

Universidad de Costa Rica  
Facultad de Bellas Artes  
Escuela de Artes Plásticas

## **El proceso creativo en la experimentación plástica**

Proyecto para optar por el grado de  
Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Pintura

Director: Msc. Erick Hidalgo Valverde  
Lector: Msc. Pablo Bonilla Elizondo  
Lectora: Lcda. María Díaz Madrigal

Sustentante: Wesley Acuña Picado  
A60059

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio  
2015

San José, Costa Rica

## Miembros del tribunal Graduación



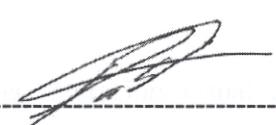
Msc. Olger Arias Rodríguez

Presidente del tribunal



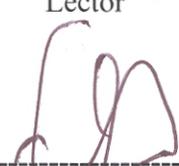
Msc. Erick Hidalgo Valverde

Director



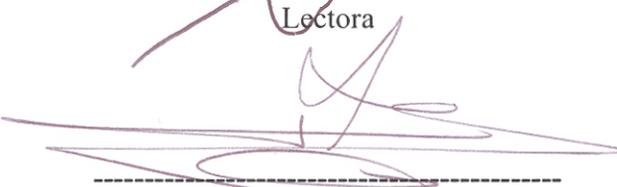
Msc. Pablo Bonilla Elizondo

Lector



Lcda. María Díaz Madrigal

Lectora



Msc. Francisco Hernández Chavarría

Profesor invitado

## **Resumen**

El presente proyecto se desarrolla a partir de la acumulación de experiencias y conocimientos derivados del trabajo en el taller, momentos creativos surgidos en el proceso, que la metodología contempla y recolecta a manera de pruebas para proceder a realizar un análisis fundamentado en algunas teóricas y procesos de la creatividad.

Como parte del análisis se abordará el concepto de proceso creativo, relacionado con el desarrollo de la creatividad y la producción plástica de pinturas, dibujos, gráficos, esquemas y texto dentro de la bitácora. Con esto, el proyecto busca resaltar la importancia del proceso de creación artística que es donde se generan las ideas y el desarrollo plástico, por esta razón la bitácora de trabajo del artista es tan importante, ya que acumula todas estas experiencias y permite generar una retrospectiva de lo realizado.

La muestra plástica final es una saturación visual con imágenes, recortes, dibujos y pinturas que son parte de las bitácoras y estudios artísticos realizados desde el año 2009 hasta agosto del año 2015, la muestra final tuvo lugar en el Centro Cultural de Patrimonio Histórico en la ciudad de San José.

**Dedicatoria:** A Dios todo poderoso que me ha guiado en este proceso, a mis padres y mis abuelos que siempre creyeron en mí.

## Índice

<b>I. Introducción</b>	1
<b>II. Planteamiento del Proyecto</b>	2
<i>1. Justificación</i>	4
<i>2. Objetivos</i>	5
<i>3. Marco Teórico</i>	
3.1 Concepto de Creatividad	6
3.2 Concepto de Proceso creativo	9
3.3 Concepto de Impulso creativo	11
<i>4. Metodología</i>	
4.1 Tipo de estudio	12
4.2 Estrategia de recolección y sistematización de la bitácora	13
4.3 Etapas de la bitácora	14
<b>III. Capítulo 1: Análisis teórico aplicado al proceso</b>	
1. Proceso de creación del artista plástico	17
2. La Hiperactividad Creativa	23
3. La hiperactividad relacionada con la creatividad	25
4. Aspectos del proceso creativo	27
5. Impulso creador	34
<b>IV. Capítulo 2: Bitácora</b>	
1. El proceso creativo dentro de la bitácora	38
2. La mancha, el color y la textura	39
3. El esquema	70
4. El grafismo	78
<b>V. Conclusiones</b>	94

<b>VI. Referencias Bibliográficas</b>	97
<b>VII. Anexos</b>	98

### Índice de figuras

<b>Figura#1</b>	19
<b>Figura#2</b>	22
<b>Figura#3</b>	40
<b>Figura#4</b>	43
<b>Figura#5</b>	45
<b>Figura#6</b>	47
<b>Figura#7</b>	49
<b>Figura#8</b>	51
<b>Figura#9</b>	53
<b>Figura#10</b>	55
<b>Figura#11</b>	57
<b>Figura#12</b>	59
<b>Figura#13</b>	61
<b>Figura#14</b>	63
<b>Figura#15</b>	65
<b>Figura#16</b>	67
<b>Figura#17</b>	69
<b>Figura#18</b>	72
<b>Figura#19</b>	74
<b>Figura#20</b>	76

## **I. Introducción**

Este proyecto surgió del interés por el proceso de creación y como este puede ayudar al artista a evolucionar en su trabajo a través del tiempo, ya que parte de estudios y de investigación plástica en un tiempo prolongado, donde se acumulan las experiencias y conocimientos derivados del trabajo y estudio en el taller. Se busca rescatar la importancia del proceso como la matriz de creación artística que origina todas las ideas, conceptos y técnicas acompañados de un análisis.

El concepto de la creatividad no se da de manera lineal sino que corresponde a una serie de estímulos personales y del medio, mediante el proceso mental van tomando forma, se parte de una idea para crear diferentes posibilidades mediante materiales y formatos que el artista escoge en su bitácora.

La acción de crear a partir la experimentación es lo que da valor al proceso creativo ya que se ensaya primero diferentes posibilidades técnicas, que son utilizados en posteriores creaciones, esto quiere decir que la bitácora es el registro histórico de los sucesos creativos.

El proceso creativo es la investigación personal del artista quien experimenta y asume un rol activo dentro de la creación, es el momento de análisis y crítica acerca de lo que quiere realizar y a partir de este proceso surge la obra de arte como tal.

## **II. Planteamiento del proyecto**

Este proyecto de investigación tiene el propósito de analizar mi práctica artística, como un proceso teórico-práctico de producción pictórica y gráfica construido mediante la acción, observación y documentación en un conjunto de “bitácoras”. Este proceso busca afirmar la interacción entre la teoría y los estímulos de la experiencia que media en el momento de creación artística. Para ello se trabajó bajo un concepto de creatividad que clarifique los parámetros que estimulan la creación artística en el seno del taller y la práctica procesual.

La construcción de cada imagen se da mediante estudios de textura visual y táctil, diseño, estudios de figura y ejercicios de composición que sumadas constituyen una gran bitácora que acumula con todas estas experiencias. Lo cual a su vez, constituye material de apoyo y de interpretación de ideas importantes que después pueden ser retomadas en nuevos procesos. Por lo cual, el trabajo plástico va acompañado de una reflexión teórica que permite un proceso integrado entre investigación, pintura y escritura.

Las bitácoras son parte de un proceso de más de cuatro años en el que se recogió material, experimentaciones diversas y varios ejercicios en torno a la expresión plástica. Ellas resumen un trabajo procesual de interacción teórico-práctica.

Desde el punto de vista de Howard Gardner (1999) un psicólogo, investigador y profesor de la Universidad de Harvard; el concepto de creatividad tiene una dimensión psicológica y está asociada al pensamiento divergente. Gardner (1999) afirma que las personas creativas son las que resuelven problemas, elaboran nuevos productos, tienden a la experimentación y análisis en su campo de trabajo. Esto quiere decir, que la creatividad es algo que todos tenemos capacidad de desarrollar, pero necesitamos explotar recursos como la imaginación, la capacidad de analizar y crear términos a partir de un objeto, intuir y crear nuestro propio mundo imaginativo. Ahora bien, el proceso creativo viene siendo la

búsqueda incansable de representaciones de una idea, concepto u objeto. En artes visuales puede corresponder a la búsqueda de un resultado plástico partiendo de una investigación tanto de la imagen como del texto. Es aquí donde este proyecto plantea un ligamen entre la teoría de la creatividad y el proceso que conjunta una experimentación en la búsqueda de soluciones posibles para producir una imagen. Es por esto, que la bitácora tiene un papel fundamental en esta búsqueda, ya que ella se acumula ideas y experiencias que van tomando forma en el proceso creativo a través del paso del tiempo.

El presente documento, por tanto, da constancia de este proceso creativo fundamentándolo teóricamente y revelando sus alcances y resultados. Además acompaña una muestra pictórica que retrata y valida todo este proceso de análisis y creación.

La construcción del proceso se da en un marco temporal de aproximadamente cuatro años, acumulando experiencias, ensayos, errores y alcances plásticos. Por esta razón, el proyecto representa una retrospectiva de los estudios realizados y tiene la funcionalidad de mezclar la investigación teórica y la práctica.

Este trabajo representa todos los logros y hallazgos sobre la representación a partir del uso de elementos gráficos, plásticos y de acumulación de materiales presentes en la bitácora. Supone un gran privilegio elevar los hallazgos al grado de investigación como proyecto de graduación, dado que implica todo un esfuerzo y avance personal. Asimismo, toda la muestra que se realizó al final corresponde a bitácoras, ejercicios y experimentación pictórica.

La muestra final pretende mostrar el producto de ese proceso creativo, mediante la saturación de imágenes de todas las bitácoras en el espacio y con la posibilidad de crear una pequeña retrospectiva de conceptos y de elementos visuales. Este proyecto puede identificar los elementos del proceso creativo y relacionarse con su propia práctica artística.

## **1. Justificación**

Es importante que el estudiante en las artes visuales forme una investigación personal, explore diferentes materiales y reflexione por medio de la escritura, ya que el proceso creativo es el que ayuda a teorizar y repensar su trabajo. En ese sentido, se necesita también desarrollar la expresión escrita dentro de la bitácora de creación para gestar ideas o conceptos que se quieren representar. La bitácora es una fuente fluida y divergente de ideas en ella se escribe, se dibuja, se pinta y por medio de ella se acumulan todas las experiencias creativas. En ella, se evidencia la evolución mediante un proceso de desarrollo mental y creativo. Por esta razón, la presente investigación busca reflejar la importancia de la bitácora en el proceso creativo para que los estudiantes de artes visuales encuentren en ella un medio para poder realizar una conceptualización de ideas y guiar los intereses en el proceso creativo personal.

En el desarrollo personal, este engranaje entre un proceso de investigación académico y de reflexión visual, permite tener una visión personal respecto al avance tanto conceptual como plástico, y a entender mejor la manera de generar conceptos e ideas. También ha favorecido a la creación de una importante guía artística propia, ya que permite acumular materiales y fotografiar los procesos creativos formando un archivo personal de imágenes y ejercicios realizados.

Desde una perspectiva teórica, la importancia de este proyecto radica en el concepto de Proceso Creativo, el cual permite considerar la experimentación plástica y el desarrollo de la creatividad como un proceso mental diverso, como lo dice la autora Jeannette Amit, Licenciada en Psicología y Máster en Literatura Latinoamericana, de la Universidad de Costa Rica, en su investigación: “El trabajo de creación: una creación que trabaja. Teorías implícitas elaboradas por creadores artísticos” (2002), en la cual implica el desarrollo del proceso creativo en artistas plásticos y todo la implicación de la construcción de la imagen y la investigación propia.

## **2. Objetivos:**

### **Objetivo General**

- Realizar un proyecto artístico documental, a partir de un proceso reflexivo sobre la creatividad, la experiencia individual y la práctica artística.

### **Objetivos Específicos:**

- Identificar los conceptos más relevantes en torno al proceso creativo.
- Confrontar los conceptos generales del proceso creativo con las experiencias propias surgidas en la realización del proyecto.
- Documentar la bitácora de trabajo y las etapas del proceso creativo presentes en dibujos, texturas y estudios visuales.
- Gestionar una muestra expositiva que dé cuenta del proyecto artístico.

### **3. Marco Teórico**

Dentro de la conceptualización que ayudara a desarrollar los puntos más importantes dentro del análisis del proyecto, se confrontan tres grandes ejes temáticos. Los cuales mencionan las principales teorías de algunos teóricos y como estas se confrontan con la práctica artística dentro de los parámetros de la bitácora y su análisis respectivo.

#### ***3.1 Concepto de Creatividad***

Para definir la creatividad es necesario entender que nace de un proceso mental definido por ciertas características propias. El presente estudio muestra algunas definiciones planteadas por diferentes autores que ayudan a tener una perspectiva clara alrededor de este concepto.

Mednick Sarnoff (1962, profesor emérito de la Universidad del Sur de California), con su teoría asociacionista, postula que el proceso creativo es visto como una asociación de elementos con alguna utilidad, y cuanto más distantes sean los elementos que conforman esta asociación, más creativo será el producto (Esquivias, 2004, pág. 9-17).

Las diferentes definiciones presentes en este estudio relacionan el proceso creativo con la construcción de ideas y la expresión artística, la capacidad para crear ideas o conceptos nuevos tiene que ver con la composición de los elementos que el artista escoge y va relacionando con el concepto que quiere representar.

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la

creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto(Esquivias, 2004, pág. 3-17).

En relación con este último planteamiento, la creatividad no solo se concibe como la participación de agentes cognoscitivos para su constitución, sino que sobre la misma pesan una serie de predisposiciones internas del individuo como además influencias externas que puedan afectarlo.

La creatividad no es un proceso lineal sino que corresponde a una serie de estímulos personales y del medio que mediante el proceso mental van tomando forma, este proceso es un poco complejo, ya que el estudio de la forma puede ser realizado en varias etapas. Por ejemplo: al experimentar con un material nuevo se pueden generar posibilidades múltiples de una idea o concepto, en este proceso surgen imprevistos o le podríamos llamar errores o improvisaciones que resultan ser estéticos y que muchas veces se convierten en grandes hallazgos, pero que nunca fueron planeados ni pensados.

Estas etapas del proceso se definen también como series de posibilidades plásticas y generan hallazgos sobre la forma, el color, textura, diseño, etc. El proceso mental es parte de una estructura muy compleja de imágenes, textos, sonidos, estímulos y su relación con lo que se quiere decir o el concepto empleado, esta asociación de experiencias personales son las que generan las ideas las cuales potencian el proceso creativo.

El proceso mental viene siendo como la idea que surge del pensamiento y la asimilación con el medio social o cultural, por ejemplo: si tengo la idea de hacer algún tipo de mención a un tema político, este concepto necesita que el material que se utilice así como las ideas que puedan referenciar este tema presenten una unidad para que logre ser entendido.

Las imágenes mentales son parte de la creación de la obra ya que se manifiestan a manera de ideas, estas son representadas y analizadas para la creación de un producto, pintura, escultura, dibujo... etc. Esto corresponde al proceso de creación que se da como una experiencia estética, en este sentido el acto de crear representa una catarsis liberadora del pensamiento hacia la acción artística. Esta necesidad es uno de los conceptos más importantes ya que es el motor de acción de la creación, y dentro de la cual se genera un medio de comunicación visual.

Para este punto es necesario hablar propiamente sobre creatividad y las distintas teorías que vienen a colación, desde diferentes autores que hablan acerca del tema. Los procesos creativos en el arte representan al artista en aspectos de personalidad, motivación, y temáticas partidas de la conceptualización interna. En este sentido existen una gran cantidad de artistas quienes poseen diferentes maneras de conceptualizar y transmitir sus ideas, ante este punto existe la investigación propia de cada artista y esta se refleja mediante la exploración de nuevas ideas y técnicas. Hay que recordar también que estas teorías o conceptos propios que el artista almacena son parte de su imaginario social y responden a su manera de hablar respecto a un tema específico o ideologías propias.

