

## Técnicas gráficas de estimulación creativa: ejemplos de propuestas y respuestas visuales

Miguel Domínguez Rigo

Profesor Asociado

Departamento de Didáctica de las Lenguas,

Artes y Educación Física

Facultad de Educación. UCM

migdomin@ucm.es

*Recibido:* 1 de abril de 2018

*Aceptado:* 27 de abril de 2018

*Para citar este artículo:* Domínguez Rigo, M. (2018). Técnicas gráficas de estimulación creativa: ejemplos de propuestas y respuestas visuales. *Creatividad y Sociedad* (28) 320-351

*Recuperado de:* [http://creatividadysociedad.com/articulos/28/14.Técnicas gráficas de estimulación creativa: ejemplos de propuestas y respuestas visuales.pdf](http://creatividadysociedad.com/articulos/28/14.Técnicas%20gráficas%20de%20estimulación%20creativa:%20ejemplos%20de%20propuestas%20y%20respuestas%20visuales.pdf)

## *Resumen*

Este artículo tiene como finalidad principal realizar una breve exploración de algunas de las técnicas visuales de estimulación creativa. Una recopilación de modelos conocidos, con demostraciones prácticas y dibujos de posibles respuestas y formas de proceder, ofreciendo así una puesta en común y una visión más comprensible de los procedimientos adoptados en su resolución. El Arte, así como las diferentes manifestaciones artísticas poseen la capacidad de estimular nuestra mente, por lo que es fundamental conocer y difundir las técnicas gráficas que favorecen el desarrollo de la creatividad.

## *Palabras clave*

Creatividad · Técnicas Visuales ·  
Estimulación Creativa · Dibujo · Arte

## *Abstract*

The main purpose of this article is to make a brief exploration of some of the creative stimulation visual techniques. A known models compilation, with practical demonstrations and drawings of possible answers and ways of proceeding, thus offering a common understanding and a more understandable vision of the procedures adopted in its resolution. The Art, as well as the different artistic manifestations have the ability to stimulate our mind, so it is fundamental to know and spread the graphic techniques that favor the creativity development

## *Key words*

Creativity · Visual Techniques ·  
Creative Stimulation · Drawing · Art

## Introducción

Las imágenes poseen una enorme incidencia y un gran potencial para transmitir pensamientos, conocimientos y comunicar. De hecho, la mayor parte de la información que consumimos es visual y debido a ello las herramientas que nos permiten generar imágenes se presentan como uno de los medios más efectivos para estimular y desarrollar la creatividad.

Posteriormente exploraremos algunas técnicas donde utilizaremos básicamente el dibujo por ser una forma de comunicación y un lenguaje con un alto potencial comunicativo que nos va a permitir no solo dar forma a nuestras ideas, también solucionar problemas de forma que se estimule nuestra imaginación y nuestra mente. El lenguaje visual es un lenguaje completo en sí mismo y para expresar o transmitir ideas y conceptos mediante el dibujo no es necesario dibujar bien, pero para asimilar esta afirmación tan sencilla es necesario desterrar falsas ideas preconcebidas o prejuicios.

En la práctica diaria nos hemos encontrado constantemente con esta errónea creencia, por lo general las personas que se enfrentan con determinadas pruebas o ejercicios que requieren del uso del dibujo para su ejecución se muestran preocupadas y angustiadas, inclusive antes de comenzar. Los primeros comentarios versan sobre una incapacidad manifiesta para el dibujo (entendido exclusivamente como una forma de arte), comentarios basados en una idea anticipada y en ningún caso contrastada sobre lo que se espera de dichos dibujos. En parte esta animadversión por el dibujo se debe a los diferentes bloqueos creativos, pero también por la creencia generalizada que se nos inculca desde la infancia, donde un dibujo es mejor cuanto mayor sea su parecido con la realidad, cuanto más fiel y exacta sea su representación o valorado según criterios estéticos relacionados con la belleza y la proporción. Desde la infancia se castiga la falta de similitud o la interpretación subjetiva de la realidad, premiando la homogeneidad, obviando un lenguaje muy importante e impres-

cinchible cuya pretensión no es únicamente artística, motivo por el cual no nos debería extrañar muchos niños dibujen y sean pocos los adultos que lo continúen haciendo.

La capacidad de la representación gráfica es infinita, es directa y rápida. Existen tantas formas de dibujar como personas habitan en el mundo, no hay una única forma correcta de dibujar, de hecho, existen múltiples formas oportunas de transmitir una idea o concepto a través del dibujo, sin que este sea una imitación fidedigna y verosímil de la realidad. La expresión y la comunicación visual no tienen por qué implicar imitación. La pérdida del miedo a dibujar en muchas ocasiones se soluciona dibujando mucho y evitando los condicionantes externos que nos imposibilitan crear libremente.

El dibujo como parte de un proceso artístico o comunicativo nada tiene que ver con las manualidades y esta confusión en muchos casos también impide progresar en este sentido, pues no hay ninguna semejanza con una destreza meramente manual. En todos los ejercicios y pruebas de tipo gráfico o visual realizados, el proceso tiene una trascendencia muy importante pues usamos nuestra mente, inclusive a veces es mucho más importante el proceso que el resultado.

Al hilo de lo anteriormente expuesto, Acaso (2009) afirma que: *"(...) hoy en día hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no sólo con los manuales (...)"* (p. 17).

La apertura de posibilidades y la flexibilidad que implica este tipo de recursos también se puede percibir en parte como un inconveniente y no como una ventaja. Enfrentarnos a lo desconocido, realizar una tarea de forma inusual implica en muchos casos una nueva forma de proceder a la cual seguramente no estemos acostumbrados y precisamente esa falta de costumbre puede limitar la percepción sobre

nuestras capacidades reales. Creemos entonces erróneamente que no estamos lo suficientemente preparados para expresarnos de forma gráfica, creemos que no vamos a ser capaces o que las personas que están a nuestro alrededor van a evaluar nuestra habilidad para expresar o comunicar gráficamente únicamente mediante la correcta imitación de la realidad.

Hemos de lograr que el dibujo o cualquier medio de expresión gráfico plástico, sea al menos una herramienta más, orientada a generar una actitud más creativa. Obtenemos mejores resultados cuando las personas que acometen este tipo de prácticas se habitúan a su uso y dejan atrás los prejuicios y los miedos, centrándose en una transmisión amplia y primaria de ideas y conceptos, es entonces cuando el potencial creativo que en mayor o menor medida la mayoría de las personas poseen, encuentra una vía idónea para ser fomentado y desarrollado. Cameron (2016) señala: *"Para lograr una buena relación con nuestra creatividad debemos dedicar el tiempo suficiente a cultivarla y cuidarla"* (p.59).

Hay que interiorizar y asimilar la práctica gráfica y visual como un recurso propio, como sujetos activos y creadores y no como sujetos pasivos y receptores, entonces es cuando emerge todo el potencial que posee el dibujo, pues como ya hemos indicado es una forma muy efectiva de concebir ideas y de comunicarlas. Debe fluir un diálogo dinámico y libre, siendo necesario igualmente que la creación a través del medio gráfico forme parte de una serie de experiencias visuales basadas en el pensamiento y en la reflexión, nuevas experiencias sumatorias que a través de diferentes técnicas se vayan consolidando como parte indispensable del proceso cognitivo y de nuestra forma de crear y de ser más creativos. Si somos capaces de redescubrir y de volver a enseñar la experiencia gráfica y visual como una experiencia enriquecedora, altamente productiva y creativa, habremos conseguido progresos en la buena dirección.

