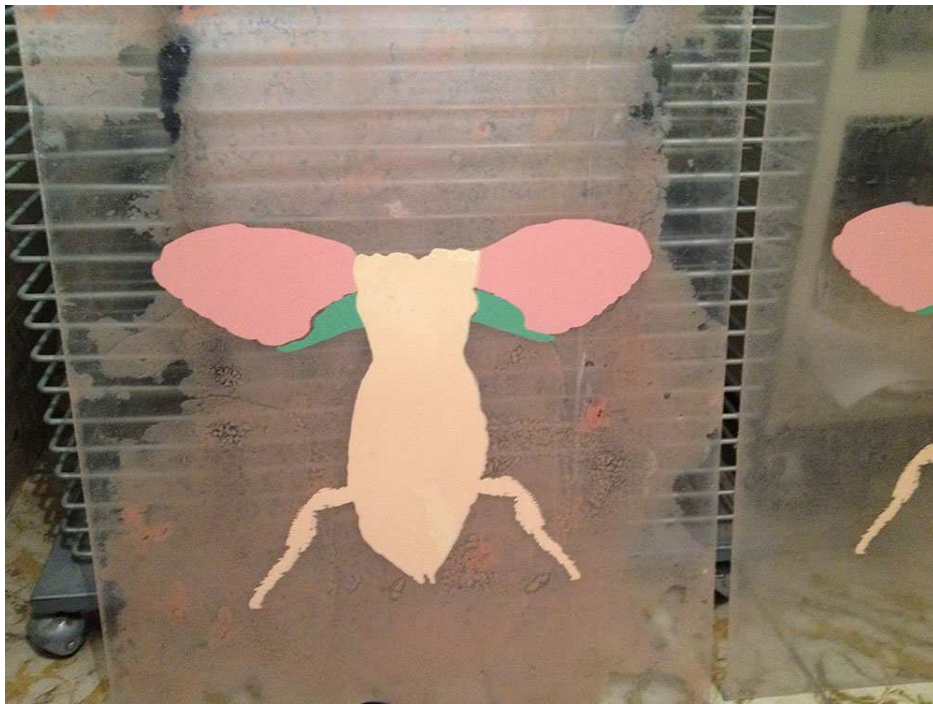
11.4.4 Verificación



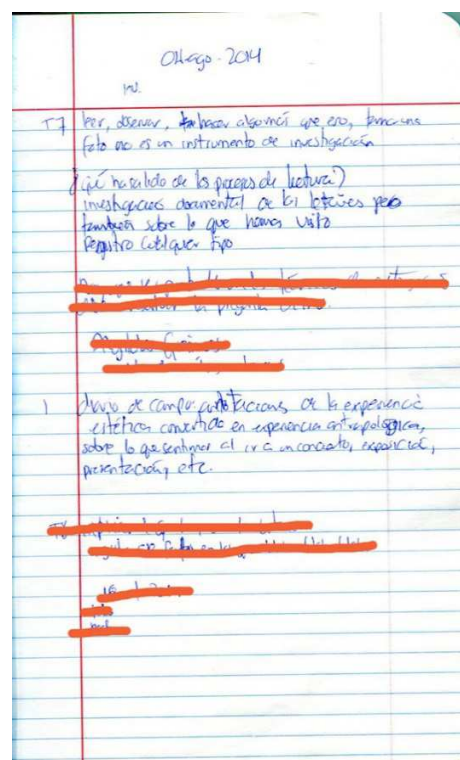