Las experiencias de creación que son la manera en la cual el artista describe su mundo y lo que abstrae de la realidad y este punto es importante; ya que es el motor de toda investigación plástica, establecer mis gustos, crítica e ideologías para así hablar propiamente de un tema generando un contexto personal referente a los temas tratados y sus implicaciones. Claro está en este proyecto lo importante es rescatar el proceso como la llave para generar experiencias plásticas en los artistas plásticos y entender que las ideas son parte de una conceptualización personal y una búsqueda de materiales e intereses propios en el arte plástico.

Es así como luego de muchas investigaciones relativas a la creatividad (Guilford fue un psicólogo estadounidense, conocido por sus estudios sobre la inteligencia) con su modelo

de Estructura de la inteligencia, en 1950 expone su Teoría del Pensamiento Divergente, que incluye este concepto. Además demuestra que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Por lo que propone ocho como las habilidades que componen la creatividad, las cuales son:

1. Sensibilidad para los problemas
2. Fluidez
3. Flexibilidad
4. Originalidad
5. Redefinición
6. Análisis
7. Síntesis
8. Penetración (Esquivias, 2004, pág. 9).

A su vez la psicometría desarrollaba sus propios estudios, pues se realizaron varias pruebas para evaluar la creatividad, entre ellas el test creativo de Torrance. No obstante Torrance efectuó numerosas investigaciones ya que se “aboca a estudiar las causas del desarrollo de la creatividad en los niños, especialmente en los ambientes educativos, analizando las causas que reprimen la creatividad y buscando las características del niño creativo” (Esquivias, 2004, pág.9).

En el orden de las ideas anteriores la creatividad es entonces un proceso bastante integral si se toman en cuenta cada una de las corrientes por las que ha sido objeto de estudio. Pues cada una de esas perspectivas ha enriquecido no solo en definición sino también en contenido a la creatividad.

### ***3.2 Concepto de proceso creativo***

El proceso creativo no obedece únicamente a características personales, pues si esto fuera cierto se tomaría la creatividad como una cualidad meramente de personalidad que solo algunas pocas personas lograrían desarrollar. Sin embargo, en la creatividad intervienen una serie de aspectos, los cuales se deben tener presentes si se desea estimular dicho proceso.

La creación exige un proceso largo, complicado y frágil que cubre los 15 o más años de la adaptación profesional. A este proceso lo denominaremos creativo porque comprende fases previas a la creación (concepción, trabajo-simple de cada obra y maduración), más la creación misma (solución) (Acha, 2002, pág.145).

El proceso creativo del artista plástico comienza con un trazo o figura, un color o tema, una vaga idea o una imagen borrosa, sea en la mente, en el esbozo o en la obra; la obra nunca esta entera ni definitiva en la mente. Para ser precisos, el proceso creativo no busca producir obras completamente nuevas, sino provistas de una o más innovaciones que, por valiosas, constituyen la creación y a cuyo alrededor el artista va levantando redundancias (Acha, 2002, pág.146).

Además, el artista auténtico nunca queda satisfecho con la innovación de cada una de sus obras: su ideal supera a la realización de ésta; sus intenciones o expectativas son mayores. De aquí que nunca dé por terminada su creación y-cuando lo logra-siempre busque enriquecerla, ampliarla o corregirla. Su trabajo es sisifesco; incluso a muchos artistas les cuesta decidir cuándo dar por terminada la obra (Acha, 2002, pág.146).

La concepción y la ejecución manual son productos complejos que van paralelos o son simultáneos, se suceden, imbrican o contraponen. Ningún artista plástico concibe primero una innovación (o creación) y luego la ejecuta. La concepción y la

ejecución se alternan en cada esbozo y en cada una de las obras requeridas durante años por el proceso creativo; incluso se alternan en cada paso del esbozo y la obra (Acha, 2002, pág.147).

Por esta razón, el concepto de proceso creativo es tan importante dentro de los hallazgos del artista plástica, ya que evoca a un periodo de tiempo largo donde surgen innovaciones, pruebas y avances en materia creativa.

### ***3.3 Concepto de Impulso Creativo***

Según, Amit (2002) “Ante el influjo del “germen” creador el sujeto se declara subordinado. Es en este sentido que comprendemos el trabajo de creación como una “creación que trabaja”, frente a la cual el sujeto permanece sujetado al “germen” como saber y al “objeto” como campo de trabajo, sujetado al lugar de las transformaciones y a la urgencia del “hacer”, imbuido en una suerte de estado obsesivo compulsivo. Los “objetos” trabajados son obsesiones que no acaban de esclarecerse” (pág.70).

La autora habla del germen de creación artística como esa urgencia e impulso creativo hacia el hacer y hacer constante que se transforma en una obsesión creativa, mediante la cual el artista experimenta, busca diferentes representaciones y crea nuevas maneras de generar el concepto que quiere representar. Ciertamente que hay que tener en cuenta que el arte plástico no solo se define hacia las exploraciones conceptuales sino también hacia una estética.

Por lo tanto es válido que la hiperactividad en un artista se oriente hacia la consecución de un estilo pictórico o escultórico y no hacia una conceptualización específica. El impulso creador responde a esa motivación obsesiva para crear y experimentar esto tiene que ver con practicar una disciplina constantemente. Por ejemplo: las personas que pasan siempre constantemente dibujando cuando están aburridas o en una reunión, ese acto creativo está

fundamentado en la necesidad de crear. Bajo este parámetro el impulso creador corresponde a la motivación por crear y experimentar sobre una técnica, concepto o temática que se acaba de descubrir.

## **4. Metodología**

### **4.1 Tipo de estudio**

Este proyecto de graduación es un estudio de caso cualitativo dado que se desarrolla por la experiencia propia del artista, la práctica y su desarrollo teórico a través del proceso creativo y el análisis desde la acumulación de experiencias y conocimientos derivados del taller. Constituyó un amplio sumario de pruebas, ejercicios y bitácoras, acompañados de un análisis teórico. La reflexión teórica de la experimentación plástica tiene dos ejes o dos enfoques:

- El primer enfoque es el proveniente de las teorías de diversos autores, que aportan conceptos y materia sustentable de cómo entender el proceso creativo y su desarrollo en el arte.
- El segundo es, el enfoque artístico el cual describe, analiza y teoriza sobre la experimentación plástica, sus procesos, resultados y conocimiento generado.

La muestra plástica se realizó como una saturación de imágenes a manera de collage de procesos creativos, todas estas imágenes son resultados de los procesos creativos e investigaciones plásticas y teóricas que se han realizado desde el año 2009 y que ahora se conjuntan en esta investigación.

Es importante rescatar que el proceso creativo no es ordenado, sino se presenta de manera irregular, se clasifican los ejercicios de taller en varias carpetas de imágenes que corresponden al proceso, que abarcan el tiempo de formación de la escuela de Bellas Artes

hasta la actualidad, utilizando materiales diversos como: cemento, masilla, pigmentos acrílicos y elementos gráficos. Dentro de los cuales se hallan esquemas, diseños y dibujos.

#### **4.2 Estrategia de recolección y sistematización de la bitácora**

La bitácora de trabajo es la que recolecta y sistematiza la información y la clasifica en etapas creativas. Se desarrollan en un periodo de siete años, dentro del cual se van narrando las experiencias que surgen en el proceso a manera de una descripción, donde viene una imagen de la bitácora y su análisis, permitiendo hablar de sus alcances, materiales utilizados y resultados. Estas etapas se dan en un tiempo irregular ya que algunas pueden durar meses y otros días. Por lo tanto, es una secuencia de experimentos y estudios del proceso.

Por esta razón, la bitácora de trabajo es una guía plástica y teórica sobre el proceso creativo personal en el cual se acumulan una serie de prácticas, ejercicios y pruebas de color, textura, composición y materiales diversos, en los cuales el desarrollo del artista se ve reflejado con horas de estudios y de ensayos plásticos. La bitácora tiene su importancia porque constituye un gran archivo de información plástica en la cual el artista desarrolla sus ideas o explora materiales nuevos para incorporarlos a las obras en gran formato.

La bitácora, la componen diferentes pruebas en papel desde tamaño carta hasta telas de formato mediano, también hay algunos ejercicios realizados en madera y otros materiales de desecho que son parte de esta gran recopilación de ejercicios plásticos. Esta constituye las etapas de creación artística que abarcan un periodo desde el año 2009 hasta agosto 2015.

En la bitácora se divide en dos grandes áreas: la técnica (pictórica-gráfica) y la conceptual (mapas conceptuales, ideas escritas y texto). Esta clasificación es importante porque se

relaciona con los conceptos antes mencionados del impulso creativo y la creación más pensada y estructurada.

### 4.3 Etapas de la bitácora

Para un mayor entendimiento se crea una tabla de contenidos de las etapas creativas contemplando su nombre, principales características y el periodo aproximado de su realización, es importante que se entienda que estos son periodos irregulares donde el agotamiento de una técnica o concepto dentro del proceso, genera una evolución hacia otra etapa diferente pero todas tienen una retroalimentación de la etapa anterior. Por esta razón, dentro del análisis del capítulo 2 el lector ira viendo la evolución de cada etapa y el ligamen con la anterior.

Tabla# 1

Etapas de la bitácora.

<b>Etapas creativas</b>	<b>Características</b>	<b>Periodo aproximado</b>
Etapa 1	Estudios de mancha y color.	Enero 2009
Etapa 2	Estudios con plástico y materiales de desecho.	Marzo 2010
Etapa 3	Estudios de textura orgánica.	Agosto 2010
Etapa 4	Pintura con materiales mixtos, masilla, arena, y aceites.	Marzo 2011
Etapa 5	Monotipia.	Agosto 2011

Etapa 6	Abstracción pura con la rasqueta.	Marzo 2012
Etapa 7	Fondos abstractos e intervención del fondo-figura.	Octubre 2012
Etapa 8	Mezcla del dibujo y la pintura, retrato gestual y simbolismo.	Marzo 2013
Etapa 9	Pintura gestual sobre fondo negro, temática del feto.	Agosto 2013
Etapa 10	Mezcla de los elementos grafiti y la pintura. Utilización del banner publicitario. Se sigue con la temática del feto.	Enero 2014
Etapa 11	Retratos de niños en fondos realizados anteriormente.	Julio 2014
Etapa 12	Estudios de unión del fondo-figura. Incorporando elementos gráficos como el periódico.	Noviembre 2014
Etapa 13	Estudios del collage de periódico con figuras de la niñez, temática social.	Enero 2015
Etapa 14	Personajes de la televisión, cine. Crítica al consumo.	Marzo 2015
Etapa 15	Figuras de periódicos, collage e intervención.	Agosto 2015

# **III. Capítulo 1**

## **Análisis teórico del proceso creativo**

## **1. Proceso de creación del artista plástico**

El proceso creativo representa la visión personal y el desarrollo teórico del artista y la constante aplicación y apropiación de sus lenguajes identitarios, valores, creencias y maneras de ver el mundo. Dentro de las dinámicas creativas del artista surgen una gran cantidad de saberes y conocimientos, que generan diferentes posibilidades de representación y conceptualización.

La creación plástica se alimenta y continúa siendo reconstruida mediante este proceso, pero esto no termina aquí ya que el proceso de creación determina nuevas ideas y alcances que el artista aplica en su búsqueda conceptual y técnica. Para los fines de esta investigación se considera que lo importante no es la obra acabada sino la bitácora y el proceso de investigación. Puesto que este proceso es el que ayuda a conceptualizar y a generar nuevos caminos exploratorios que se convierten en un conjunto de experiencias estéticas. La creación plástica se convierte en la herramienta del artista para simbolizar lo real y abstraer esta realidad a sus creaciones estéticas; es aquí donde la posibilidad de la creación es la respuesta a expresar su mundo interno y externo.

Las posibilidades de representación son las maneras de expresar esa realidad tangible del cual el artista es parte. Ante estas características de la expresión surgen en el artista dos enfoques por así llamarlo: el cognitivo, que es el que genera conocimiento de la realidad o de la sociedad y el afectivo que son las implicaciones de ideologías y valores propias del artista a la comprensión y asimilación de un hecho.

Dentro del espacio del taller, el artista construye sus ideas y conceptos, experimenta colores, formas y elementos plásticos, generando un mensaje o un concepto. El trabajo de creación es la unión y composición de los elementos presentes en la bitácora de trabajo y de los cuales se genera ese proceso creativo tan importante y activo.

El trabajo de creación es descrito esencialmente como un acto vinculatorio, una creación de puentes entre diversos elementos: materiales, situaciones, tiempos, espacios y sujetos; es un intento para hacer posibles formas alternativas de vínculo, relacionando elementos antes cerrados o limitados por el orden de “lo dado (Amit, 2002, pág.70).

El proceso creativo es el que da forma a las posibilidades de interpretación y realización de ideas o conceptos. Por esta razón la creación artística presenta la variante de la imaginación donde se originan todas las ideas como parte del proceso mental, y otro referido a la realidad o entorno social donde se quiere reflejar el concepto. En el proceso creativo emergen diferentes maneras de representación y de comunicación, esto da origen a un mar de posibilidades en la plástica en el cual se acumulan recortes de periódico, pinturas, dibujos e imágenes.

Es importante recalcar que este proceso es parte de la experiencia sensible la que brinda ideas y conceptos al artista para poder investigar y experimentar, y mediante el impulso creador el artista puede generar esa investigación en su bitácora.

El proceso creativo tiene que ver con las posibilidades de representación y de investigación conceptual y técnica, el cual genera un “Impulso creador” que se expresa como noción afectiva del proceso ya que es la motivación para explorar diferentes posibilidades (Ver figura#1).

Hay algo muy importante en este punto, ya que el trabajo artístico en su etapa de taller y de conceptualización se convierte en un proceso autorreflexivo, y esto se debe a que el artista genera una búsqueda personal de representación y le da un tono propio e identitario. El artista escoge, filtra, investiga lo que a él le interesa representar y mediante esta búsqueda surge un proceso de reflexión creativa.



*Figura#1.* Acuña (2012), media mixta sobre papel.

El proceso de recopilación de materiales, texturas y elementos plásticos genera una experimentación en la bitácora para así relacionar el material con el concepto. Su originalidad está en la selección idónea de este material en asociación con el concepto que se quiera expresar.

Los materiales artísticos y los elementos plásticos buscan representar el concepto, Por esta razón, la investigación y escogencia se da en la bitácora y en el proceso de taller. En este último surgen ensayos de posibilidades y representaciones gráficas y pictóricas generando un proceso de errores y aciertos.

El proceso creativo es algo que ocupa mucho tiempo de investigación análisis y replanteamientos en el camino, ya que crear es buscar alternativas de representación de algo que no existía antes. Mediante el proceso de creación se organizan y seleccionan colores, texturas, palabras, movimientos y formas de representación. Por supuesto, que este proceso no arranca de cero sino que al buscar hacer una reflexión del entorno el artista escoge de la realidad elementos identitarios y teorías que ayuden a generar productos creativos y es mediante la sensibilidad que el artista comienza su camino de investigación plástica.

Vislumbramos ahora que el trabajo de creación puede representarse como continuidad que toma la forma de círculos concéntricos, denotando un desplazamiento en espiral que representa una comprensión en construcción, un proceso de autorreflexión, una coevolución del sujeto respecto al “objeto” a través de la sucesión de campos de trabajo con los que el creador sostiene su dirección de búsqueda, movimiento que va tras lo “conocido desconocido” (Amit, 2002, pág.71).