## Objetivos

- Establecer las bases para una posible ampliación de la investigación sobre las diversas técnicas gráficas de estimulación creativa.
- Determinar la viabilidad y la efectividad de las técnicas mostradas, mediante la realización de las mismas. (Imágenes de elaboración propia).
- Recopilar algunas de las técnicas más elementales de estimulación creativa desde el punto de vista gráfico y visual.
- Registrar y mostrar mediante ejemplos gráficos dichas técnicas.

## Metodología

Hemos tenido constancia de algunas de las técnicas aquí presentadas (*nº1 Garabatos*, *nº7 Juego de palabras* y *nº8 Simetrías casuales*) a través de su puesta en práctica en diferentes entornos educativos de forma autónoma e independiente durante nuestra experiencia docente, no obstante, igualmente hemos constatado que dichas técnicas no son de creación exclusiva, pues mediante una primera fase de exploración e investigación de los diferentes recursos creativos existentes en internet, hemos hallado estas mismas técnicas o similares con mínimas variaciones. A partir de esta búsqueda inicial de recursos, iniciamos una breve, pero interesante revisión de la información disponible en internet sobre las técnicas gráficas de estimulación creativa.

Internet ofrece numerosos ejemplos, pero la variedad de respuestas de muy diversas procedencias y autores, han sido un factor fundamental para su elección como fuente principal de información, al no limitarnos a un único estudio o autor, ampliando así el espectro, no obstante, para admitir algunos de estos ejemplos, ha sido necesario emplear una estrategia de búsqueda selectiva, de consulta, comparación y análisis, pues al igual que internet nos provee de una amplia información relevante, también existe numerosa información inconexa, aislada e insustancial. Al no hallar una recopilación extensa y organizada sobre las diferentes técnicas, hemos procedido a

realizar una primera selección en base a tres indicadores a nuestro criterio relevantes:

- Reconocimiento e influencia de la técnica. Técnicas que son citadas como principales recursos en diversas fuentes.
- Viabilidad de la técnica. Técnicas que no requieran una complicada infraestructura para su correcta ejecución y que igualmente se puedan realizar sin que sean necesarios conocimientos específicos o una habilidad especial para el dibujo.
- Efectividad de la técnica. Mediante su puesta en práctica y a través de la visualización y el estudio de los resultados, se ha constatado que dichas técnicas son eficientes al lograr el objetivo principal (estímulo creativo).

Estos criterios para la selección de la información disponible en internet obviamente pueden ser ampliados y mejorados, pero han servido en un primer momento como elemento catalizador de esta recopilación a la que se irán sumando otras estrategias de búsqueda con la intención de mejorar y ampliar dichos criterios.

La denominación de las técnicas que mostramos se ha realizado en base principalmente a su contenido, pues no existe un criterio común o compendio descriptivo alguno, que pueda proveernos de una serie de términos comunes o normalizados, únicamente la propuesta nº5 se conoce comúnmente o de forma generalizada como "Fold-In" en su denominación en inglés.

Así pues, en términos de efectividad, las técnicas gráficas que demuestran un mayor potencial de estimulación creativa son aquellas que no se limitan a la simple reproducción o imitación de la realidad. Aquellas que son capaces de estimular nuestra mente para conseguir generar nuevas imágenes o relaciones visuales mediante diferentes estímulos que logren involucrar en el proceso conocimientos y experiencias previas, son las más valiosas. Todas las técnicas que hemos seleccionado poseen este denominador común. Vigotsky (2008) en este sentido señala: *"Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y modifica su presente"* (p.13)

## Marco teórico: técnicas gráficas de estimulación creativa

La selección que presentamos es solo una insignificante muestra, pues existen multitud de procedimientos posibles e infinidad de variantes sin catalogar. Fuentes y Tejada (2013) en su artículo sobre la creatividad visual: técnicas y aplicaciones, establecen una clasificación en dos grupos: técnicas individuales y técnicas grupales. Dentro de las técnicas individuales (las que nos ocupan en el presente trabajo) se describen cinco apartados: "1. Analogías y sinestesias. 2. De los sueños y el subconsciente. 3. Iconos, Mandalas y Mindfulness. 4. Técnicas de boceto y sus variantes: Microdibujos, Morphing, Ideart... 5. Dibujar el pensamiento: Pescados, burbujas, pétalos... y mapas mentales" (p13-16)

Si bien nos advierten sobre la existencia de otros métodos no reflejados, pero igualmente adaptables al espacio de lo visual y que la investigación se encuentra en constante desarrollo, no se incluyen ejemplos gráficos que apoyen las diferentes técnicas descritas a pesar de tratarse de una investigación relacionada con técnicas visuales.

Así pues, deducimos que nos encontramos (a diferencia de lo que ocurre en otras áreas) con serias dificultades para hallar una clasificación o un repertorio que concentre las diferentes técnicas conocidas sobre creatividad gráfica y visual, a lo que hay que añadir que, debido a las peculiaridades de la práctica artística, muchas de las técnicas que se aplican en el ámbito de la creación artística no se registran como tales. La creatividad no es exclusiva del arte, pero su riqueza es una gran virtud y una de sus principales debilidades, debido a la gran complejidad que supone establecer una guía de actuación o un repertorio gráfico sobre técnicas gráficas de estimulación creativa. La heterogeneidad va a ser pues una constante que dificulta la visibilidad en términos de análisis y recopilación de las diferentes técnicas. Partiendo

de estos hechos procedemos a establecer una de las posibles vías de actuación en lo relativo a su clasificación.

Es posible utilizar diferentes técnicas y materiales cuando procedemos a realizar diferentes propuestas gráficas de estimulación creativa, máxime cuando las técnicas, materiales y procesos del siglo XXI son muy diversas y abundantes, no obstante, hemos incluido primordialmente algunos de los planteamientos donde el dibujo es el gran protagonista, por un lado porque el dibujo forma parte indispensable del conocimiento y de la práctica del proceso creador, visualmente hablando y por otro lado para evitar el uso de otras técnicas que, aunque igualmente válidas y aconsejables requieren de una mayor infraestructura y preparación. Sin embargo, recomendamos siempre que se disponga de los medios necesarios, incluir de forma complementaria otras técnicas y procedimientos artísticos como pueden ser la pintura, el modelado, el collage, el ensamblaje, los objetos encontrados o *ready-made*, etc.

Hemos escogido algunos ejercicios que por sus características facilitan su ejecución, ofreciendo igualmente un gran potencial para desarrollar y estimular la creatividad, si bien es necesario un entrenamiento continuo y variado para obtener resultados, el dibujo puede proporcionar la autonomía necesaria, ya que no es necesario un alto grado de detalle o destreza para poder realizar satisfactoriamente cualquiera de los planteamientos. Los ejemplos expuestos han sido dibujados por la misma mano (la nuestra), pero como ya hemos indicado las formas de proceder son ilimitadas e igualmente válidas.

Para perder el miedo y comenzar a dibujar podemos utilizar diferentes técnicas que nos ayuden a entender que el dibujo es una herramienta altamente efectiva, característica y propia del ser humano, que hemos dejado de utilizar porque no nos han enseñado a hacerlo o porque nos han enseñado mal, propiciando que condenemos o releguemos el dibujo a un segundo plano o no lo volvamos a utilizar. Consecuentemente, las primeras técnicas deben ser las más sencillas tanto en su comprensión

como en su ejecución, para paulatinamente incorporar propuestas de una mayor complejidad, que permitan un desarrollo gradual que genere mayor confianza.