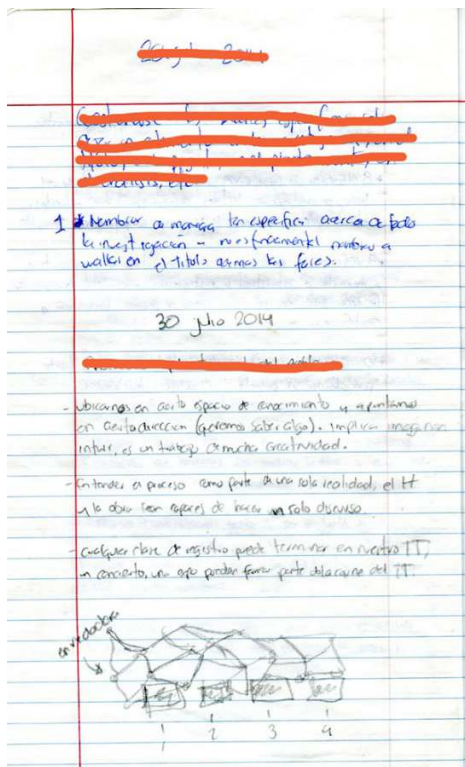
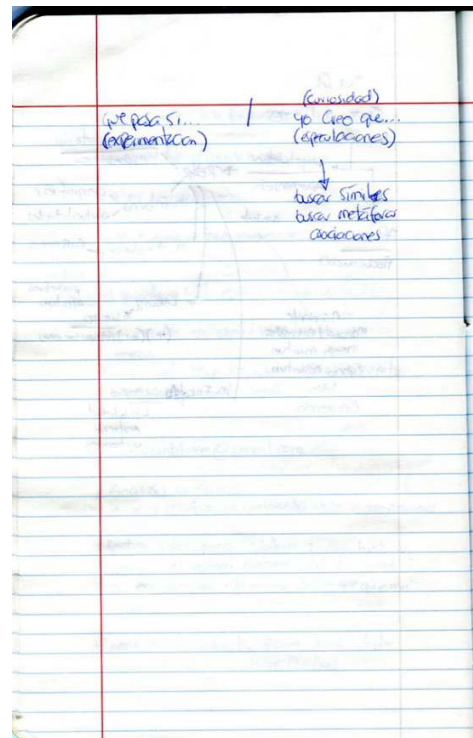
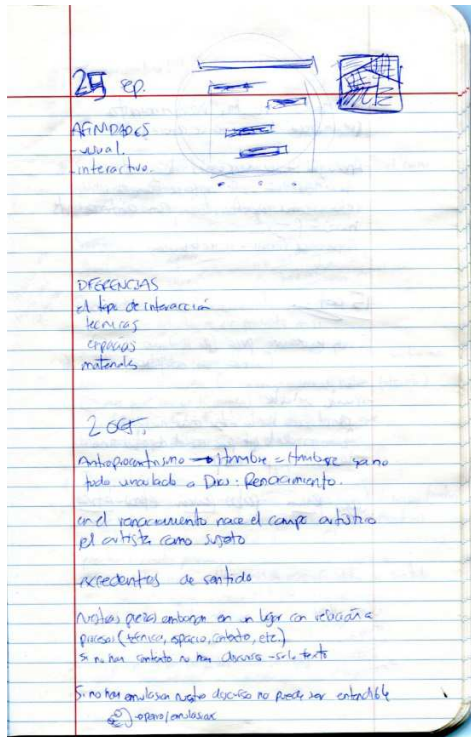