La autora, en este punto explica que el proceso de creación nunca tiende a ser lineal sino más bien es un ciclo creativo, por esta razón las bitácoras y estudios que el artista realice al pasar de los años se convierte en un material de recopilación y de apoyo, de ideas y de representaciones plásticas que constituyen un momento creativo. Por ejemplo: esto se da cuando el artista trabaja con cierto material y tiempo después revisando sus apuntes y bitácoras se interesa por utilizar soluciones plásticas que ya había realizado anteriormente, al guardar sus apuntes e ideas de años anteriores puede resolver o reutilizar conceptos y técnicas empleadas. El proceso creativo es un ciclo de creación activa donde el artista explora diferentes materiales y donde se crean los posibles conceptos a desarrollar.

Por tanto, la experimentación y la búsqueda de materiales es también parte del proceso ya que permite realizar composiciones y esquemas, también generar propuestas plásticas a partir de estos resultados.

Un ejemplo de esta escogencia de materiales es la investigación realizada en el año 2009-2010, utilizando materiales de desecho sobre un soporte de madera que primero se trabajó con el acrílico blanco y aserrín. Después, se utilizan los materiales para generar la composición y atornillando estos al soporte, por último se interviene con fuego quemando la superficie del aro de automóvil y el soporte. Este ejercicio constituyó una de las investigaciones más intensas en la búsqueda y recolección de materiales e intervención (Ver figura#2).

En esta etapa se clasificaron los materiales en plástico, metal y madera, tratando de intervenir y realizar composiciones sobre láminas de playwood, siendo el color muy sobrio y conciso, en este ejercicio destacan el aro y los pigmentos sobre el fondo blanco tratando de aislar los elementos del fondo para destacarlos.



*Figura #2.* Acuña (2010), *média mixta sobre madeira.*

## **2. La Hiperactividad Creativa**

El término se entiende como la creación constante que mezcla lo afectivo y lo cognitivo en el proceso creativo, de un hacer insaciable y determinado hacia la búsqueda de representaciones plásticas y conceptos. Es una exploración consecuente de representación técnica y conceptual, generando una lectura de posibilidades de representación del objeto artístico y de la realidad que quiere ser transmitida. Este término tiene implicaciones con la espontaneidad y el ejercicio de crear arte constantemente y se dirige hacia un conjunto de posibilidades estéticas. La hiperactividad creativa se entiende como un proceso hacia la búsqueda de un concepto o forma técnica y su desarrollo en serie en el taller. Es el hacer y hacer constante en una producción visual.

La hiperactividad en el trabajo creativo se ve a manera de saturación de ideas y representa las ideologías propias del autor que corresponden a factores afectivos como (motivación, valores, opiniones o conceptos) y juntos, forman una motivación artística. Siempre estos factores vienen de la experiencia propia, sus técnicas y conceptos son incorporados y procesados a manera de ideas creativas. Todo esto corresponde a un proceso de búsqueda personal en el cual el artista plástico encuentra motivación hacia un tema y explota sus diferentes posibilidades.

La realidad social es un mar de información y elementos de los cuales el autor se apropia y juega con ellos para construir conceptos y generar representaciones. Esta realidad muchas veces conmociona y genera un sentimiento que lleva a explorar técnicas y diferentes maneras de representación plástica.

Se busca representar y expresar un concepto o estética, y es parte de una experiencia propia de análisis del entorno y de las motivaciones, el hacer constante produce conocimiento y este se refleja en el proceso creativo y en las bitácoras de trabajo. Es necesario entender

que la bitácora corresponde a una acumulación de ideas, materiales, técnicas, imágenes y recursos plásticos que permiten generar investigación plástica y producción visual.

Esta acumulación tiene la idea de generar enlaces creativos entre los conceptos que se desean aplicar esto mediante el ejercicio de construcción en el proceso, fundamentando una unidad en el trabajo plástico para así poder crear pinturas, dibujos, grabados, etc., son resultados varios dentro de un ciclo creativo y mediante la hiperactividad todas estas experiencias se acumulan y se establece una unidad creativa.

En el proceso de recopilación de la bitácora se investiga y escogen elementos de la realidad para darles un simbolismo o una reconceptualización personal, la necesidad de hacer y crear arte se manifiesta como un factor afectivo en el cual el creador siente un impulso creativo que se manifiesta como un desahogo emocional y un ejercicio constante.

Al generar un proceso creativo consciente se busca la originalidad y la interpretación propia, así como la investigación con los materiales utilizados. La acumulación de elementos visuales y de representaciones pictóricas es parte de la bitácora y del proceso de creación, los cuales nutren la búsqueda personal. De este modo, es muy importante en la evolución del artista su proceso creativo y tanto las obras finales, puesto que es el proceso el que guía la investigación y obliga a pensar y a hacer constantemente, cuando lo que se busca es generar conocimiento mediante la experimentación plástica.

En la bitácora, las ideas constituyen un manual personal de conceptos y técnicas, que dentro del proceso creativo define a la obra de arte, determinando la investigación artística y generando series interminables de estilos y representaciones plásticas. Es el manual personal del artista donde se encuentra toda la investigación de años.

Ante este aspecto, vinculando el concepto de hiperactividad creativa podemos decir que el proceso creativo es una retroalimentación continua de datos, formas, ideas y conceptos. Así

pues, cuando el artista acumula gran cantidad de recursos y bitácoras estas se convierten en la guía de creación y se pueden retomar formas plásticas y conceptos presentes en ellas.

### **3. La hiperactividad relacionada con la creatividad**

Según Mauro Rodríguez fundador y primer presidente de la Asociación Mexicana de Creatividad (AMECREA) “La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas” (citado por Esquivias, 1999, pág.6-17).

Bajo este concepto la hiperactividad se relaciona con la creatividad porque es parte de un proceso mental que se desarrolla y se estimula con la práctica de una disciplina, tarea o pasatiempo. En el caso de la pintura al experimentar con un material nuevo se pueden generar posibilidades múltiples de una idea o concepto. En este proceso surgen experiencias técnicas y conceptuales que se convierten en grandes hallazgos sobre la forma, el color, la textura y el diseño.

Según Paul Torrance (1965), psicólogo americano expresa que: “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” (citado por Esquivias, 1999, pág.5-17).

El proceso de la creatividad que surge en la plástica es parte de una estructura muy compleja de imágenes, textos, sonidos, estímulos y su relación con lo que se quiere decir o el concepto empleado, esta asociación de experiencias personales es parte del concepto de hiperactividad creativa.

El proceso mental se manifiesta a través del pensamiento y la representación del entorno, las imágenes mentales son parte del proceso de creación ya que se manifiestan a manera de

ideas, y se desarrollan en el acto de crear como una liberación y una necesidad de expresarse. Esta necesidad es uno de los conceptos más importantes ya que es el motor de acción de la creación. Se debe recordar también que estas imágenes o conceptos son parte de la bitácora del artista, constituyendo sus propias experiencias creativas y buscando diferentes formas y estilos.

La creatividad se desarrolla en la investigación plástica cuando el artista quiere plasmar un concepto o una idea y se hace a partir de la realidad del entorno, en este punto el proceso creativo es la palanca de investigación técnica y conceptual. Según Amit (2002) Licenciada en Psicología y Máster en Literatura Latinoamericana, de la Universidad de Costa Rica, dice:

Entonces, ese goce que da el acto creativo, que es maravilloso, si uno tiene mucha suerte puede durar 3 semanas (...) pero no importa, esas 3 semanas uno es muy feliz. Después ya se empiezan a ver los defectos, y ya empieza uno a tomar distancia. Pero ese es otro período muy productivo, porque ahí es entonces cuando ya se empieza a pulir, a trabajar y a reescribir (Loewald, 1988, citado en Amit, 2002, pág.73).

Este es uno de los conceptos presentes en la investigación que ayudan a visualizar los periodos de alta creatividad en los cuales se experimenta y desarrolla una línea de producción tanto material como conceptual. Después empieza un periodo de reflexión y análisis de lo creado en el que no se produce con la misma intensidad que en las etapas previas.

Este proceso está lleno de muchos altibajos en los cuales el autor experimenta y busca en el mundo su identidad y representar sus ideologías propias. Este representa una experimentación de alternativas tanto en el material como en el medio. Son varias las posibilidades de representación en la investigación y el análisis, esto implica tanto un proceso de creación como la etapa de asimilación que se describe anteriormente. En este

punto podemos establecer que el creador construye sus conceptos y técnicas desde el proceso y no sobre la obra final.

La autora Amit define el trabajo de creación como “el estado que éste induce, con el enamoramiento: pasar de la felicidad total de una ilusión de posibilidad y de perfección, a un distanciamiento reflexivo, crítico y un tanto depresivo, pero que permite una reparación de la obra en sus defectos percibidos. No obstante, a partir de la ejecución se abre un espacio para el crecimiento de la obra (Amit, 2002, pág.73).

Estos espacios de crecimiento son los momentos en los cuales se detiene la producción plástica, y comienza una etapa de reflexión con la finalidad de analizar o cuestionar la utilización de materiales, estilos y formas plásticas, produciendo conocimiento y siendo parte de un proceso de ensayo y error.

El proceso de creación es parte de una catarsis creativa como si una fuerza brotara de adentro de cada autor para así plasmar una serie de ideas. Según Howard Gardner (1999) psicólogo, investigador y profesor de la Universidad de Harvard.

“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”.

Por tanto, una de estas inteligencias tiene que ver con la creación plástica generando una búsqueda personal de representación y un análisis tanto conceptual como técnico, es el no parar ni conformarse con una sola posibilidad sino explotar diferentes técnicas y conceptos.

#### **4. Aspectos del proceso creativo**

Las etapas del proceso creativo son de gran importancia porque reflejan en conjunto un camino de exploración personal y toda la evolución desde el comienzo de los primeros trabajos en taller hasta la exploración más reciente. Se constituyen como exploraciones de materiales con los que su asimilación llegan a determinar si es viable seguir utilizando ese material o forma parte de una etapa específica y se abandona, También, es importante destacar que las etapas pueden mezclarse.

En este sentido, el conjunto de bitácoras y estudios realizados son como la biblioteca personal del artista donde se visualizan las etapas creativas y su importancia conceptual en el desarrollo y la búsqueda de un eje temático o incertidumbre personal.

La recopilación de experiencias plásticas se da en un periodo prolongado de tiempo, en el cual hay momentos en que el trabajo debe detenerse. Se deben analizar también los resultados de esa experimentación para así poder generar una lectura conceptual y crítica de las etapas correspondientes, la autora también afirma:

Este alto parece darse, en gran parte, porque el sujeto reconoce que su trabajo deja de responder a la naturaleza de la tarea, a las pautas de desarrollo del “germen” inicial, y que seguir trabajando “ahí” implica el riesgo de deformar el “objeto” y hasta de perderlo para siempre (Amit, 2002, pág.74).

En el proceso creativo existen momentos de inactividad que representan un periodo de asimilación de la creación y de su posterior juicio creativo, ya la creación plástica va acompañada de un análisis de lo realizado y un espacio en el cual se trabaja con diversos materiales y se experimenta con formatos. También es muy común dentro del proceso de creación que se cambie constantemente de estilos y técnicas, ya que dentro de la acción el

artista agota un método en específico y crea varios ejemplos de este desarrollo para así archivar sus resultados y comenzar la experimentación en otra cosa.

Esto quiere decir que el proceso va madurando conforme se van adquiriendo nuevos conocimientos y experiencias que lo enriquecen de ideas y de conceptos, al respecto de esto Hans Loewald (1988), psiquiatra y psicoanalista norteamericano dice:

Con el agravante de que conforme pasa el tiempo uno cambia, cambia su sensibilidad, su percepción. Entonces, si uno quiere ser honesto tiene que decir: bueno, este poema es así (...) no voy a hacer trampa, así quedó, esto fue, y si quiero hacer otras cosas pues haré cosas nuevas (Loewald, 1988 citado en Amit, 2002, pág.74).

La bitácora es el testigo en el tiempo de todas esas formas de pensar en las que se manifiesta el artista plástico, se ven ahí los cambios de ánimo, ideologías, pensamientos y momentos espontáneos del ser emocional. El proceso creativo tiene su prueba física en la bitácora de trabajo en la cual se acumulan todas estas experiencias de desarrollo plástico.

Es necesario entender que el proceso creativo es una búsqueda en doble sentido, es decir, que representa tanto lo conceptual como lo técnico y mediante esta experimentación se va construyendo lo que se llamaba estilo propio, y que ahora correspondería mejor a una investigación plástica. La finalidad del proceso creativo no es encontrar una solución única sino generar diferentes conceptos y desarrollos técnicos, la idea no es agotar una sola posibilidad, sino más bien desarrollar la versatilidad y variedad.

En el proceso creativo se generan varias soluciones y experimentaciones necesarias para construir una obra o una serie de obras, por esto se necesita de un tiempo de creación e investigación. Al tomar en cuenta que el proceso es el que genera la obra y no al revés, la obra se puede destruir o alterar no es tan importante como el

proceso donde se generan esas ideas. La autora menciona que: “El cambio de la experiencia obliga al cambio simultáneo de la expresión. Se establece entonces una coevolución del sujeto respecto al entorno y respecto a su trabajo como espacio de vínculo con este entorno” (Amit, 2002, pág.74).

La experiencia en el proceso creativo genera nuevos caminos de experimentación plástica, en este sentido y como afirma Amit (2002) el artista evoluciona constantemente sobre su entorno, ideologías y creencias. Ante esta realidad, a medida que se crezca y establezcan las conexiones con el mundo natural y social se generarán nuevas investigaciones en la plástica.

También dentro del proceso creativo siempre hay ideas que quedan sin terminar o se pueden explotar desde otros puntos de vista, es por esto que el trabajo plástico siempre queda abierto para ser continuado en etapas posteriores, esto quiere decir que durante el trabajo de investigación se pueden utilizar texturas, formas o grafismos utilizados en etapas anteriores para después incorporarlos. Por esta razón la bitácora constituye una recopilación de soluciones plásticas y resultados, que nos ayuden a saber cómo realizamos una textura, mancha o línea grafica para poder utilizarla después. Amit afirma que: “El sujeto no sabe qué busca aunque paradójicamente se le prefigura como certeza a partir del “germen” creador. Ante esto predomina el impulso imperioso de buscar y el deseo de encontrar, tolerando la frustración ante la imposibilidad” (pp.74-75).

El proceso de experimentación es muy rico y constante porque el artista plástico ensucia, mancha, raya, dibuja y mezcla materiales tratando de hallar diferentes posibilidades técnicas y conceptos. Esto es parte de una acción prolongada hacia la creación donde hay momentos en los cuales se pinta sin saber con certeza que se quiere encontrar, lo que da pie a una libertad de expresión en la que se estimula la experiencia, la imaginación y la creatividad pura. En este sentido, el artista tiene en el medio plástico una manera de

expresar ese conjunto de emociones e ideas mediante una herramienta y un medio, esta acción la realiza constantemente y se convierte en parte de su propio proceso.

El autor tiene en el proceso creativo el procedimiento para plasmar sus ideas y pensamientos, y la bitácora es el conjunto de elementos visuales que se acumulan producto de esta búsqueda continua, en este sentido Amit (2002) afirma que: “En consecuencia, debe renovar sus medios y recursos continuamente, para ajustarlos a esta búsqueda. Por esto, nunca se expone un resultado final sino siempre un proceso respecto al cual siempre hay algo atrás y algo que lo continúa” (pp.74-75).

A continuación se resumen algunos de los aspectos del proceso creativo en la búsqueda de soluciones plásticas, a manera de visualizar los puntos importantes dentro del proyecto.

En este punto cabe la pena preguntarse ¿Qué tan importante es el proceso creativo?

Es tan importante porque en el proceso creativo es donde se desarrolla las ideas y pensamientos. Es en el proceso donde surgen todas las preguntas y a la vez las respuestas a la utilización de un material, formato, técnica o estilo. Es donde se origina la creación primaria y desde donde se crean todos los conceptos y técnicas presentes en una obra final.