En todas las sugerencias prácticas que presentamos, el pensamiento divergente posee un mayor protagonismo y todas están diseñadas para realizarse de forma individual a pesar de que muchas de ellas se pueden realizar de forma colectiva. Con necesidad de acotar y establecer límites hemos escogido una única categoría donde ubicar las 8 propuestas que presentamos: Analogías, provocación formal o sugestión visual.

Para esta selección hemos de proporcionar una serie de estímulos externos que sirvan de apoyo o punto de partida a modo de arranque orientado hacia creación de ideas que en este caso se materializaran de forma gráfica. Buscamos mediante este tipo de técnicas el descubrimiento, la creación, el ingenio, las asociaciones múltiples, las nuevas relaciones o nuevas versiones, interpretaciones o transformaciones y diferentes puntos de vista, donde los procesos analógicos van a resultar imprescindibles. No obstante, este tipo de pensamiento no es excluyente y se requiere igualmente del pensamiento convergente para poder concretar muchas de las respuestas generadas.

Otro factor para tener en consideración es el esgrimido por Eisner (2004): *“(...) en las artes, la persona puede usar los materiales para conferir a las formas cualquier cosa que satisfaga sus fines sin que se la acuse de distorsionar la realidad”*. (p.111) Nos referimos a la importancia de la imaginación puesta a disposición de nuestros intereses y como origen de contenidos relevantes, originales y útiles que nos ayuden a alcanzar nuestro propósito. Hay que recordar que las ideas consideradas creativas son generalmente consecuencia de un proceso previo bastante complejo (al contrario de lo que podríamos pensar) donde las nuevas ideas provienen normalmente de una evolución constante fruto de la experiencia y producto de una interconexión de muchos elementos. Creemos que la *“inspiración”* se obtiene de una forma más

eficaz mediante la sugestión, aunque en la mayor parte de las ocasiones esta actúa mejor cuando nos hallamos inmersos en un proceso de trabajo activo y dinámico. Los diferentes estímulos pueden disponernos a utilizar nuestros conocimientos e ideas previas a favor del pensamiento creativo. La conexión entre ideas y elementos aparentemente inconexos pueden entonces generar soluciones sorprendentemente creativas. Por tanto, la búsqueda de estos insospechados enlaces basados en una primera sugestión gráfica y visual es una de las alternativas que tenemos para crear de forma original.

## Resultados de la investigación: ocho técnicas de estimulación visual creativa

### 1. Garabatos

Como primer ejemplo, proponemos “algo” que todos en mayor o menor medida hemos producido sin aprensiones de ningún tipo en algún momento cuando apenas teníamos dos años de vida: garabatos. La diferencia de esta primera propuesta con el resto reside en una particularidad muy relevante de la misma, aquí el punto de partida, el germen que va a originar las posibles respuestas, lo crea la propia persona, por lo que se establece una conexión más estrecha, ya que todo el proceso desde el inicio hasta el final es elaborado por el sujeto, a diferencia de aquellas propuestas donde el elemento o elementos iniciales son proporcionados.

Podemos asegurar que pocas personas manifiestan reparos en realizar garabatos sobre una hoja en blanco, la inmensa mayoría se siente capacitada para trazar este tipo de líneas, máxime cuando se indica que dichas líneas deben hacerse con los ojos cerrados. Con los ojos cerrados en principio para impedir en la medida de

lo posible condicionar los resultados, ya que se busca realizar una serie de líneas en forma de garabatos sin que estas se realicen con intencionalidad formal alguna. Las líneas deben ocupar la mayor parte del soporte y a ser posible deben ser numerosas, ya que un garabato con pocas líneas ofrece menos posibilidades, pero considerando que igualmente no es conveniente un exceso de las mismas. Es posible realizar el garabato mediante una única línea realizada sin levantar el lápiz, bolígrafo, rotulador, cera, etc. del papel. Una vez obtenido el garabato, la técnica consiste en utilizar los contornos generados por dichas líneas como un catalizador que va a permitir generar formas reconocibles, dichas formas no tienen por qué ser complicadas, pueden ser elementos muy sencillos. A veces puede ser necesario girar el soporte hasta reconocer la primera forma e indistintamente podemos identificar una o más formas, de cualquier tipo, tamaño y en cualquier posición. La forma reconocida se puede resaltar mediante muchos procedimientos, pero habitualmente se suele hacer mediante el aumento del grosor de las líneas que conforman el contorno, cubriendo con un mismo tono la figura resultante o bien envolviendo la figura mediante el fondo, contrastando así figura y fondo.

En la figura 1), el ejemplo de la izquierda muestra tres caballos, mientras que el ejemplo de la derecha (girada la hoja 180 grados) muestra cuatro animales marinos, por lo que deducimos que, si bien no es necesario, es posible identificar elementos pertenecientes a un mismo grupo en un mismo garabato. La figura 2) muestra en ambos casos un único elemento principal que conforma toda la escena, en la parte izquierda se distingue una mujer sentada de espaldas al espectador y en la parte derecha descubrimos una escena completa formada por una barca sobre el mar con la vela enroscada en el mástil y una nube de tormenta de fondo.