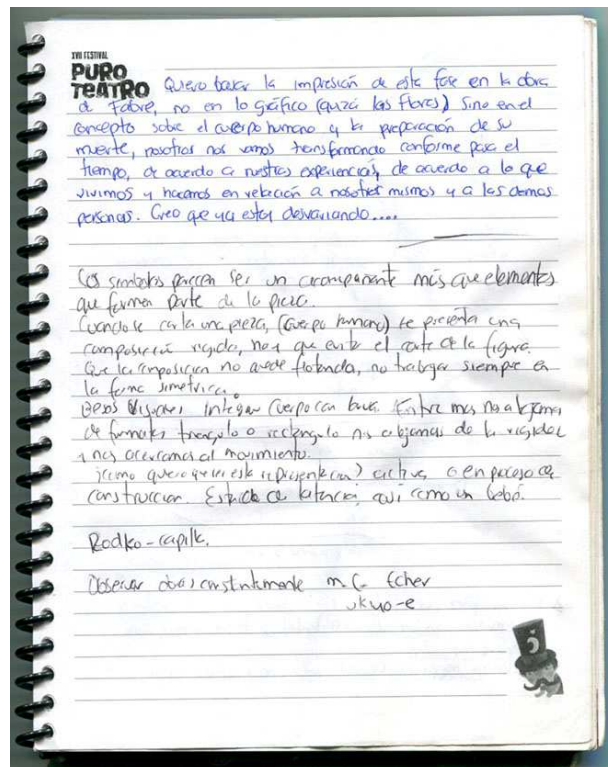
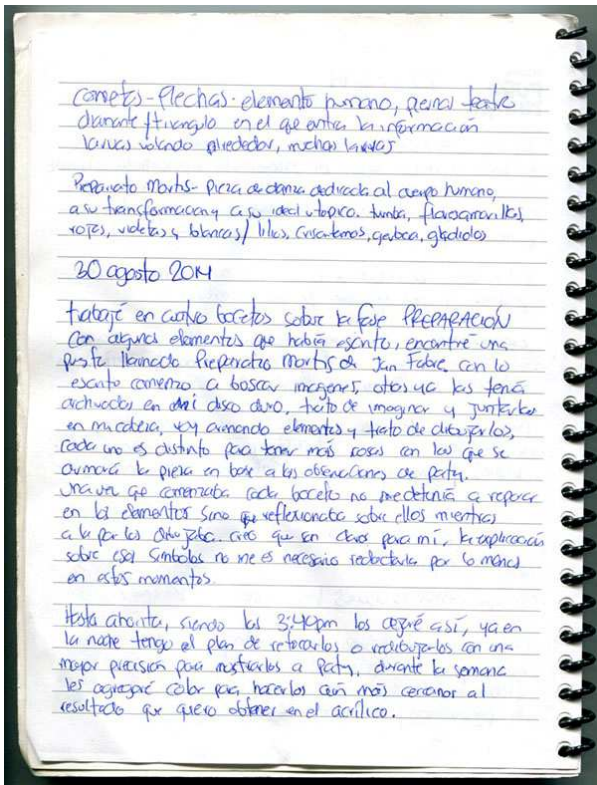
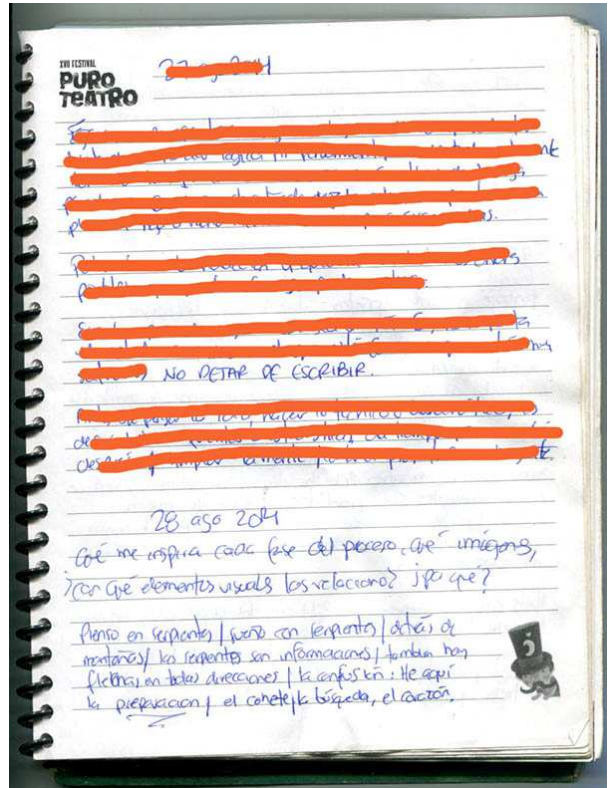
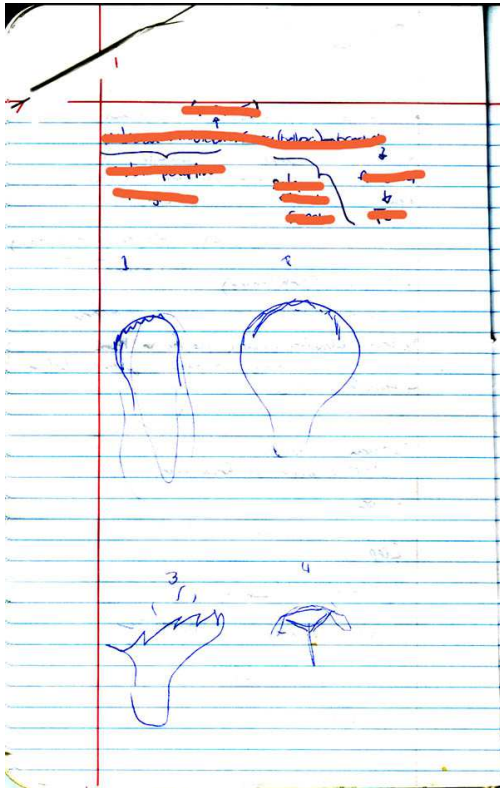