También en el proceso creativo es donde resuelvo los problemas de forma, composición y diseño, donde mediante la bitácora de trabajo busco combinaciones de materiales, texturas y colores. Es donde subyacen todas las investigaciones realizadas y desde donde se pueden sacar ideas ya realizadas y evolucionarlas también.

El proceso responde a todas las preguntas que no podemos resolver si empezamos a realizar obras desde el principio, ya que este me remite a la investigación y al análisis de lo realizado y mediante este puedo evolucionar en las etapas creativas. La autora dice así: “La expresión final de una obra es la huella de la relación que se

establece entre el sujeto y el “objeto” a través del trabajo de creación, ahí donde ni el sujeto ni el “objeto” permanece” (Amit, 2002, pág.75).

Tabla #2

Aspectos dentro del proceso creativo

<b>Aspectos creativos</b>	<b>Situaciones en la producción plástica</b>
Análisis y experimentación	Etapas de búsqueda gráfica y plástica que dan proceso a una nueva exploración.
Generar nuevas ideas que dan forma a una serie.	El proceso creativo siempre sigue y está en constante evolución y camina hacia una nueva etapa.
Proceso de construcción y reconstrucción creativa.	Hay cosas que ya uno no toca más, pero cada pieza te lleva a otra, esto se convierte en un ciclo creativo y constituye un proceso de reconstrucción.
Rescatar cosas positivas del proceso creativo para generar nuevas ideas.	El proceso de creatividad plástico genera una retrospectiva de elementos como: texturas, manchas, nuevas representaciones y composición.
El proceso creativo como el génesis.	La obra no es un fin en sí mismo, sino es parte de un proceso de conceptualización y experimentación técnica.

Fuente: Elaboración propia

En el proceso creativo es donde se realizan todas las ideas y exploraciones plásticas, por esta razón este proyecto trata del proceso y no del resultado, ya que este primero es el que

nos permite avanzar estableciendo conexiones de ideas y que con el tiempo generaran otra línea de investigación.

En el proceso creativo hay una búsqueda personal por encontrar diferentes soluciones plásticas, no todas las experiencias son hacia una búsqueda constante de significados y de experimentación, también pueden centrarse en una línea de trabajo que con el tiempo tiende a identificarse como “temáticas” dentro del proceso, al respecto Amit (2002) afirma:

Se trata de un “núcleo” que no cambia, núcleo central de búsqueda y de realización ubicado en el sujeto que apunta hacia la imprecisa identidad del “objeto”. Entonces la obra ya quedó por allá, o se la llevó alguien. Pero yo sigo elaborando. Ya no estoy, no atiendo a ese objeto sino al proceso que se va tejiendo (pp.75-76).

Es importante destacar que el proceso no siempre es ordenado sino más bien tiende a tener variantes, la hiperactividad se gesta de manera activa dentro de la motivación existente por hallar una expresión constante y esa búsqueda se afirma a la hora en que el artista experimenta y cambia de formatos, técnica y soportes.

Yo pienso que uno se plantea un tema, comienza a planificarlo, comienza a hacerlo, pero en el fondo el tema no es una cosa muy precisa. Hay una idea y se va transformando en el proceso mismo. Inclusive yo pienso que hay un desconcierto al final, el final nunca es lo que uno pensó (Amit, 2002, pág. 76).

Las ideas dentro del proceso creativo nunca son exactas sino que van evolucionando con el paso del tiempo. Por esta razón se visualiza en lapsos largos de tiempo, donde se denotan los cambios, experimentaciones y búsquedas particulares. El proceso creativo se puede

manifestar como un impulso creador, el cual surge en el momento de la realización de manera menos pensada y más orientada hacia la canalización de experiencias y la acción.

## **5. Impulso Creador**

El impulso creador es el motor de un proceso de catarsis emocional en el artista el cual genera la producción plástica, por esta razón se le llama “Impulso” ya que es parte de una experiencia muy activa y espontánea. Dentro del proceso creativo hay momentos en los que se presentan dibujos y esquemas sin intencionalidad plasmando algún pensamiento o idea que se tiene en la cabeza. Estos son impulsos y tienen que ver con el estado de ánimo y el momento de liberación emocional que se plasma de esta manera.

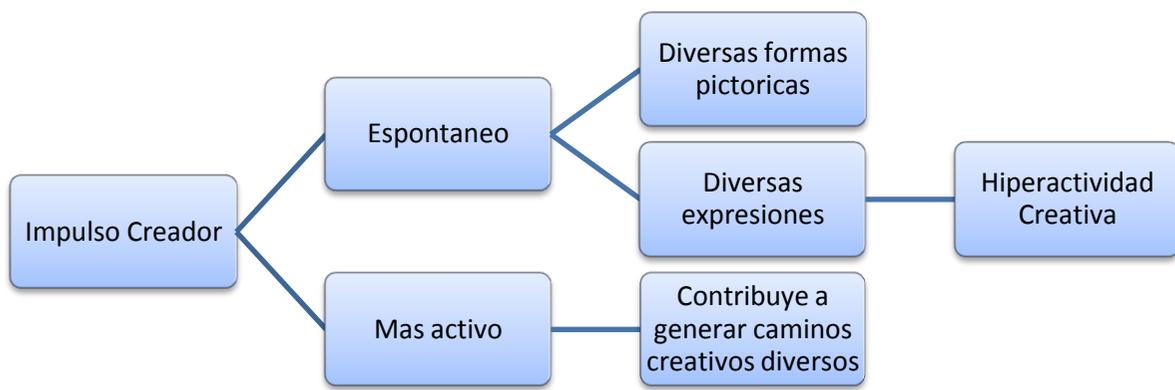
Después de que surge el impulso creativo este da origen a un proceso de análisis y utilización de los elementos, texturas o gráficos realizados, esto genera dentro de la bitácora conocimiento y se establece una retroalimentación de ideas y conceptos almacenados. El artista puede retomar algunas ideas y formas plásticas que realizó en años anteriores y mediante estas generar otro camino creativo.

Por esta razón, el impulso se manifiesta por una idea original la cual se trabaja de manera espontánea generando un proceso de creación constante, pero no todo lo que se encuentra en la bitácora llega a partir de la espontaneidad, ya que algunas ideas abren caminos exploratorios más complejos y necesitan más tiempo y materiales en su realización.

Algunas de las exploraciones que son parte de ese impulso creador se desarrollan a través del tiempo y se incorporan como técnicas, tal es el caso de la mezcla de la masilla de pared y los pigmentos, puesto que esto se dio trabajando en una mesa grande y mezclándolos, esto quiere decir que se vuelve como una receta que surge espontáneamente pero se incorpora como técnica en un tiempo prolongado.

Esquema#1

Impulso Creador



# **IV. Capítulo 2**

## **La Bitácora**

En este capítulo, se presenta un análisis de las etapas presentes en las bitácoras de trabajo, de cada etapa se escoge un boceto y se crea una descripción de la imagen y las técnicas empleadas en ese momento, para generar un entendimiento entre la imagen y el texto de la investigación. Este capítulo se divide en tres grandes áreas de análisis; La mancha, el color y la textura, el esquema y el grafismo.

La bitácora está compuesta por dibujos, gráficos, pinturas, texturas y ejercicios pictóricos, que son parte de la experimentación de las formas plásticas y de la investigación personal. Por esto, se acumulan diversos ejercicios en papel que a manera de saturación se presentan como parte del proceso.

Este conjunto de bitácoras son la recopilación plástica del proceso y constituyen todo el trabajo realizado en (siete años) constituyen: apuntes, recortes, dibujos y muchos conceptos que forman parte de las experiencias propias del momento de creación.

Dentro del proceso puede surgir un agotamiento creativo de algún material o idea, esto sucede si se explota demasiado una textura, concepto o estilo, produciendo que se quiera cambiar y hacer otra cosa, generando una reelaboración creativa. Los cambios y visiones distintas dentro de la bitácora contienen gran riqueza de contenidos y de formas, contribuyendo a la versatilidad de estilos y a la experimentación constante.

Es necesario aclarar que desde la bitácora se generan todos los ensayos y se van acumulando a manera de pruebas, con una pequeña descripción de la técnica utilizada. El formato utilizado en especial es el papel que permite la acumulación de los ejercicios y su adecuada conservación.

## **1. El proceso creativo dentro de la bitácora**

Es de gran importancia la investigación artística que se desarrolla en la bitácora de trabajo porque contribuye a generar nuevas formas plásticas y gráficas. Cuando el artista busca la originalidad en su trabajo el proceso cumple una tarea fundamental como registro de la experimentación e investigación en su campo.

El proceso hace crecer en el artista la investigación para generar nuevas formas de componer, realizar texturas, aplicar texto, mezclar pigmentos, agregar elementos, intervenir y desarrollar nuevos caminos exploratorios. Esto exige un proceso largo de creación, análisis y desarrollo, lo que exige mucha paciencia y ansias por descubrir cosas nuevas generando una retrospectiva.

La creación exige un proceso largo, complicado y fragoso que cubre los 15 o más años de la adaptación profesional. A este proceso lo denominamos creativo porque comprende fases previas a la creación (concepción, trabajo-simple de cada obra y maduración), más la creación misma (solución) (Acha, 2002, pág.145).

Estas etapas previas las cuales habla el autor tienen que ver con las etapas presentes en el segundo capítulo de esta investigación, ya que generan un recuento y un análisis de los hallazgos y caminos encontrados dentro de la bitácora.

Para entender mejor la bitácora se ha dividido en tres grandes áreas para el análisis puntal, mostrando las diferentes posibilidades alcanzadas con el tiempo y la unión que tienen entre sí. Se define un camino de experimentación y una guía puntal que se compara con el desarrollo teórico.

## **2. La mancha, el color y la textura**

La utilización de la mancha dentro de la bitácora busca generar un movimiento y una saturación dentro del espacio compositivo, creando un detallismo en la forma por medio de la aplicación. La mancha se utiliza de diferentes maneras dentro de la composición, puede funcionar como anclaje entre el dibujo y el texto a manera de acompañamiento o creando contrastes entre las figuras.

El color se utiliza contrastando y articulando en el soporte creando formas compositivas, al utilizar una mancha oscura en una superficie clara se trabaja con el contraste y mediante el formato se ensayan las posibles soluciones.

### **2.1 Etapa 1(Enero 2009)**

En la figura #3 se ve un ejemplo de composición orgánica aplicando la mancha y el color. Dentro de la bitácora la mancha toma un rumbo primordial ya que se utiliza de manera activa dentro de la composición, involucrando un proceso mental donde se experimenta para generar diferentes posibilidades. En este proceso es posible que surjan imprevistos o improvisaciones que resultan ser estéticos y que muchas veces se convierten en grandes hallazgos, como: es el caso de esta figura en la cual la utilización de un componente químico al mezclarse con la pintura acrílica produjo un craquelado, produciendo un nuevo conocimiento.

En otros ejemplos la mancha se define de manera regular en el espacio compositivo formando figuras subjetivas, que crean siluetas en el papel en forma de retratos, animales y elementos orgánicos. Se mezclan los pigmentos con materiales mixtos como la arcilla, la masilla, el aserrín, la arena y los tintes.



**Figura#3.**Acuña (Enero 2009), pigmentos acrílicos y látex craquelador sobre papel.

Las mezclas del color corresponden en su mayoría a pigmentos acrílicos mezclados con los materiales mixtos, se definen en el mismo momento de la creación jugando con las posibilidades plásticas del peso, la composición y la masa. Esto quiere decir que se presentan de manera directa y en ocasiones utilizando el chorreo o dripping generando una composición abierta y abarcando todo el espacio.

Algunos crackeladores mezclados con el pigmento se utilizaron en esta etapa. Uno de los más utilizados fue el látex, que es un compuesto líquido que se mezcla con los pigmentos acrílicos para darles elasticidad y firmeza. Durante la aplicación de este se notaba que al mezclarse y endurecer se crackelaba. Esta textura se utilizó en etapas posteriores para dar un acabado orgánico y jugar con las composiciones más abiertas.

## **2.2 Etapa2 (Marzo 2010)**

En ocasiones, especialmente en el año 2010, se utilizaron plásticos derretidos para producir una mancha generando texturas sobre la superficie del soporte, ya sea papel o madera; se aplicaba el color al quemar y derretir el plástico, generando contraste con el fondo que después de ser chorreado se intervino de manera directa.

La tela no fue muy utilizada en esta etapa del proceso ya que al ser quemada con el plástico afectaba el soporte y no permitía tanta versatilidad en el uso. Por esta razón se escogió la madera ya que es un soporte mucho más resistente pero cuenta con la dificultad del traslado y montaje por el peso y el espacio que utiliza. En la experimentación del uso del plástico se empezó a buscar una manera de controlar la técnica para lograr hacer líneas y manchas más uniformes. El problema residía en que controlar el quemado del material era bastante complicado, por lo cual las manchas eran irregulares y al quemarse sobre el soporte se expandían. Sin embargo, si se utilizaba un hilo o una mecha con combustible se podía controlar un poco más el efecto sobre la superficie.

En esta etapa, se utilizaron bolsas, pedazos de láminas de plexiglás, desechos plásticos variados como: envases de frutas, algunos elementos de metal que se intervenían formando composiciones sobre la madera. Lo interesante de este proceso fue la recolección de materiales y cómo se podían intervenir generando composiciones en el soporte. Este conocimiento fue de gran valor para las etapas posteriores.

Dentro de esta búsqueda de la bitácora, algunas cosas se descartan y otras se retoman posteriormente, pero es importante el momento de confrontar la materia con el concepto, ya que en esta etapa se perseguía una reflexión sobre la acumulación de los desechos sólidos y cómo estos pueden alterar el equilibrio ecológico. Mediante esta reflexión propia se empezó a intentar utilizar estos desechos en la creación de arte. En esta etapa hay una preocupación sobre el consumo, el desecho, el medio ambiente y el maltrato animal.

Estas son temáticas que se destacan dentro del proceso creativo en el año 2010 y se empiezan a desarrollar de diferentes maneras en la bitácora, en este punto me remito lo que Acha (2002) dice: “El artista nunca emprende su producción manual sin ideas, deseos ni propósitos; siempre lleva consigo intenciones o imaginaciones” (pág.17).

Estas intenciones se evidencian en su proceso y se van manifestando a lo largo del tiempo. Dentro de la bitácora son muy variados los acercamientos conceptuales, ya que son como pequeñas ideas que van surgiendo.

Teniendo en cuenta la versatilidad del material y el soporte, no todos estos ejemplos se conservan en físico, parte de la bitácora corresponde a fotografías tomadas en el momento de la realización, como es el caso de la figura#4 , con lo cual algunos de estos ejemplos solo se conservan de esta manera.



Figura#4. Acuña (Marzo 2010, materiales de desecho con plástico

### **2.3 Etapa 3 (Agosto 2010)**

Al utilizar el plástico como medio, es necesario aprender a utilizarlo como técnica y tratar de perfeccionar su uso a la hora de aplicarlo. Analizando el tipo de mancha que posibilita este material se nota que tiene una semejanza a la textura orgánica. Por tanto, se empezó a intervenir la mancha en fondos de color generando contrastes y utilizando herramientas como espátulas para extenderlo sobre la superficie.

Si se aplicaba sobre el papel, este se quemaba también y había que parar rápidamente apagarlo e intervenirlo después. Esta intervención podía ser con pintura o mezclando también la línea gráfica. Si se aplicaba sobre madera la dureza del material permitía que se siguiera quemando encima sin parar y formando composiciones todavía más saturadas.