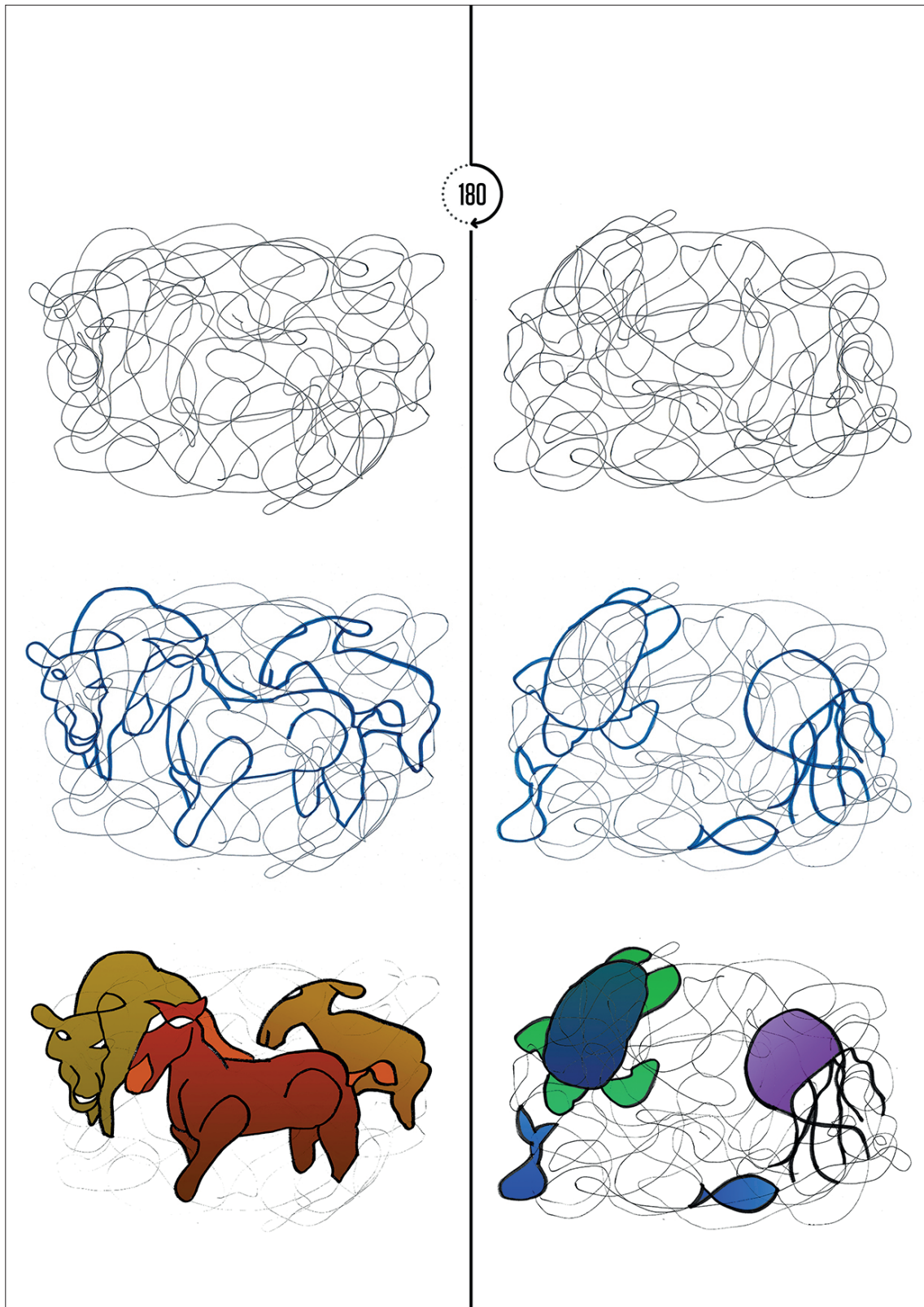


Figura 1. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

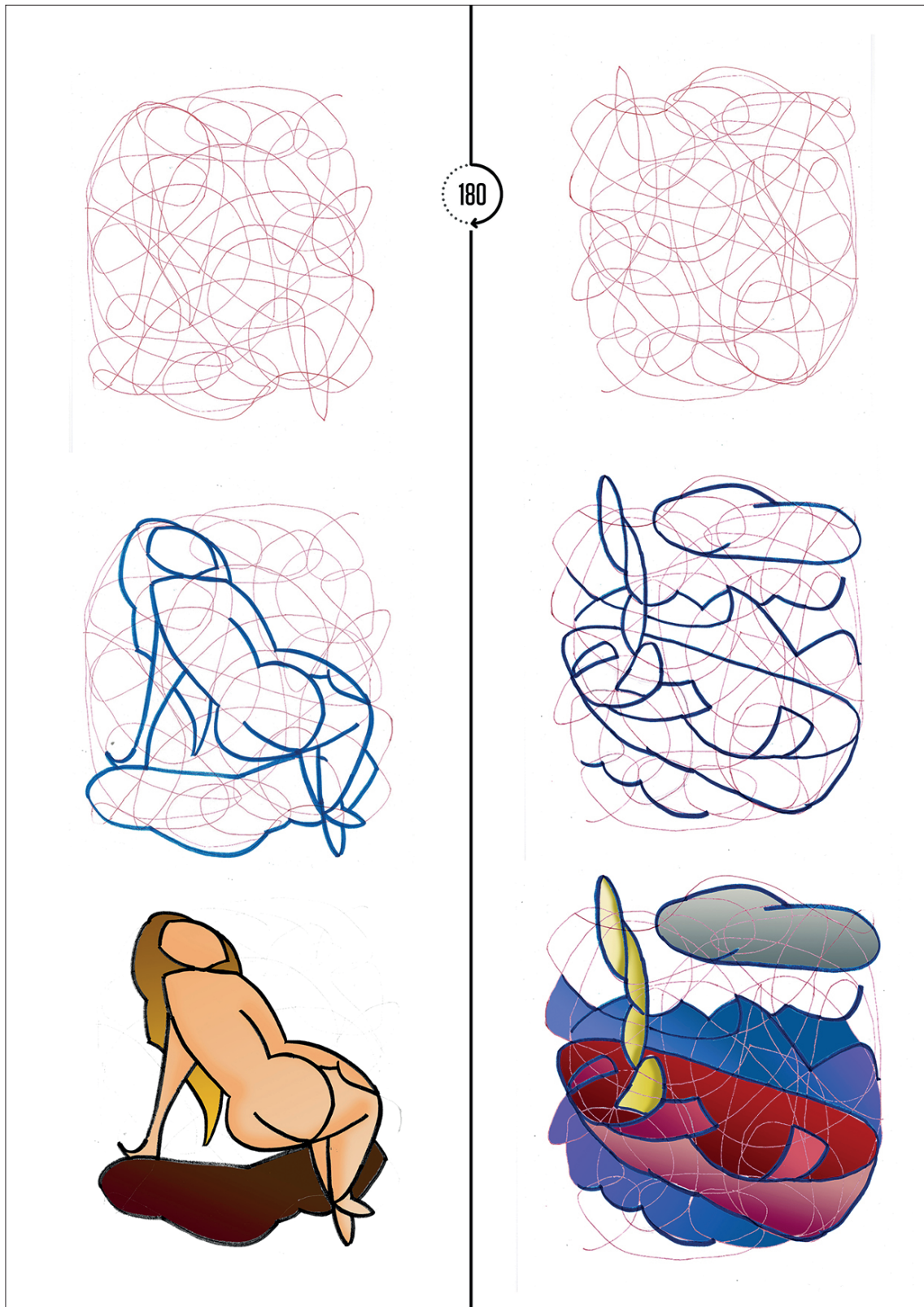


Figura 2. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## 2. Repetición de elementos

Podemos encontrar numerosas pruebas o test de este tipo, en principio destinadas a evaluar nuestra capacidad creativa y por supuesto diseñadas para activar nuestra mente. A pesar de ello, hay que señalar que si bien podemos obtener algunos resultados significativos que nos den alguna pista sobre nuestro potencial creativo, es complicado que mediante este tipo de test obtengamos datos objetivos y concluyentes sobre la capacidad creativa del sujeto que los realiza, para ello deberíamos realizar muchas pruebas diferentes e inclusive de esta forma difícilmente lograríamos medir la creatividad. Sin embargo, este tipo de test como hemos indicado puede proporcionarnos algunos datos útiles a tener en consideración.

Ejemplo claro de la variedad de planteamientos que podemos encontrar sobre un mismo ejercicio es el test de los círculos o de las circunferencias, donde se nos proporcionan una serie de circunferencias repetidas impresas en una hoja. En la figura 3) proponemos cuatro formas posibles de realizar esta propuesta, el primer test (usando circunferencias) es uno de los más conocidos, el resto son variaciones posibles y válidas que hemos improvisado. En principio estas pruebas pretenden valorar tres conceptos: fluidez, flexibilidad y originalidad y se deben realizar en un tiempo limitado, no obstante, se conocen numerosas variantes del mismo modelo, a realizar en 60 segundos, 3 o 5 minutos, con diferentes formas, juntas o separadas, utilizando 10, 20 o más elementos, etc. Para realizar el test han de realizarse dibujos a partir de la forma proporcionada y reproducida que debe ser el elemento principal, no obstante, se pueden “completar” las circunferencias de forma individual o combinando varias, inclusive se podría realizar un solo dibujo mediante la utilización de todas las circunferencias, sin embargo, la forma más usual de proceder es mediante la transformación de las circunferencias de forma individual. A partir del elemento dado, hemos de realizar el máximo de dibujos posibles y la agilidad mental