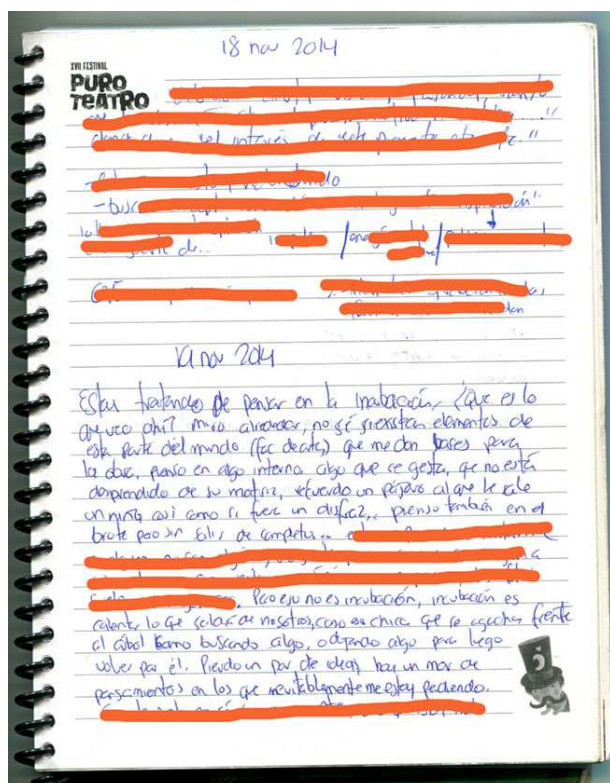
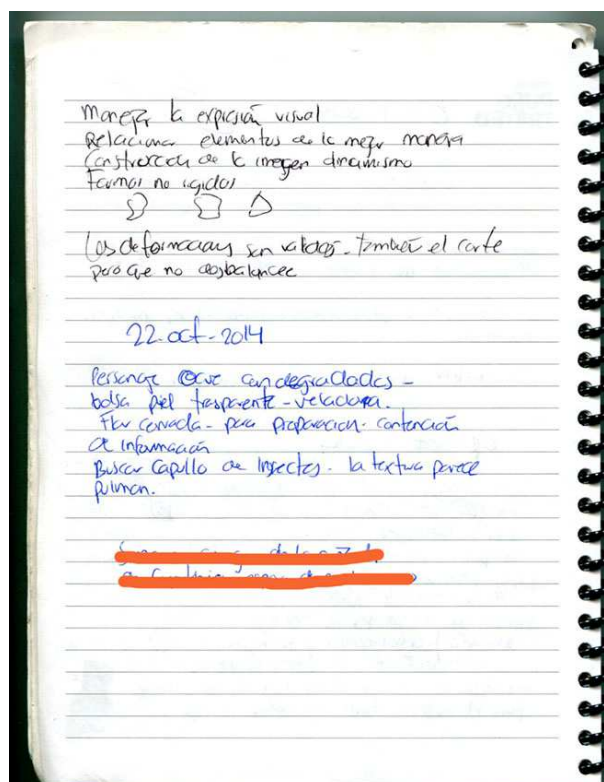
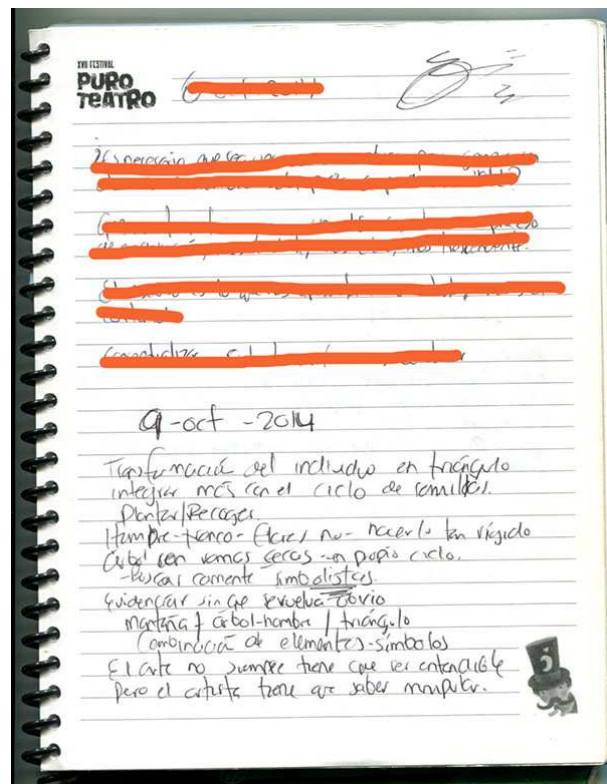
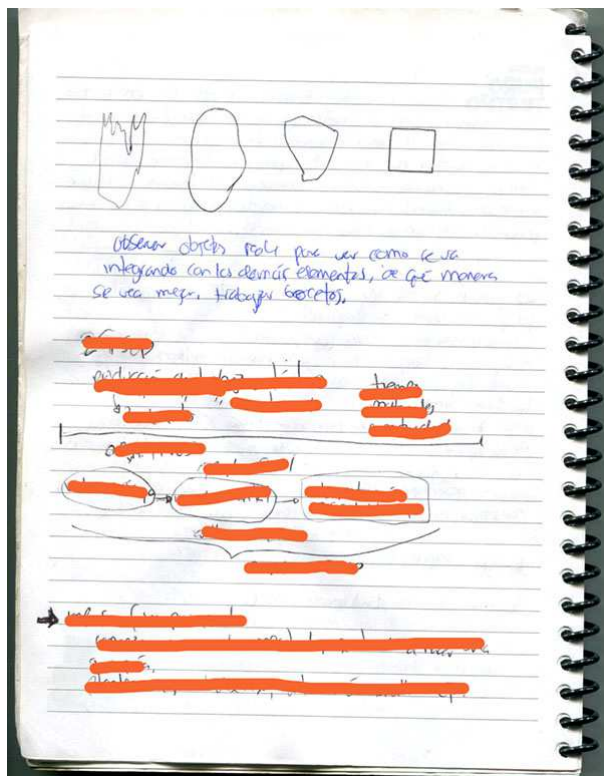