En esta figura, se puede notar que al utilizar bolsa blanca algunas partes se tiñen de negro formando también grises y oscuros dentro de la composición. Para controlar estos grises lo que se hacía es que se aplicaba combustible con unas cuantas gotas donde se quería quemar más y esta parte se oscurecía, mientras que las partes más claras se apagaban con agua. Este control era posible solo sobre superficies de madera ya que el papel y la tela no aguantaban este proceso.

El color de la bolsa era de gran importancia, por tanto cuando la mancha era blanca se utilizaban colores oscuros en el soporte, azul, verde, gris o negro, si la mancha era oscura se utilizaban soportes de color claro. La textura que se produce de la combustión tiene formas orgánicas, coralinas y celulares.

El color del fondo se escogía en contraste con la bolsa como en la figura #5, el azul permite definir los detalles de la textura y los enfoca muchísimo más. Además da la apariencia de un coral marino y de ciertas formas que se elevan hacia arriba en forma de burbujas.



**Figura#5. Acuña (Agosto 2010), plástico derretido sobre madera color azul.**

#### **2.4 Etapa 4 (Marzo 2011)**

La abstracción tiene una gran importancia en el proceso creativo, ya que en muchas ocasiones se parte de la mancha para generar formas plásticas, tonos y figuras. En este punto, la forma define la figura y esta, se interpreta como una estilización. Por lo cual, se busca generar una retroalimentación en cada etapa del proceso, ya que lo que se utiliza como técnica puede perfeccionarse en el futuro y aplicarse a otro contexto.

Después de la etapa del plástico y la combustión, se empieza a investigar con la textura táctil incorporando elementos más versátiles y menos tóxicos. Así pues, analizando las posibilidades del plástico dentro de la intencionalidad conceptual, surge la idea de imitar y estilizar este material utilizando masilla de pared, pigmentos acrílicos y aceites, imitando la textura que lograba la combustión.

En este punto, se empieza a utilizar más el papel y en ocasiones la tela como soporte, tales son los ejemplos hechos en los primeros meses del año 2011, donde se utiliza la mancha tratando de unirla con el fondo, diseñando figuras orgánicas como: células, tejidos naturales y atmósferas(Ver figura#6).

Este estudio se realizó sobre papel, aplicando las formas halladas con el plástico pero formándolas con la masilla y utilizando la espátula, se creaban surcos y grietas con la aplicación de un vidrio o plexiglás, el cual se apretaba contra la masilla húmeda, muy parecido al proceso de la monotipia.



**Figura#6. Acuña (Marzo 2011), blanco sobre verde.**

## **2.5 Etapa 5 (Agosto 2011)**

El color se aplicaba con la masilla al estar húmeda y está se teñía del pigmento, después se esgrafiaba con una punta y al secar se aplicaba color más puro a los extremos creando una atmósfera. En este acabado, se notaba que cuando se mezclaba la masilla con el pigmento, este se opacaba y se hacía más suave y transparente.

Esta etapa tiene una afinidad estética con el plástico por los surcos y canales que se forman con la presión de la monotipia y después con el esgrafiado. Es importante decir, que el color en esta etapa es mucho más pensado dentro de la composición; se utilizan colores puros y en su mayoría oscuros: azul, verde, violeta, negro, gris, café, en contraste con las texturas de la masilla y los pigmentos que son en su mayoría blancos.

En esta etapa del proceso, la monotipia se empieza a aplicar regularmente en los estudios, al presionar la masilla y con los pigmentos se crean formas orgánicas que se trabajan en contraste con el fondo, tratando de lograr el efecto deseado.

Surgen en esta etapa también, medios muy importantes que son los pigmentos de aceite en especial lacas utilizadas en carrocería y pintura de aceite industrial, los cuales se utilizan en contraste con la masilla y los acrílicos tratando, de generar una separación y formando las texturas (Este es el caso de la figura#7).

Este ejercicio fue trabajado con monotipia utilizando laca negra sobre fondo de color verde con algunos valores más claros en amarillo y blanco. Al contrastar el aceite con el agua surge una reacción de separación y al secar produce las texturas orgánicas. Este ejercicio tiene la apariencia de un bosque nuboso y a diferencia del plástico, se pueden dar mayores valores tonales con el medio que se está aplicando.



**Figura#7, Acuña (Agosto 2011), monotipia, laca negra sobre fondo de acrílico verde.**

## **2.6 Etapa 6 (Marzo 2012)**

Continuando con el estudio de la textura, precisamente se empezaron a realizar algunos estudios utilizando el papel de acuarela como soporte principal, mezclando aserrín con el pigmento acrílico. Antes de aplicar la mezcla al fondo de papel, se le agrega un color plano o varios colores en degradación.

Este representa el paso de transición de la monotipia a un acabado más de textura táctil, tratando de hallar una relación compositiva y estableciendo los parámetros de la abstracción pura. Para aplicar la mezcla se empezó a utilizar una herramienta especial, la cual es la “rasqueta”; esta herramienta se usa para hacer serigrafía y se convierte como en una espátula grande que se arrastra con la mezcla de acrílico y aceite sobre la superficie, mezclando las capas pictóricas y dando un efecto de pared de concreto con los colores que se utilizaron. Es importante decir, que el aceite y el agua a la hora de mezclarse, producen una reacción que al secar separa los pigmentos como en el caso de la figura#8

Tiene un acabado muy parecido a la monotipia pero es más textural. La relación se encuentra en que las dos técnicas buscan la saturación imitando el plástico derretido de las etapas anteriores. También es necesario decir que en esta etapa número 6 que duró aproximadamente un año se fue experimentando con la abstracción pura, pero siempre tratando de hallar una relación conceptual con las figuras orgánicas, tejido celular, y atmósferas. Existe una gran incidencia por representar los detalles orgánicos de la naturaleza.

Otro detalle importante de esta etapa, fue el uso del esgrafiado sobre la superficie de la textura, esto porque los fondos eran de colores puros e intensos. A la hora de secar la textura y después de aplicar la rasqueta se rayaba sobre la superficie buscando formas y figuras que hacían hendiduras sobre la capa pictórica dejando ver el color del fondo.



**Figura#8, Acuña (Marzo 2012), pigmentos acrílicos y aceite sobre masilla pared.**

## **2.7 Etapa 7 (Octubre 2012)**

Después de trabajar bastante tiempo con la abstracción pura, se empezó a tratar de unir la figuración dentro de la abstracción hecha hasta el momento, a manera de intervenir el fondo-figura como un factor de unidad dentro de la composición y esperando hallar una interacción conjunta. Algunos de los fondos abstractos realizados en papel de acuarela se utilizaron para realizar ejercicios de figuración. Este ejercicio se trabajó con pigmentos acrílicos utilizando la espátula pequeña, realizando trazos gestuales con bastante pintura pastosa y generando un acabado muy saturado, el color se utilizó buscando el contraste entre las figuras y el fondo, esto se puede observar en la figura #9, donde el fondo es de tonos del verde al amarillo mezclándolo con el aserrín, y la figura se trabajó con espátula en colores violetas y rosados.

Es importante aclarar, que la figuración arranca desde octubre del 2012, buscando la interacción con la abstracción total, y tratando de darle una intencionalidad con las plastas de color y la saturación del pigmento. Así pues, en este periodo se trabajaron gran cantidad de pinturas gestuales y en especial retratos. Las figuras humanas representan lo visceral relacionado con el desahogo emocional, son personajes atormentados, llenos de ira, abatidos entre una doble identidad tratando de encontrarse a sí mismos.

Crear es inventar algo que no existía antes. Lo que no existía no es la pintura, ni el color, ni la palabra, sino la forma en la que los organicé y la selección que yo hice. Esa es la novedad. (...) El trabajo del artista no es más que escogimientos. Ahí está la realidad, yo escojo colores, texturas, palabras, movimientos, desplazamientos sobre el espacio (...) pero todo está, todo existe, no podemos prácticamente inventar algo que no esté (...) todos son elementos que tomé de la realidad para inventar cosas nuevas a partir de la relación imprevista, novedosa, nunca anteriormente vista, que generé entre dos palabras, entre dos colores (...) Entonces, yo lo que hago es un ordenamiento diferente, o escoger este sí y este no. Ese es el trabajo del artista nada más: escoger (Amit, 2002, pág.71).



**Figura#9, Acuña (Octubre 2012), acrílico y aserrín**

Esta “escogencia” de la cual habla la autora es precisamente lo que el artista investiga en su proceso, la experimentación y la búsqueda de un lenguaje propio e inventivo. Por eso, dentro de la bitácora es muy importante tanto la búsqueda del concepto con la asimilación de la técnica.

Este proceso creativo es gradual y se da en un periodo de tiempo prolongado por lo cual los hallazgos encontrados se utilizaron para posibles soluciones compositivas. La escogencia del material y del soporte es una decisión que se da en la bitácora y todas las etapas anteriores tienen relación con la siguiente ya que el conocimiento adquirido se asimila para ser utilizado posteriormente.

En la abstracción, se busca unir los conocimientos aprendidos sobre la mancha y la textura para aplicarlos a la a la figuración, tratando de utilizar la técnica en diferentes aplicaciones y buscando la afinidad entre la figura y el fondo. Por tanto, la paleta que se utilizó en las figuras en su mayoría: rojo, magenta, naranja, violeta, amarillo y rosado, tratan de referenciar la carnalidad, lo visceral y la intensidad de la vida.

## **2.8 Etapa 8 (Marzo 2013)**

En los primeros meses del año 2013, se continuó con la investigación de la espátula como medio de hacer pintura gestual, la cual tiene relación con la técnica de la rasqueta, generando una saturación pictórica y un gestualismo de las facciones de los personajes que a su vez representaban un sentimiento en el momento de su realización. Por esta razón, se puede ver en ellas una intencionalidad psicológica y manifestada por medio de la pintura (Ver figura #10). Es importante decir también que este sentimiento se da en momentos de catarsis emocional y aquí su relación con el concepto del impulso creativo que se analizó anteriormente dentro de los conceptos del marco teórico.



**Figura#10, Acuña (Marzo 2013), retrato gestual**

El espacio exterior al sujeto es identificado como lugar de reconocimiento de un “objeto” como forma potencial, reconocimiento que opera a modo de lo que proponemos denominar “germen” creador, entendido como un impulso que conjuga lo afectivo y lo cognitivo en un “saber hacer” incierto pero capaz de realizar la tarea de búsqueda, de actualizar los potenciales pautados por el código de desarrollo del “objeto” y de manifestar su identidad (Amit, 2002, pág.71).

Este germen creador se representa en las etapas de producción artística al irse desarrollando una tras otra. Aplicando el conocimiento de la etapa anterior se van utilizando los hallazgos generados anteriormente para crear nuevos caminos creativos.

### **2.9 Etapa 9 (Agosto 2013)**

Dentro de esta etapa de exploración figurativa, podemos ver la aparición del “feto” como elemento gráfico y pictórico dentro del proceso creativo. Este elemento representa la vida y la evolución en el ser humano, el proceso de desarrollo del ser. Dentro de la bitácora hay gran cantidad de bocetos y pinturas del feto las cuales son particularmente trabajadas en agosto 2013 (Ver figura#11).

Esta es una pintura realizada con la técnica de la espátula sobre fondo negro plano. Algunos de los bocetos realizados en este año se desprenden de la textura realizada anteriormente como fondo, esto se da porque los ejercicios de textura y abstracción pura son de mayor formato y realizados en papel de acuarela. Por esta razón, algunos bocetos como este del feto son en papel offset blanco, trabajados con tonalidades de rojo, amarillo, rosado y un violeta con siena para sacar las sombras, realizados de manera gestual. Esta etapa se vuelve un poco crítica, ya que tiene que ver con crear una ironía al pintar utilizando personajes y figuras que produzcan una reacción en el espectador. Así pues, las figuras y retratos que se escogen en esta etapa, buscan un acercamiento hacia la parte conceptual dentro del proceso creativo sin llegar todavía a la obra de arte final.



**Figra#11, Acuña (Agosto 2013), pintura a la espátula sobre fondo negro.**

La figura se empieza a trabajar tratando de copiar la textura y el movimiento surgido dentro de la abstracción pura, relacionando el conocimiento de etapas anteriores. Por esta razón, la rasqueta y la espátula se empiezan a utilizar para crear los fondos y las figuras respectivamente.

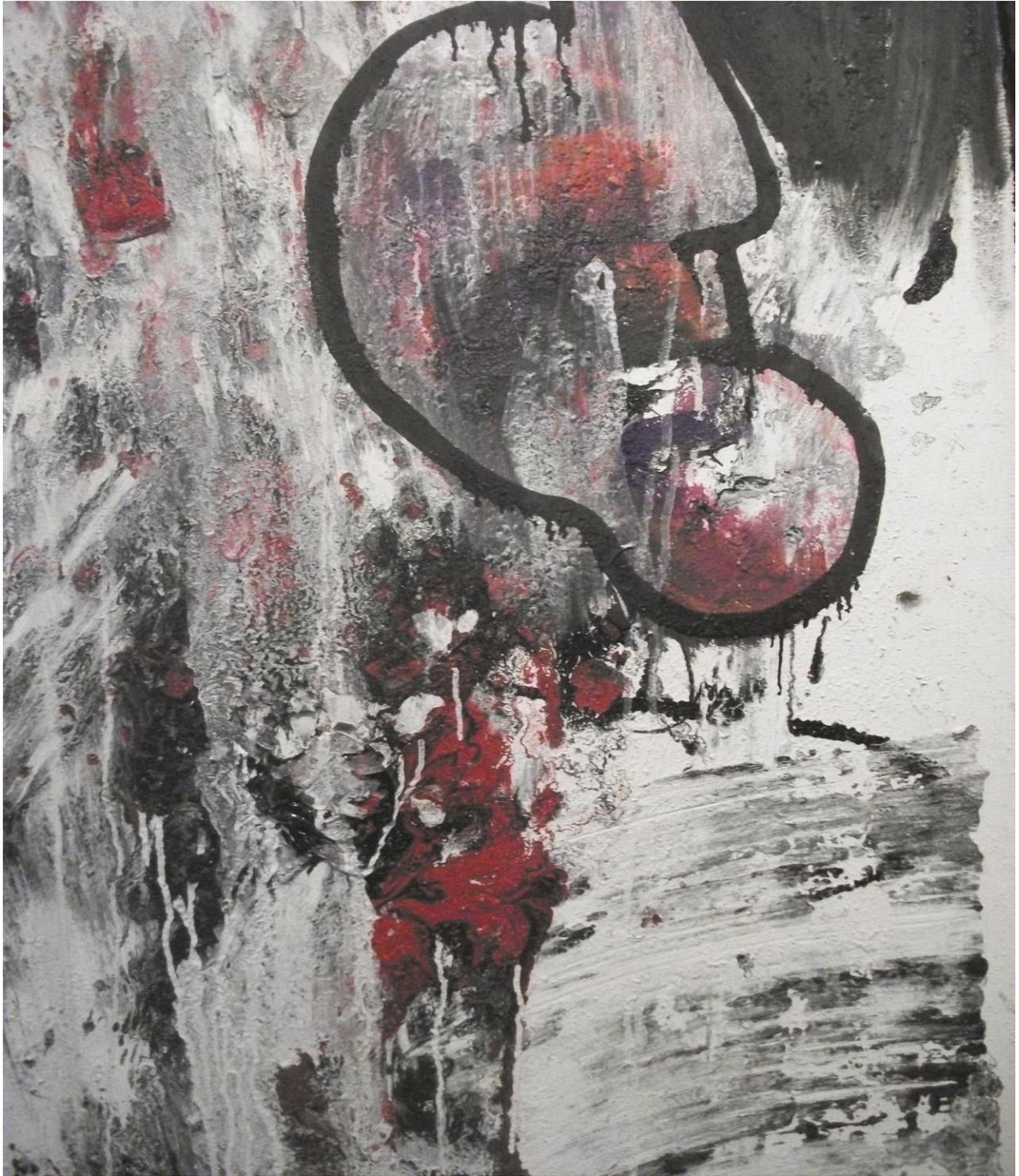
### **2.10 Etapa 10 (Enero 2014)**

Pero también dentro de la investigación plástica surgida de los fondos abstractos y del esgrafiado, se empezaron a incorporar a los retratos y figuras hechos en espátula elementos del grafiti, como el texto y la pintura en spray. Estos ejercicios se empezaron a trabajar en enero del 2014.