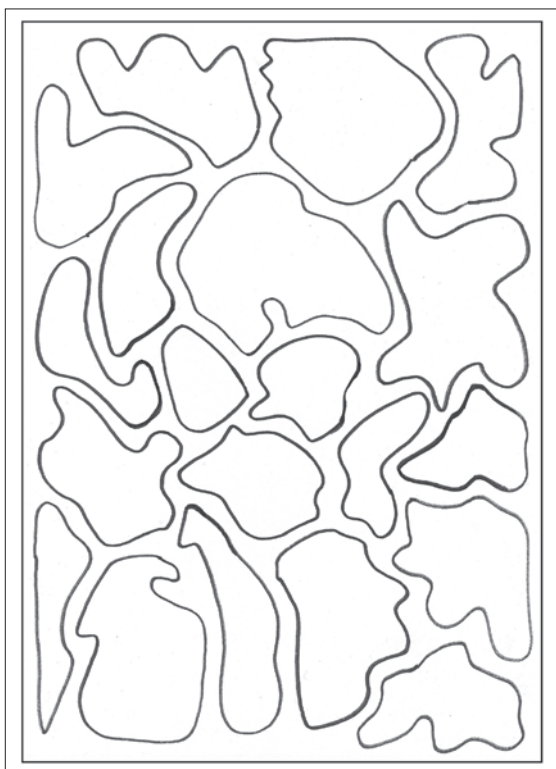


Figura 5. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

### 3. Formas aleatorias

Parecida a la anterior propuesta es la referida a las formas aleatorias, aunque en este caso los elementos repetidos son todos diferentes entre sí. Podemos partir de una superficie en blanco con contornos ya elaborados o por el contrario solicitar que cada persona elabore sus propias figuras, siempre que estas sean fruto del azar. Las formas han de ser orgánicas, cerradas y generarse de una manera espontánea, unas al lado de las otras hasta completar toda la superficie, como manchas que debemos rellenar o completar. Es posible generar una primera forma casual que nos sugiera la siguiente y así sucesivamente (figura 6). Estos contornos se pueden completar de múltiples maneras, mediante elementos simples o complejos, usando toda la superficie de la forma, añadiendo elementos, etc. (figura 7).

En la figura 8) podemos observar los diferentes contornos en la posición usada para realizar el dibujo y los diferentes dibujos realizados:



- 1) Ratón de campo. 2) Serpiente. 3) Boxeador. 4) Fantasma. 5) Helado. 6) Perro. 7) Gorila. 8) Navaja. 9) Mujer peinándose. 10) Hueso expuesto. 11) Isla tropical. 12) Piano de cola con banqueta. 13) Alienígena tomando el sol. 14) Nazarenos. 15) Madre con bebé. 16) Elvis Presley. 17) Transbordador espacial. 18) Cuerno de la abundancia. 19) Hombre.

Figura 6. Ejemplo de propuesta.  
Autor: Miguel Domínguez Rigo



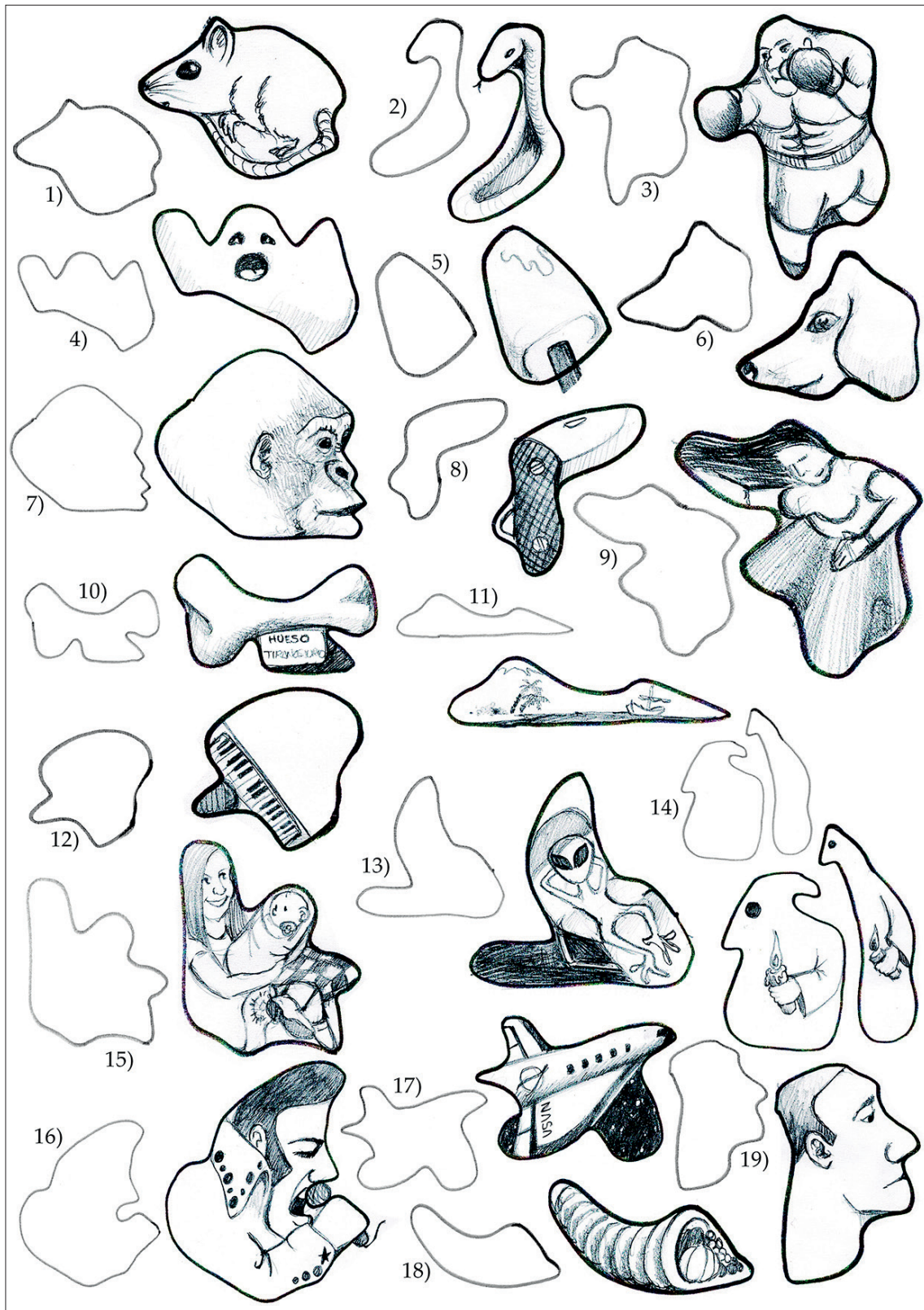


Figura 8. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## 4. Creando personajes

Esta práctica mantiene la misma línea de actuación que la anterior, la cual nos provee de ciertas formas o contornos de manera que nos ayuden a crear una serie de personajes nuevos, estos pueden tratarse de animales, personas, seres fantásticos, etc. Aquí añadimos al dibujo el título de cada personaje, lo cual nos va a permitir comenzar a trabajar la comunicación escrita en estrecha relación con las imágenes.

Las formas iniciales han sido creadas aleatoriamente y al igual que en la primera propuesta con garabatos, es posible que los sujetos sean quienes elaboren en una primera fase dichos contornos de forma fortuita utilizando, por ejemplo, objetos comunes situados sobre un papel en blanco y dibujando su forma exterior, igualmente al hacerlo no deben conocer el cometido posterior de los contornos para no contaminar el resultado. Es posible crear el personaje utilizando la forma en cualquier posición.