11.5 Digitalización de bitácora y anotaciones







de mas para la ilustración, incluso al generar un propio proceso creativo.

la explosión / la explosión / las vísceras por fuerza por la luz /
abrir puertas, muros, sejas - libertad / desahucio - escape de realidades /
tote el corazón - la conciencia / el movimiento - mirados - suspiros /
la cantidad / la presencia / planetas / puntos de vista / los muros - la nada /
el llegar al cuerpo - interrupción / volver directos / debajo gigantes /
relevar mirando ojos, trazo de miradas / ofrecidos / ahora el momento /
los momentos - otros como propósitos / completar / la incompleta /
antes de irse - la sexta noche - agujeros - vino la visión interna /
ser la tela que tapa los ojos / todo nada / similitud o impresión /
la utilidad de la hermosura / el momento / la esfera - destellos /
puede falsidad / la verdad / la gente / el instante que se va / fugas
el movimiento de lo inesperado...

de valor, prestarle su atención / sobre de público / la meta - el final / la punta del asta / nuevo contacto con el átomo / se vuelve una cosa tangible - se crea / los profesores que al fin / bien real / iguales definitivos - que se - ¿se nota? / las cosas que encajan / comprendemos / la forma correcta / la palabra correcta / el beso adecuado / los cominos, ajíes, la norma / la medición - esto se hace, aquello no / el corazón que se arregla de cierta forma / nuestra comunicación - entender y ser entendido / este es el único fin

Una sol-planta hasta agregar el elemento del qto.
explicare una los budistas por el qto. entablarlo ya
que este entre dos mundos - de donde paffi mas donde
ya todos se puede ver hasta la repeticion de elementos, fls
de loto abunda, se utilizo en la preparacion
Ver iconografias budistas - the fountain -

Matar la vegetación, infecto con color ca.
 flor y paja igual como infecto y agregar
 textura en la estructura, como se unira para
 formar el insecto.
 Coincidencia, paja que empuja, pero sobre todo
 mantener la una de la serie - seguir diseño de
 insecto laberinto

1. Si se trata de un insecto...
 2. Si se trata de un insecto...
 3. Si se trata de un insecto...
 4. Si se trata de un insecto...
 5. Si se trata de un insecto...
 6. Si se trata de un insecto...
 7. Si se trata de un insecto...
 8. Si se trata de un insecto...
 9. Si se trata de un insecto...
 10. Si se trata de un insecto...

Puro Teatro
 5 mayo 2015
 Alegría Pata-Tenaki

Buscar el degradado complementario
 amarillo + azul = verde
 rojo + amarillo = naranja
 trabajo en base al ejercicio, dar más detalle a plena conciencia
 no distingo el final del elemento, si se corta no le
 da continuidad, se ve forzado
 agregar detalle, textura a los ojos, por pedos, leguminas, etc.
 obtener con unificadores - hacer con cura
 en los pesados muros, es la luz.
 el detalle como algo nuevo, que no completa o
 eliminara no es del todo imprescindible.
 todo mana del ojo central, a que de ahí, hacer el
 degradado alrededor, si la naturaleza lo tiene
 entonces es aplicable, ahora complementarios con
 ciertos acentos de color, el ojo es el centro, no sobre
 atención que que en espiral.
 Buscar el por de la pieza en la gama cromática, pero
 seguir la línea de pesos anteriores, ningún tono color. Manchas
 son colores y opacos, con ambiente de atención pero
 en puntos estratégicos, así debe funcionar.
 trabajo el borde de color sobre una sola gama, terracota,
 coque de terracota, la iluminación está en niveles.
 todo es posible, todo existe