Además del papel y la tela, se empezó a trabajar con un soporte diferente, el cual es el “banner publicitario” este elemento se incorporó como parte de la experimentación con el grafiti. Se trabajaron algunos bocetos en grande formato, los cuales son parte también de la bitácora de trabajo, en la figura #12 podemos ver un ejemplo de esta etapa.

Se trabaja en esta etapa con la técnica de la abstracción pura, incorporando pintura acrílica de fondo mezclada con aserrín y el látex craquelador usado en etapas anteriores. Después se chorrean pigmentos de aceite y se utiliza la rasqueta para expandir los materiales sobre la superficie formando plastas de color y una textura táctil. El spray se utiliza como elemento de intervención en el espacio pictórico, en este caso se esbozó la silueta de un feto en la parte superior jugando con los elementos del peso y la composición pictórica.

Esta etapa utiliza los fondos abstractos realizados en etapas anteriores y las herramientas utilizadas como la rasqueta, esta se utiliza como una espátula de gran tamaño permitiendo mezclar y generar saturación en diferentes partes de la superficie pictórica. Además se sigue utilizando el esgrafiado generando marcas sobre el soporte y tratando de interactuar con el fondo-figura.



**Figura#12, Acuña (Enero 2014), aserrín con pigmentos acrílicos, aceite, spray y látex craquelador.**

### **2.11 Etapa 11 (Julio 2014)**

Ya desde la incorporación de los retratos y las figuras del feto, se empiezan a trabajar también las temáticas de la niñez. En julio del año 2014, se realizan estudios de figuración tomando en cuenta la etapa anterior y tratando de crear ya una técnica mixta más depurada.

Se utilizan mucho los colores en gamas de rojo, rosado, amarillo, naranja y algunos tonos fríos para generar contraste de color y sombras en azul y violeta, trabajando con pincel y espátula sobre el soporte del papel y en algunos ejemplos tela.

En el caso de la figura #13, se trabajó sobre un fondo de textura realizado en el 2011, donde se utilizó plástico derretido en bolsas sobre la superficie pictórica y después se intervino con pigmentos acrílicos mezclados con arena. Esta técnica se continuó utilizando en trabajos de formatos más grandes reciclando el soporte.

El retrato del niño fue trabajado con pincel sobre la superficie pictórica. Puesto que ya estaba muy saturada se utilizaron colores pasteles entre ellos: rosado, naranja, blanco y algunas gamas de rojo.

Esta etapa tuvo mucha importancia el pintar encima de trabajos ya realizados en abstracción pura, creando una utilización de la textura allí presente e interviniéndola de manera directa. El concepto de la niñez viene desde el feto y hace referencia a una problemática de maltrato y abuso hacia esta población.

La expresividad del retrato y el dolor que en él se refleja, permiten ver lo que un boceto puede lograr, y como esta experimentación tiene alcances verdaderamente importantes dentro de la investigación de la bitácora.



**Figura#13, Acuña (Julio 2014), acrílico sobre plástico derretido y pigmentos aceite.**

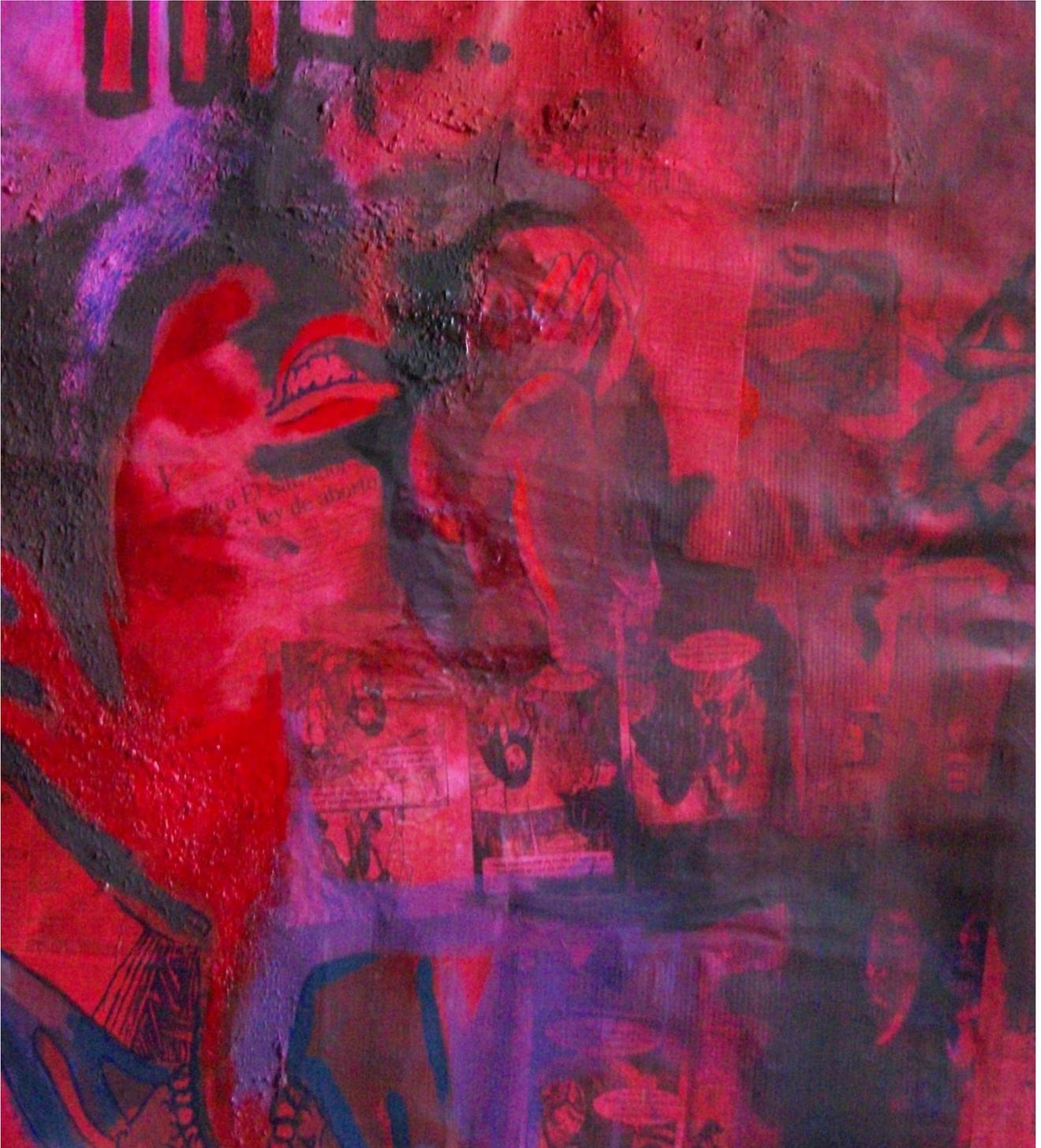
## **2.12 Etapa 12 (Noviembre 2014)**

Se realizaron algunos bocetos en papel, tela y se siguió utilizando el banner publicitario como soporte, tratando de reflejar una problemática social bastante establecida dentro de los parámetros de la bitácora. En este punto, hay que decir que desde el primer momento, la crítica social fue un tema de interés dentro del proceso creativo pero esta se fue dando de manera irregular y aparecen varios acercamientos dentro del montaje final de la exposición y en los registros pictóricos desde el año 2009.

La figura#14 fue realizada sobre banner publicitario utilizando la textura de acrílico con aserrín y mezclándola sobre un tapizado de imágenes de periódicos que se escogieron con noticias y acontecimientos que se presentan de manera crítica reflejando un amarillismo de los medios de comunicación y una problemática social evidente. Después se aplicó una base de color rojo cadmio sobre la superficie generando una veladura y coloración rojiza sobre los elementos.

Este trabajo es más compositivo. Incorporando la textura visual y táctil, se genera una idea de saturación con las noticias y el lenguaje utilizado. Su importancia dentro de la bitácora marca la escogencia de diversos materiales para crear un fondo interactivo donde se reflejen diferentes acontecimientos y formas, buscando mezclar las etapas anteriores y perfeccionando el paso de la abstracción pura a una neofiguración.

La paleta se utilizó en su mayoría en tonalidades rojas pero con la presencia del violeta, rosado y el gris de payne como tonos fríos generando una composición dinámica y creando un efecto visual en conjunto sin destacar un elemento sobre otro, esto quiere decir que el fondo figura se une en un todo, sin destacar elementos sobre otros.



Figura#14, Acuña (Noviembre 2014), acrílico y aserrín, periódicos sobre banner.

### **2.13 Etapa 13 (Enero 2015)**

Continuando con el estudio del collage, se siguieron trabajando ejemplos con la utilización del periódico y elementos pictóricos, pero ahora utilizando el collage como un fondo unitario y buscando la interacción conceptual con algunas figuras en particular retratos de niños.

Como lo vemos en la figura#15, el fondo de periódicos sirve como atmósfera conceptual para las figuras ahí pintadas y creando una interacción temática del entorno social en el cual se desenvuelve el infante, esto, a manera de crítica social y afinando más la propuesta conceptual con la técnica.

Se utilizó más en esta etapa la tela sobre bastidor porque a la hora de hacer el collage y pegar los recortes de periódico y tipografía sobre la superficie, se necesitaba estar lo más estirado y flexible posible para que la técnica funcione bien. Después se aplicó un rojo cadmio sobre la superficie como en el ejemplo anterior. Este color es bastante importante porque marca una transparencia sobre el fondo y lo une en un solo tono generando una unidad tonal.

El rojo es uno de los colores que más tiene presencia dentro de este proceso creativo, ya que representa lo visceral, carnal y la violencia. En estos trabajos es importante que se genere una idea de saturación visual en el fondo pictórico y esta se relaciona con las figuras allí pintadas, buscando una unión conceptual respecto al tema. Al aplicar un solo color sobre la superficie del periódico esta funde los colores impresos y crea tonalidades en grises.

Las figuras en esta etapa se trabajaron con pincel, se dejó de utilizar la espátula porque se quería generar un acabado más naturalista, sin textura y con una mayor libertad en la aplicación del color. Por lo tanto deja de ser gestual.



Figura#15, Acuña (Enero 2015), acrílico y periódico sobre tela.

### **2.14 Etapa 14 (Marzo 2015)**

Las noticias y las tipografías se escogen de los periódicos, se recortan y se van armando en el soporte antes de pegarlas, esto para generar una composición sobre la superficie y pensando en las figuras que van a ser representadas. Para crear las figuras, se utilizaron algunas fotografías de niños.

Tratando de unir las investigaciones realizadas hasta el momento, se empiezan a utilizar en el 2015, los fondos de textura realizados años anteriores, pero agregando el elemento del collage y la intervención pictórica. Para estos ejemplos, se retrataron algunos personajes de los medios de comunicación presentes en la prensa y en la televisión. Este es el caso de la figura #16. Donde se puede ver el personaje de “Santa Claus” pintado sobre tela buscando una relación conceptual con las figuras en la parte posterior. Estos son impresos que se incorporaron dentro de la composición en escala de grises para encontrar una armonía tonal con el fondo abstracto de blanco, gris y negro. Este fondo se trabajó con la monotipia, utilizando los pigmentos de aceite sobre la masilla de pared.

El personaje retratado tiene una intencionalidad dentro de la composición, ya que remite al consumismo desmedido y la explotación comercial. Este tema se empezó a trabajar en la bitácora desde el año 2014 y se continuó trabajando hasta el presente año.

La figura se trabajó en acrílico con pincel sobre la superficie textural, creando una relación entre el fondo figura diferente a la utilizada con los periódicos, ya que ésta busca un contraste con el personaje y presentando una realidad social.



Figura#16, Acuña (Marzo 2015), acrílico, masilla de pared e impresión sobre tela.

### **2.15 Etapa 15 (Agosto 2015)**

En este punto de la investigación de la bitácora surge también la idea de utilizar el recorte de periódico como elemento individual, haciendo composiciones dentro del fondo y generando otra manera de collage.

En el caso de la figura #17 se trabajó con la síntesis que puede generar una imagen a la hora de verse representada. Este contraste produce una visión del personaje dentro de su entorno social.

La escogencia de temas sociales y el análisis del personaje allí representado son parte de la composición que se quiso trabajar, ya que el personaje es aislado sobre el fondo produciendo un contraste. Este adquiere una dinámica dentro de la representación generando una comunicación o la búsqueda del significado.

La obra se construye como un juego que plantea una dinámica alternativa de convivencia, invitando al otro (receptor, espectador, etc.) a participar, a producir desde su propio lugar en una actitud de reciprocidad comunicativa. El “objeto” (o su rastro en la obra acabada) queda referido al espacio potencial intermedio para el encuentro, simboliza la posibilidad de unión (Amit, 2002, pág.73).

Dentro del proceso creativo surge una búsqueda de composición y su relación con el concepto, la obra acabada surge después de esta investigación y es ahí donde se muestra al público. Desde la bitácora no surge esa interacción con la gente, sino solo se prueba o ensaya. Este ejercicio no es una obra sino una búsqueda de la relación entre el fondo-figura y como al destacar uno de los elementos sobre otro, permite generar una intencionalidad propia. Este conocimiento surge en el proceso creativo por lo que hay que tener en cuenta también las limitaciones de formato, impresión y composición a la hora de producirlo en grande.



**Figura#17, Acuña (Agosto 2015), collage sobre fondo acrílico negro.**

### **3. El esquema**

El esquema es muy importante dentro de la bitácora porque ayuda a definir las características de representación formal, el cómo se puede descomponer la idea o el concepto desde el punto de vista formal y desarrollarlo en una aplicación técnica.

Este esquema o mapa conceptual define una idea primaria que se va perfilando para crear conocimientos secundarios que simplifican y van dando más forma. Después de esta primera etapa, se buscan los posibles materiales que se pueden utilizar y la manera de realizarlos.

Otra parte muy importante del proceso creativo se define como una teorización interna y buscando un objetivo creativo. El escribir las ideas es igual de importante que generar bocetos ya que estas ideas se dan de manera espontánea y si no se desarrollan en escrito, se pierden; por esta razón se incluyen en este capítulo por su importancia dentro de la bitácora y a partir de estas crear una nueva serie de trabajos y abrir un camino creativo nuevo.

La mayoría de esquemas son parte de las bitácoras que abarcan estos siete años de trabajo. Algunos son intervenidos con pintura y elementos gráficos que enriquecen el contenido de la misma y complementan la parte del análisis teórico. Muchas de estas ideas se realizaron en gran formato en tela, banner y madera. Otras todavía permanecen solo en el papel, pero lo importante es que son parte del material recopilatorio y pueden ser desarrolladas en cualquier momento.

En el caso de la figura#18 el esquema representado es parte de una conceptualización muy interna del artista, creando una interiorización y buscando una representación plástica. Este se realizó en el año 2009 y fue parte de las ideas dentro del taller de bellas artes y pensado más como instalación o intervención del espacio.