En la figura 9) podemos apreciar cuatro contornos diferentes (numerados del 1 al 4) que han generado ocho personajes distintos: a) El escocés alegre. b) El sumo luchador. c) Rocka, el robot boxeador. d) El koala bípedo. e) El contrincante de Rocka. f) Cría de Chungkingosaurus. g) Elizabeth Frankenstein. h) Super polo helado.



Figura 9. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## 5. Imagen oculta o “fold-in”

En inglés se conoce esta propuesta como “fold in” cuya traducción podría ser: mezclar, plegar o doblar un papel, pues consiste en realizar dos pliegues o dobleces en una hoja, de forma que en dicha hoja plegada se observe una imagen que al ser desplegada cambie por completo y se transforme en otra. En definitiva, se trata de un desplegable, en primer lugar, doblamos una hoja de papel, por la mitad y a su vez una de las mitades otra vez por la mitad según podemos observar en la figura 10). Una vez plegado dibujamos un elemento que al desplegarse nos proporcione un punto de partida para realizar el siguiente dibujo que desplegado debe ser distinto, aunque debe guardar relación formal con el dibujo plegado. En la figura 10) igualmente podemos apreciar el dibujo de lo que parece ser un ojo humano (mostrando únicamente el 50% del total del dibujo una vez desplegada la hoja) que al abrir o desplegar se convierte en una nueva imagen donde dos personas navegan una hacia la otra en kayak. En la parte inferior vemos otro ejemplo donde observamos en la hoja plegada un pez koi que al desplegarse y girar la hoja nos muestra un tótem indio en un arroyo.

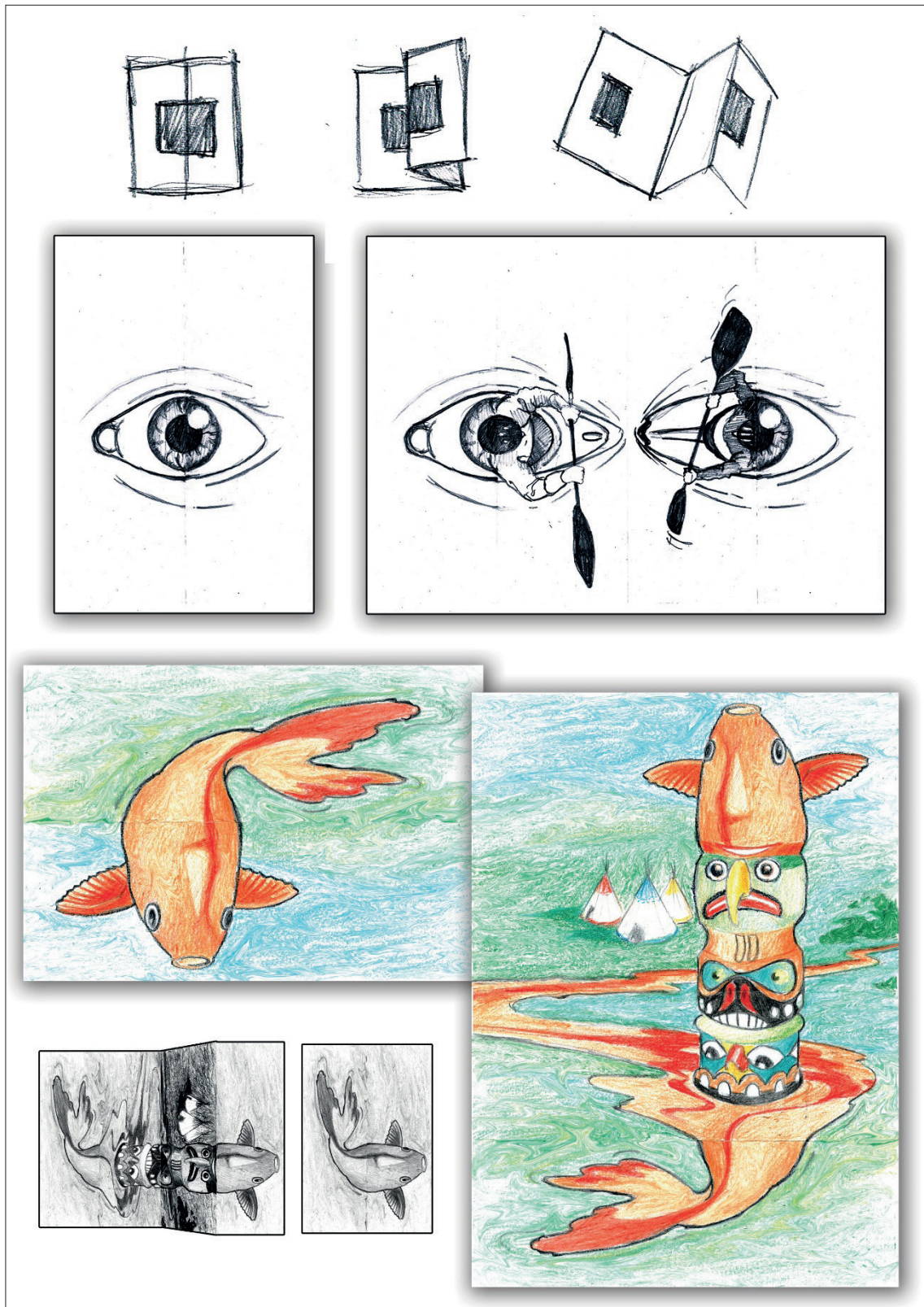


Figura 10. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## 6. Transformaciones

Esta técnica consiste en transformar una imagen aislada y previamente seleccionada en algo totalmente diferente. Los objetos escogidos deben ser cotidianos y comunes. Podemos repetir el mismo objeto tres o cuatro veces para realizar diferentes versiones de la nueva propuesta, tal y como se muestra en la figura 11) donde se ha tratado de transformar la caja de herramientas de madera en tres diseños de vehículos: un coche, un camión de bomberos y un triciclo. En este caso podemos elegir fotografías aisladas de objetos vulgares para requerir su transformación mediante el dibujo. Por regla general los nuevos diseños tratarán de adecuar el objeto proporcionado a su nueva función (vehículo, avión, edificio, espacio, etc.).

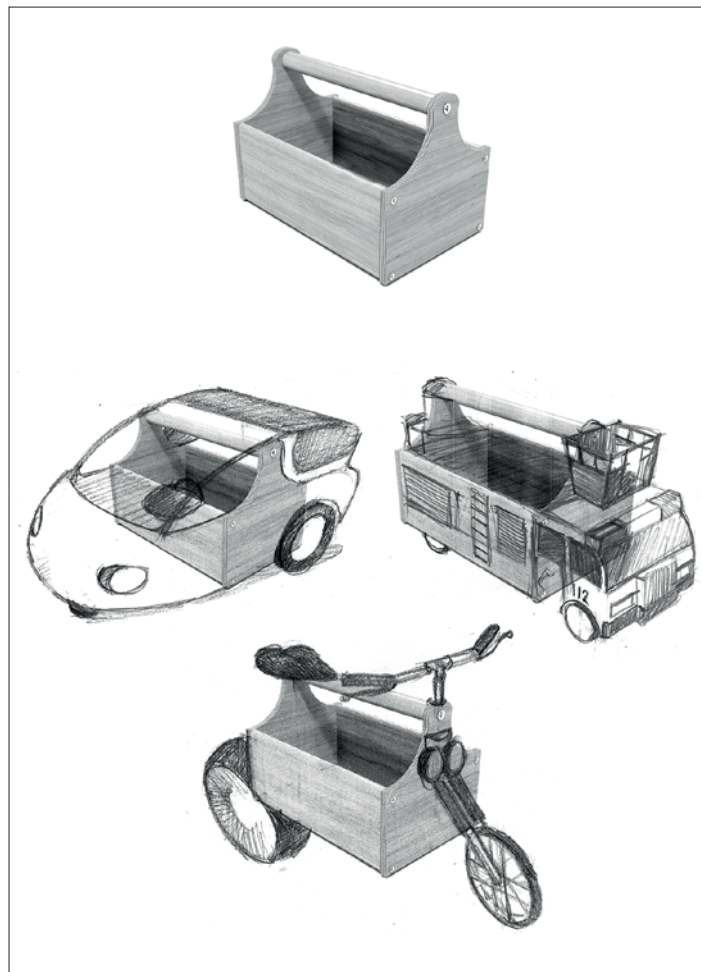


Figura 11. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## 7. Juego de palabras

Para esta técnica como inicio se proponen una serie de palabras compuestas (figura 13) o similares (figura 12), que nos permitan elaborar nuevas definiciones escritas que a su vez han de ser gráficamente plasmadas a través de su correspondiente dibujo. Las palabras planteadas tienen que contener conceptos que puedan dar lugar a definiciones ficticias que irán acompañadas de su descripción gráfica. En la figura 14) podemos ver un modelo de propuesta sin resolver.







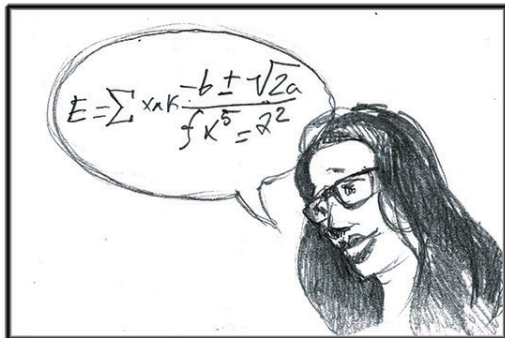
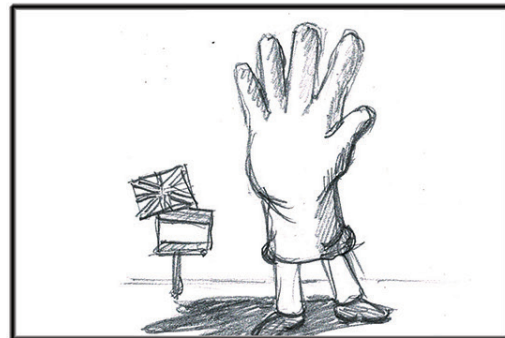
	
<b>SOLISTA:</b>	<b>MENGUANTE:</b>
	
<b>PANCARTA:</b>	<b>BOTADURA:</b>
	
<b>CABECERO:</b>	<b>ONDEANDO:</b>

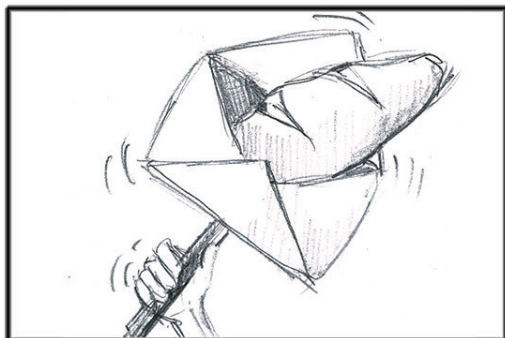
Figura 14. Ejemplo de propuesta. Autor: Miguel Domínguez Rigo



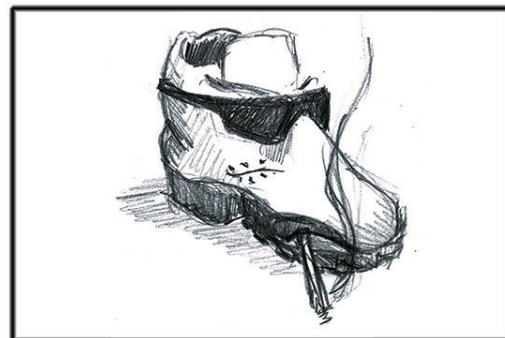
**SOLISTA:** Persona inteligente que ejecuta un solo intelectual sin acompañamiento.



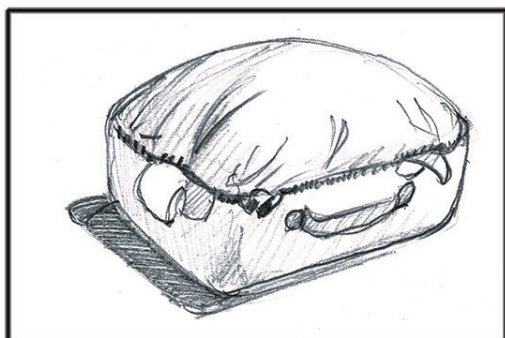
**MENGUANTE:** Hombre pequeño con siete extremidades de padre inglés y madre española.



**PANCARTA:** Cartel con pan incluido en forma de sobre utilizado con propósitos reivindicativos en manifestaciones de larga duración.



**BOTADURA:** Calzado robusto de mala vida y reputación.



**CABECERO:** Recipiente ocupado hasta el límite por gran cantidad de cosas que se llena en la parte superior de una cama.



**ONDEANDO:** Persona proveniente del entorno rural que se ha salido de su ruta y no sabe donde se encuentra.

Figura 12. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo



**MONORRAÍL:** Primate o simio dispuesto a trasladarse de un lugar a otro utilizando exclusivamente el tren.



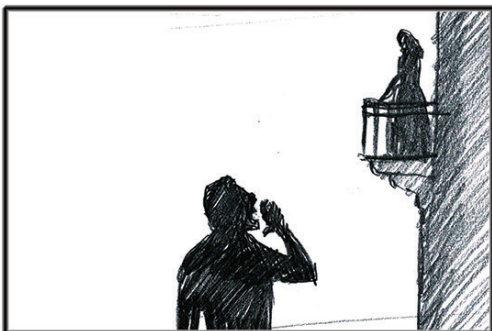
**PASODOBLE:** Respuesta intencionada cuyo compás indica rechazo reiterado a realizar una acción o tarea.



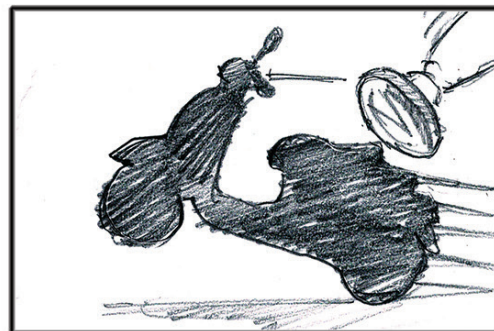
**SIETEMESINO:** Respuesta efectuada por un jugador del F.C. Barcelona que indica oposición a cambiar su número de dorsal al 7.