El planteamiento era conseguir una serie de maniqués y montarlos en algún espacio de alta transitabilidad. A estos se les monta una bolsa de cartón en la cabeza representando una sociedad sin ideas y metida dentro del consumismo, esta ceguera es la que tienen muchas personas ante la realidad y se transmite su ignorancia.

La idea se representa inicialmente como el encierro mental y se va desarrollando en factores más sociales, lo que permite una descomposición de la idea principal adaptándola a un entorno ya sea social, político, económico, religioso o ambiental, la instalación busca trascender como idea creando un análisis en los espectadores y una interacción social.

Este esquema no se pudo convertir en obra final puesto que no se tenía el presupuesto y el transporte adecuados para realizarla, pero la continuidad que se pueda generar en la bitácora permite que cuando se cuente con estos elementos se pueda hacer.

Así pues, la bitácora plantea trabajos para el futuro por su aplicabilidad y la conservación de los ejemplos ya sea físico o en medio digital, esto representa una de las características más importantes del proceso creativo y es la acumulación de experiencias en el tiempo.

La idea de el claustró o el encierro mental, cuando las personas se aíslan en sí mismas, y se apartan de una sociedad miserable, aburrido y aislado del mundo.



↓  
A manera de maniqueos, que son seres inertes que no pueden pensar, sentir, ni tener ideas.

↓  
Como los que son humanos y que son maniqueos, todos iguales y con el mismo pensamiento e idea en la cabeza.

↓  
Se pretende hacer una comparación a manera crítica social, en la cual se genera la idea de como nosotros los costarricenses y especialmente los cartagoneses, nos ponemos una bolsa en la cabeza para no enfrentarnos ante la vida y ante nuestros problemas, nos ocultamos de ellos y hasta mentirnos y escapamos de ellos.



↓  
Esta idea del tico que no aviesga, que no inventa, que no viaja, que no trabaja por conseguir una meta y anhelo.

↓  
"Es la idea del Fracaso"

Figura#18, (2009), esquema sobre papel.

Al fusionar los elementos del texto y la imagen gráfica nos permite establecer el esquema como un complemento, donde se realizan estudios conceptuales y que dentro del proceso van generando representaciones. En el caso de la figura#19, surge una aproximación técnica y conceptual sobre la saturación urbana utilizando cables y elementos del tendido eléctrico.

En esta etapa del año 2010, se empezó a trabajar con desechos plásticos, eléctricos e industriales sobre soporte de madera. Este esquema representa parte de esa búsqueda y sirvió para delimitar los materiales que se quieren utilizar y su aplicabilidad. Finalmente, no se trabajó con la escultura como se tenía contemplado por motivos de espacio y transporte, pero sirvió para generar una serie de trabajos pictóricos exhibidos dentro de la muestra final de este proyecto.

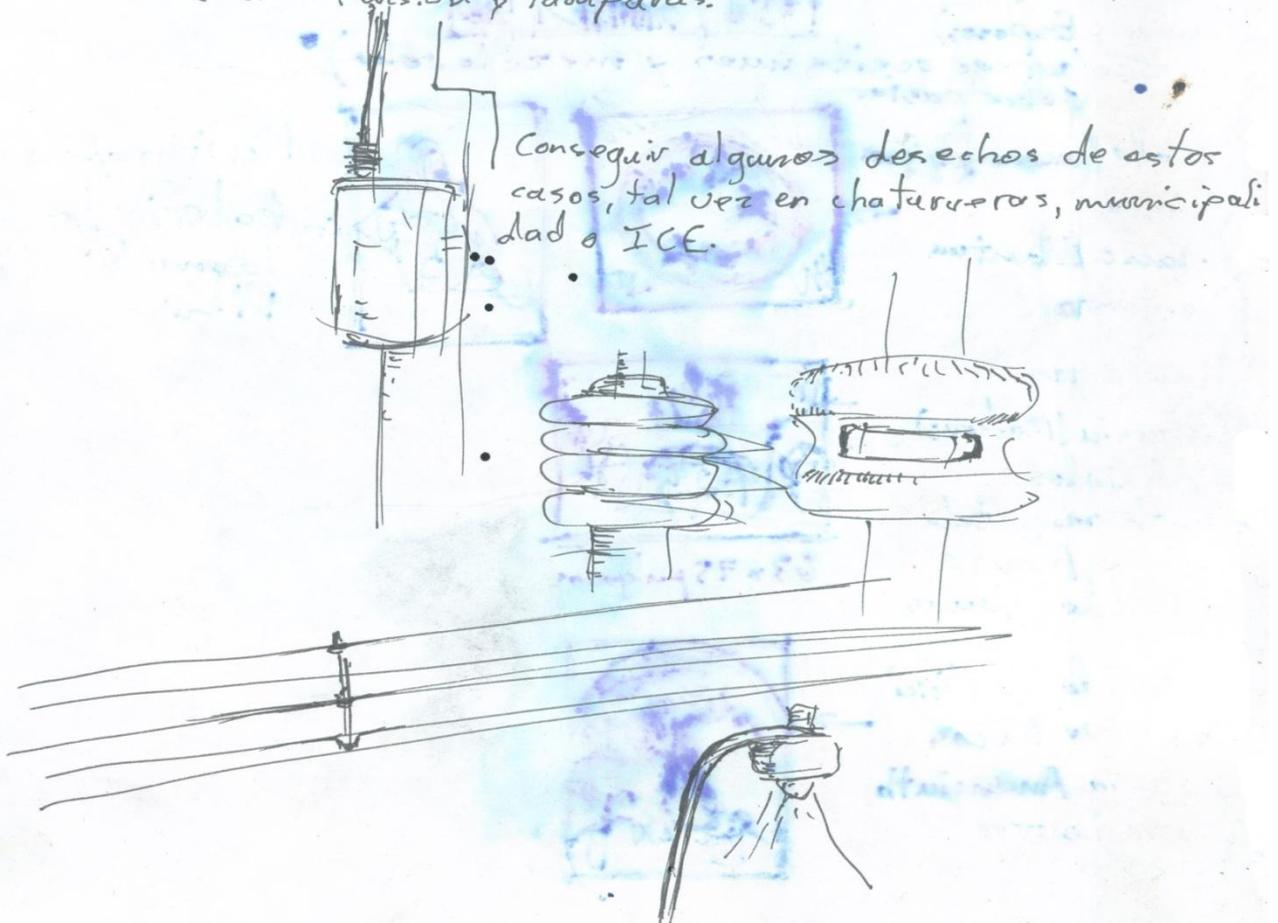
El proceso de búsqueda dentro de la conceptualización del esquema ayuda a definir aspectos de forma, técnica y aproximación temática. Por esta razón, este genera una descomposición del tema o idea que se quiere tratar además de permitir un desarrollo conceptual. Es importante dentro de la bitácora destacar estos momentos ya que pertenecen a todas las ideas acumuladas a lo largo del proceso.

Casi en la mayoría de los casos la imagen acompaña al gráfico como soporte del concepto y estructura creativa, el desarrollo de las ideas y de los conceptos se van dando en un tiempo paulatino y abarcan una búsqueda teórico-práctico.

Estos esquemas potencian en el artista el escribir sobre lo que se quiere hacer ya que es importante también, que este desarrolle sus ideas por escrito y teorice un poco sobre lo que se quiere trabajar y con qué materiales se pueden utilizar.

La idea de representar el dibujo como tendido eléctrico, como cableado, ya no como la visión de pintura sino como escultura o objeto material en el cual se pueda establecer la relación entre la idea de dibujo y la saturación urbana.

↓  
Proceso de Búsqueda:  
el cual me permita encontrar algunos elementos que representen la idea de cable eléctrico en este caso: transformadores, alternadores, cables de alta tensión y lámparas.



Figura#19, Acuña (2010), esquema grafico sobre papel.

Dentro del esquema es común encontrar referencias bibliográficas de algún libro o publicación, biografías de artistas o algún referente plástico que ayude al artista a desarrollar su proceso personal. Estas referencias de autores son pequeñas consultas dentro del proceso creativo que sirven de comparación y análisis de la forma, materiales, concepto y técnica.

Dentro de la figura#20 se puede ver que el esquema representa el desarrollo de una idea para instalación, esta busca representar el juego de ajedrez a manera de una representación conceptual, el concepto primario busca desarrollar la idea de la concentración mental que el juego produce y a partir de este primer acercamiento. Van desarrollándose las demás llaves dentro del esquema.

La segunda llave busca generar una observación satírica del juego en el espectador al representarlo en un lenguaje psicológico, y tratando de evidenciar la concentración que se ocupa sobre él. Este concepto representa la contemplación del acto creativo del pensamiento.

En la tercera llave, se busca una posible representación del concepto traducido a materiales y a la forma propiamente, delimitar el concepto ayuda a que se pueda dar un acercamiento más preciso hacia su desarrollo físico. Es decir, se busca traducir de las palabras a los hechos. Dentro de esta escogencia de materiales destaca también su aplicación y su montaje.

Por último, el esquema permite también definir algunos elementos representativos dentro de la instalación, en este caso el reloj que marca el tiempo, los dos muñecos que están en la acción del juego y su posible representación dentro del concepto que se quiere representar.



Figura#20, Acuña (2010), esquema conceptual.

Estos esquemas son muy importantes dentro de la bitácora porque ayudan a delimitar las ideas y a definir lo que se quiere hacer, la escogencia de materiales, la forma y el posible espacio a realizar.

Es importante acostumbrarse a escribir un poco de lo que se hace para desarrollar teoría creativa sobre las etapas del proceso y la obra final, ya que este tipo de retroalimentación hace posible una reflexión teórica. A partir de esta reflexión el artista va desarrollando sus conceptos y orientando su proceso creativo: “El artista nunca emprende su producción manual sin ideas, deseos ni propósitos; siempre lleva consigo intenciones o imaginaciones” (Acha, 2002, pág.17).

Esto quiere decir que la conceptualización presente en un esquema ayuda a desarrollar estas ideas primarias, darles orden y potenciar un desarrollo creativo a partir de ellas. Buscando una intencionalidad dentro del proceso y la producción de la obra final destacando elementos de composición, forma, materiales y delimitación presentes en el esquema.

También el esquema representa una visión personal del artista que busca desarrollar sus contenidos con orden y delimitando sus posibilidades, es así como una simple idea o propósito puede desarrollarse en una serie de trabajos que salen en el proceso y bajo la delimitación del esquema conceptual.

#### **4. El grafismo**

Este se representa dentro del proceso creativo como una investigación personal de elementos gráficos, que busca una interpretación de una idea mediante trazos, líneas y una articulación compositiva.

La línea es el elemento fundamental del grafismo de este proceso creativo ya que está presente en dibujos, pinturas y también en los esquemas conceptuales, hay ensayos de líneas y de estructura en todas las bitácoras de trabajo por lo cual es el elemento más utilizado.

La hiperactividad creativa se ve reflejada en la línea grafica como una incesante y explosiva necesidad de rayar una superficie y transformar el espacio compositivo, el dibujo gestual hace su aparición en esta etapa cargada de creatividad y expresión. Generando una fuerza que impulse a crear a partir de líneas expresivas y figuras que van apareciendo en el espacio blanco.

La saturación del espacio se ve reflejada en este tipo de dibujo ya que la cantidad de trama utilizada va construyendo las figuras y creando el espacio compositivo, en la figura#21 podemos ver una unión entre los retratos representados de perfil y frente, esta trama imita la estructura muscular y se articula sobre todo el espacio uniendo los elementos en uno. Es muy psicológico el dibujo de esta etapa, ya que representa algunos pensamientos y personajes salidos de la imaginación y del subconsciente.

La plumilla se vuelve la herramienta más utilizada dentro del grafismo por su manejabilidad y la calidad de línea que puede dar, además es fácilmente transportable. La rapidez de los trazos realizados sugiere la implementación del concepto de impulso creativo, porque se da en momentos de catarsis emocional y desahogo.

\* Colonia Penitenciaria (Fran Kafka)

No como elemento estético sino como estructura crítica. La relación entre lo rural - urbano.

- Panamarenko

- Sean Tyguely (Motomatics)



Figura#21, (2009), plumilla sobre papel

En esta etapa se empezó a utilizar la mezcla del elemento gráfico con algunas texturas de la pintura, entre ellas la masilla de pared que se aplica sobre el soporte de papel con una espátula. En el caso de la figura#22 esta da una sensación de tridimensionalidad y de perspectiva microscópica que se utilizó ya desde los bocetos en plástico y posteriormente en las pinturas abstractas.

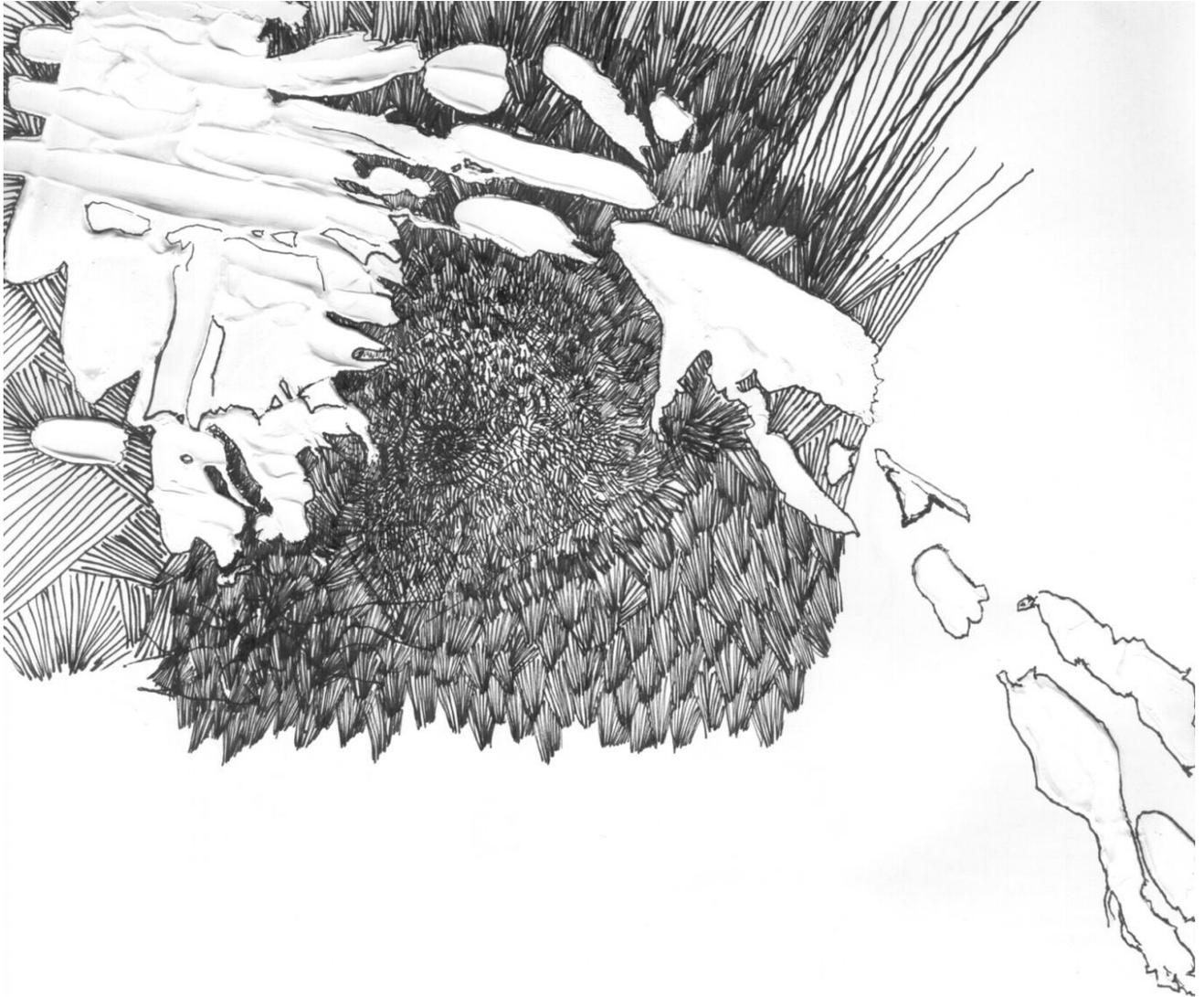
En este punto, se empieza a trabajar la textura de la plumilla imitando la saturación producida en la pintura y uniendo los elementos gráfico y pictórico.