**CUADRILÁTERO:** Dicho de un cuadro de Andy Warhol elaborado con latas de sopa Campbell.



**BAJAMAR:** Fin o término del reflujo de Mar que con retraso se dispone a bajar.



**TELEVISADO:** Visar o dar validez a un documento utilizando un servicio a domicilio.

Figura 13. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## 8. Simetrías casuales

Esta práctica consiste en realizar una serie de manchas de color (mediante pintura acrílica o témpera) de forma fortuita sobre una mitad de un soporte que doblaremos (mientras la pintura esté fresca) para conseguir una simetría que servirá una vez seca como base para introducir una serie de líneas o intervenciones gráficas sobre las distintas formas que seamos capaces de reconocer. Las posibilidades son ilimitadas y estas dependerán de nuestra percepción. Podemos intervenir en las diferentes partes o en la totalidad del resultado como una unidad, igualmente es posible realizar esta técnica mediante manchas de café, tinta, acuarela, etc. sin necesidad de recurrir a la simetría. En la figura 14) se pueden observar tres formas resaltadas mediante la realización de su contorno y dintorno con un rotulador negro. Las formas reconocibles en una misma posición han sido un elefante, un ser con cabeza de hormiga y un insecto volador, no obstante, podemos girar la hoja para descubrir nuevas formas en otras posiciones, así como trabajar únicamente con el fondo.

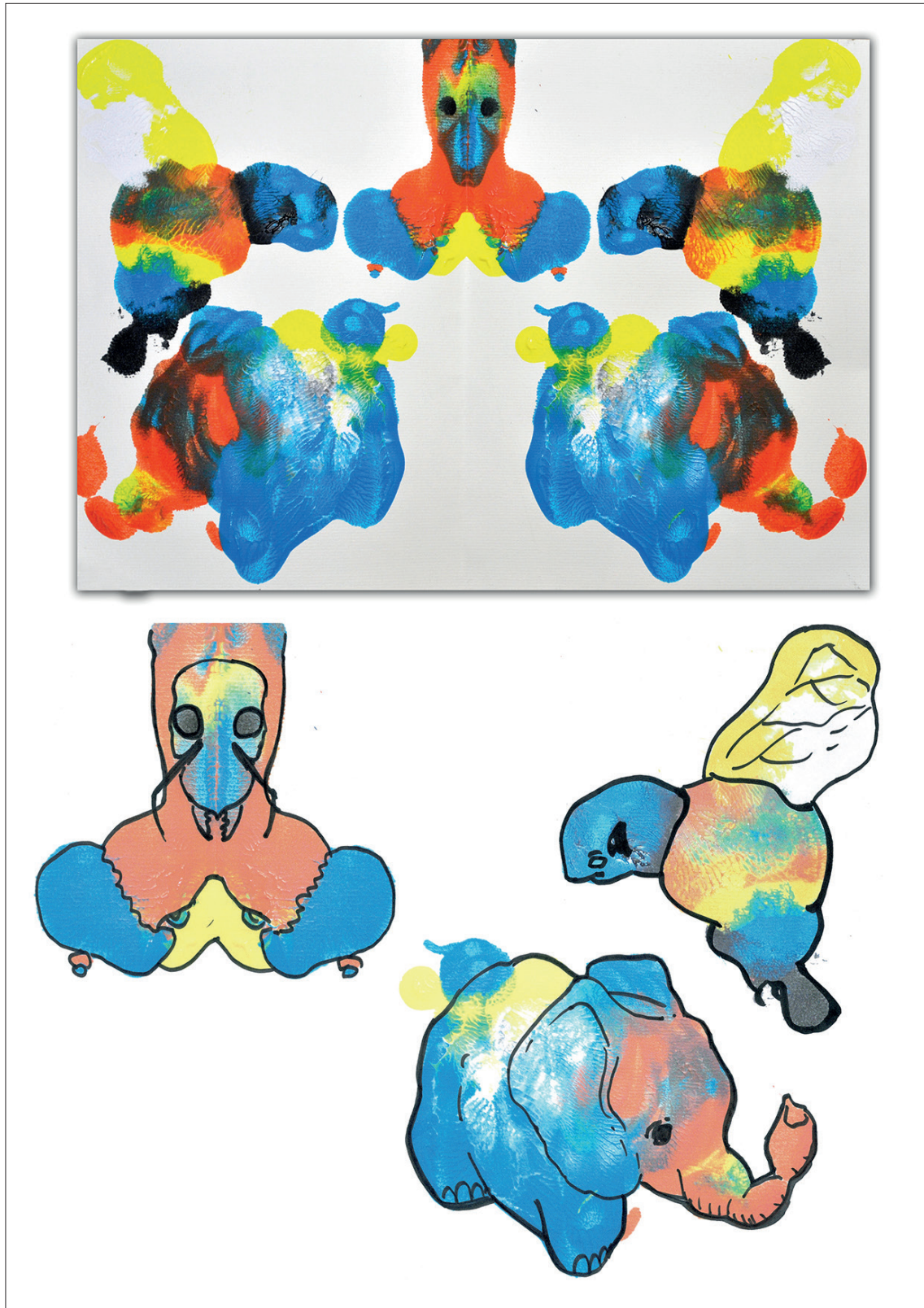


Figura 14. Ejemplo de solución gráfica. Autor: Miguel Domínguez Rigo

## Conclusiones

Si bien somos conscientes de la complejidad que entraña la estimulación creativa a partir de determinadas propuestas gráficas, tratamos de reunir una mínima muestra acompañada de posibles respuestas, de forma que pueda propiciar un primer contacto enfocado a descubrir muchas otras técnicas ya consolidadas a las que no hemos podido hacer referencia y a elaborar a su vez nuevos planteamientos y enfoques.

Creemos conveniente proporcionar en la mayor parte de las propuestas un estímulo inicial para la creación, sobre todo al comienzo de la puesta en práctica de las técnicas con un alto componente gráfico y visual. Igualmente pensamos que mediante el dibujo podemos iniciarnos en las diferentes prácticas sin necesidad de poseer conocimientos específicos sobre otros procedimientos, técnicas o materiales.

Así mismo uno de nuestros mayores propósitos es la divulgación en la medida de lo posible de este tipo de técnicas, para mostrar así su potencial y aunque restringido aquí al ámbito artístico, dicho potencial si es compartido puede a su vez mejorar y evolucionar.

Las estrategias gráficas ayudan a una comprensión más efectiva sobre la solución creativa de problemas, refuerzan y fortalecen el pensamiento divergente y estimulan nuestra creatividad, por ello creemos que es posible una revisión y un redescubrimiento de dichas técnicas para poder seguir avanzando en el desarrollo creativo. Se trata pues, de promover todas aquellas herramientas que, desde todas las áreas, favorezcan un desarrollo creativo, concebidas previamente como técnicas que requieren de elaboraciones complejas que en nuestro caso van más allá de la libre creación.

## Bibliografía

ACASO, M. (2009). La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Madrid: Catarata.

CAMERON, J. (2016). El camino del artista. Barcelona: Aguilar.

EISNER, E. W. (2004). El arte y la creación de la mente. Barcelona: Paidós.

FUENTES MARTÍN, J. M. Y TEJADA ROMERO, P. L. (2013). La creatividad visual: Técnicas y Aplicaciones. *Creatividad y Sociedad* (20) 13-16. Recuperado de: [http://www.creatividadysociedad.com/articulos/20/6.%20La%20creatividad%20visual\\_tecnicas%20y%20aplicaciones.pdf](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/20/6.%20La%20creatividad%20visual_tecnicas%20y%20aplicaciones.pdf)

VIGOTSKY, L. (2008). La imaginación y el arte en la infancia. México: Coyoacán.