El micro mundos es parte de esta visión que se plasma en la bitácora y que se explota tanto en el dibujo como en la pintura, pero la gráfica todavía se presta más para este concepto por los elementos gráficos; la línea, el punto, la trama y el contorno. Dentro de estas composiciones realizadas en el año 2010, destacan las que se trabajan combinando la textura táctil y la visual como elementos compositivos.

La sensación del espacio tridimensional que producen estos bocetos tiene una comparación con la etapa de la pintura de la abstracción pura, donde se crea una ilusión de atmosfera, permitiendo ver el boceto como una estructura microcelular.

La mayoría de los bocetos de esta época son en blanco y negro es muy poca la presencia del color, por motivos compositivos generando calidad de grises. La masilla se adhiere perfectamente al papel lo que permite una mayor experimentación y versatilidad.

La etapa grafica también posee algunos de los acercamientos producidos en la pintura, por lo cual se utilizan ciertos materiales que puedan articularse con la línea y que se apliquen bien sobre el papel.



Figura#22, (2011), plumilla y masilla de pared sobre papel.

En el caso de la figura#23 se trata de crear una unión entre el dibujo y algunos elementos pictóricos, articulando compositivamente dentro de las posibilidades que la bitácora permite.

Este dibujo en grafito se trabaja con meticulosidad generando calidad de grises e iluminación, trabajando con modelo en la asignatura de “Dibujo 3” de la Escuela de Artes Plásticas. Se crea una sensación de esfumado definiendo en primer plano los pies; una mano y el esbozo de las piernas que se pierde dentro del blanco del papel. De esta manera, crea una sinuosidad y la idea de un ser que se esfuma y desaparece.

El escorzo del modelo permite centrarse en un detalle y partir de este desarrollar el dibujo resaltando elementos importantes y quitando lo demás, el grafito permite a diferencia de la plumilla generar un esfumado y un acabado liso dentro de la composición de la figura.

Después de producir en bitácora se interviene el dibujo con plástico derretido que se utiliza en las primeras etapas de la pintura. Se trabaja superficialmente con el plástico de manera que no se queme todo y restregándolo con la espátula para que se adhiera.

La bitácora permite que se intervengan una y otra vez los bocetos ahí planteados para ver las distintas posibilidades dentro de la composición, donde se ensayan diferentes elementos gráficos y texturas. El papel tiene ciertas limitaciones como soporte por su fragilidad por esta razón se utilizan texturas menos saturadas.

La intervención en técnica mixta es lo que está más presente en el proceso creativo ya que algunos de los bocetos realizados con anterioridad, posteriormente se trabajan encima tratando de generar una armonía entre los elementos utilizados.



Figura#23, (2010), grafito y plástico derretido sobre papel.

Continuando con la *etapa gráfica* se empezaron a trabajar ciertos bocetos uniendo la textura con la línea gráfica, este de la figura#24 es un ejemplo del trabajo por etapas ya que se realizó el dibujo en grafito de un niño muerto sobre papel, posteriormente se interviene con marcador rojo y por último con la monotipia en tonos verdes.

Este boceto representa la unión de dos procesos diferentes tratando de articular una unidad compositiva y conceptual, el retrato está trabajado con una tonalidad de grises destacando dramáticamente las zonas anatómicas para generar más naturalismo. El detalle de la boca sobre la superficie hace denotar que está desfallecido, además de tener sus ojos cerrados de manera casi teatral, que sugiere el sufrimiento de los niños en la guerra y la problemática social que genera un conflicto de esta índole.

El realce generado con el marcador rojo genera un contraste por color al estar el retrato en grises sobre un fondo blanco, lo dramático de la escena y anecdótico se reflejan en este boceto. Por supuesto, este tema se genera dentro de la pintura, muchísimo antes de trabajar con periódicos ya se daban reminiscencias al respecto.

La monotipia trabajada en tonos grisáceos y verduscos genera una apropiación dentro del espacio compositivo, ocultando un poco lo grotesco de la escena y causando un efecto de atmósfera dentro del espacio.

Dentro del boceto aparecen algunos autores que se visualizaron importantes dentro de la búsqueda personal, y que aparecen escritos en la parte inferior derecha entre ellos: Ernst Haas austriaco y el ruso Georgi Petrussov que sirvieron de referentes en fotografía para este boceto, ambos trabajan el tema de la guerra y la calamidad social.



Figura#24, (2010), grafito, marcador y monotipia sobre papel.

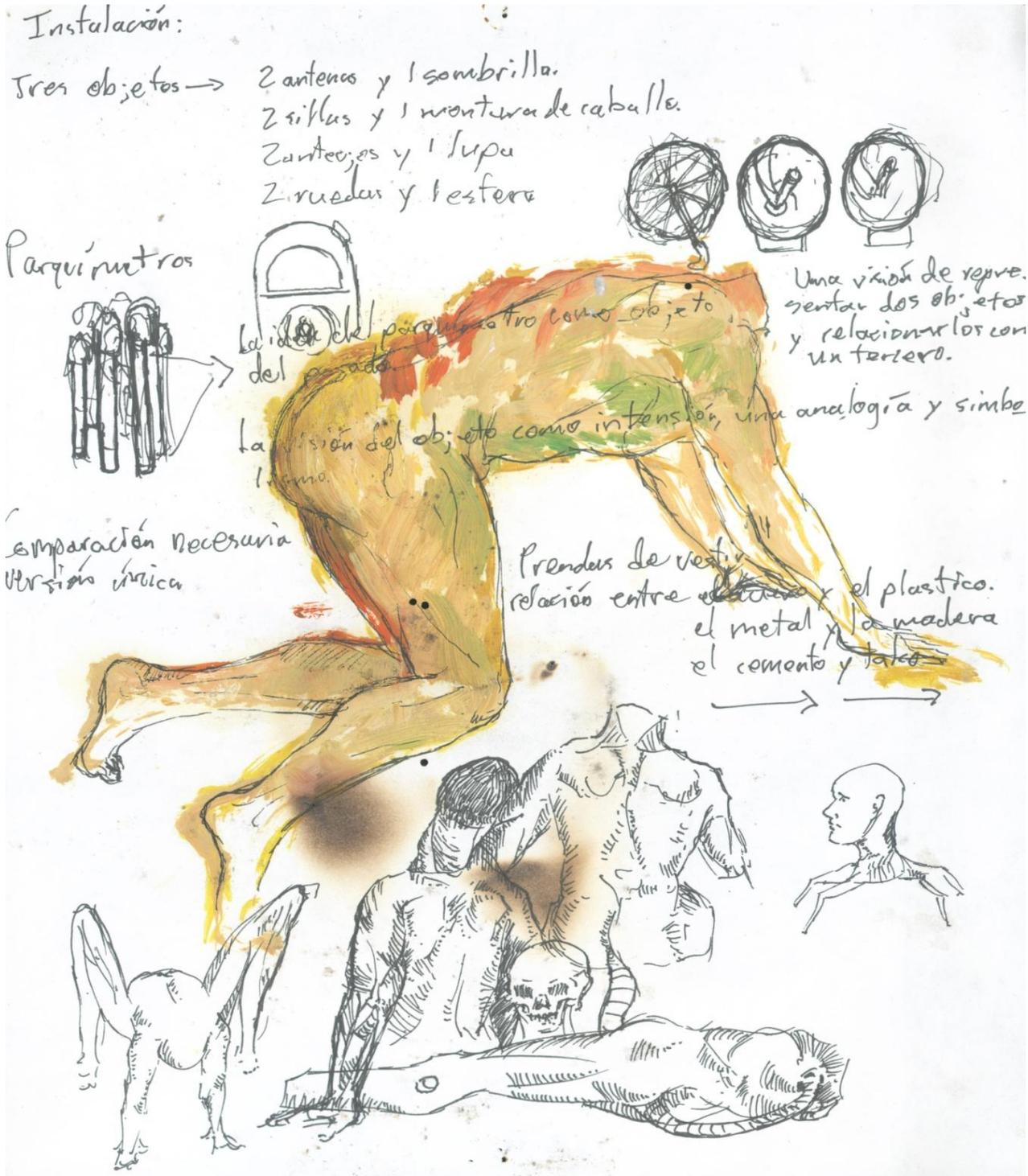
Dentro del proceso creativo hay un tiempo de análisis en el cual se pretende visualizar los avances o alcances dados en una etapa, para generar una retroalimentación que produzca conocimiento. Por esta razón, la parte gráfica, la pictórica y la del esquema representan una división teórico- práctico del proceso creativo.

El proceso creativo del artista plástico comienza con un trazo o figura, un color o tema, una vaga idea o una imagen borrosa, sea en la mente, en el esbozo o en la obra; la obra nunca esta entera ni definitiva en la mente. Para ser precisos, el proceso creativo no busca producir obras completamente nuevas, sino provistas de una o más innovaciones que, por valiosas, constituyen la creación y a cuyo alrededor el artista va levantando redundancias (Acha, 2002, pág.147).

Así pues, el proceso surge de la innovación en las etapas de desarrollo plástico que el artista va produciendo con el tiempo, en la figura#25 se plantea una idea para instalación con una serie de elementos de la cotidianidad y una comparación analógica con otro objeto. Por ejemplo: 2 antenas y 1 sombrilla en posición vertical dando un acercamiento a la simbolización.

Este es un esquema gráfico donde el texto se une con los dibujos para describir los materiales, la forma y los elementos de representación dentro del ejercicio. En el mismo boceto se crean dibujos de figuras humanas generando una imagen compuesta y una ambientación dentro del esquema.

La saturación del espacio compositivo forma un dinamismo propio haciendo que la lectura del boceto no sea unitaria sino más bien caótica. El conjunto de ideas y conceptos dentro de la bitácora se dan de manera espontánea y constituyen el impulso creativo que analizamos anteriormente.



Figura#25, (2011), plumilla y acrílico sobre papel.

Este impulso creativo se desarrolla en la búsqueda incesante de posibilidades, estilos y temas dentro del proceso creativo, cuando surge una incógnita personal o cierto agrado por una técnica descubierta. Es el impulso por crear y generar una serie de ideas plasmadas en el arte plástico, estas son llamadas también posibilidades.

El espacio de la creación, aquel incierto del origen es descrito como un “mar de posibilidades” frente al cual el sujeto padece de impotencia. Por esto, ha de desplazarse hacia el segundo espacio, donde se forma la experiencia sensible, siempre dispuesta a ir más allá de lo conocido para lograr crear otro lenguaje en que la expresión sea equivalente a la experiencia (Amit, 2002, pág. 70).

La expresión es producto del impulso creativo y mediante esta se crean todas las ideas que están presentes en la bitácora, y que mediante el hacer constante que se denomina hiperactividad creativa forma el proceso.

La figura#26 es parte de este conjunto de posibilidades que surgen en la bitácora y que mediante el proceso creativo toman forma, explorando las variantes graficas sobre la mancha y tratando de hallar una unidad entre el dibujo y la pintura. La exploración de la línea dentro de este ejercicio corresponde a una búsqueda de figuras y siluetas que salen de las manchas que se realizan con la técnica de la monotipia sobre papel.

La monotipia se trabajó con dos colores primero el siena de fondo y después un verde oscuro sobre la superficie, tratando de generar un contraste compositivo. Posteriormente se rasgan algunos pedazos de papel en el proceso y se interviene con plumilla buscando siluetas, formas humanas y animales dentro de la superficie.



Figura#26, Acuña (2012), monotipia y plumilla sobre papel.

En estas etapas últimas del grafismo se busca una unión entre la técnica mixta planteada en la pintura y el dibujo, realizando una serie de trabajos donde se aplique el conocimiento dado con anterioridad. Dentro de los elementos gráficos surge siempre la representación del micromundos y de la interioridad del ser humano. De este modo, son constantes las representaciones de figuras humanas recogidas y cabizbajas, además del símbolo del feto y la fertilidad.

Este simbolismo del feto representa una visión humana desde la interioridad del ser buscando una espiritualidad, dentro del nacimiento y la defensa de la vida. Es como una visión de que es y de donde viene el ser humano, representando una lucha por la vida y el entorno metafísico del cual es parte.

La vida allí simbolizada representada busca generar una importancia en el ser y no en lo material, tratando de reflejar una incógnita personal sobre la empatía con los otros seres vivos y el entorno. Las texturas del tejido muscular que se representan alrededor del feto y las figuras de la mujer representan la carnalidad o el cuerpo físico que une a todos los seres vivos y nos hace ser empáticos con los demás. Es como si dijera “yo siento tu dolor porque yo lo sentí o lo sentiré”.

Esta textura de microorganismo se da desde los tiempos del colegio donde buscaba los textos de biología y copiaba las ilustraciones de las células, microorganismos y bacterias. Tratando de hallar una propia representación de las texturas orgánicas y creando a partir de allí un puente creativo.

En este ejercicio se interviene sobre el dibujo realizado con tiza pastel azul además se quema la parte inferior del dibujo, para generar una transparencia con la textura pictórica utilizada anteriormente con la mezcla de aserrín y acrílico.



Figura#27, Acuña (2013), acrílico, pastel y plumilla sobre papel.

A partir de esta mezcla de etapas y materiales se empieza a unir los elementos gráficos con el grafiti y la intervención. Este proceso creativo al ser tan variado hace que se puedan utilizar muchas posibilidades resueltas anteriormente.

Siguiendo con la temática del feto y el niño tratada desde la pintura, se crean una serie de bocetos buscando un dinamismo en la representación y en la forma que cause impacto visual. Por esta razón se utilizan una serie de fotografías de niños en diferentes posiciones y ángulos resaltando su retrato y la gesticulación de los rasgos faciales. Después se intervienen estas fotografías utilizando pintura acrílica y plumilla.

El resultado se puede ver en la figura#28, donde se cubre parcialmente el retrato dejando una transparencia sobre los rasgos faciales: los ojos, la boca, la nariz y las mejillas, ya de por si el gesto de la cara produce impresión y sobre salto. Al trabajar con transparencia en e especial utilizando colores rojizos, violetas y grises, se genera una sensación de maltrato hacia la niñez y la inocencia de estos ante sus padres y la sociedad.

El pincel seco sirve para generar una textura sobre la cara, y la monotipia se aplica sobre la cabeza para generar surcos o formas irregulares que posteriormente se intervienen con plumilla, generando texturas orgánicas y tejidos musculares.

El retrato tiene su enfoque compositivo en los ojos y la expresión que se forma en el niño, en la parte superior se utiliza el texto que pertenece al lenguaje del grafiti interactuando con la figura y la composición. Este lenguaje se utiliza mucho dentro de la pintura como saturación y construcción visual.



Figura#28, (2014), fotografía intervenida con acrílico y plumilla.

## **V. Conclusiones**

El desarrollo de un proceso creativo representa una visión en el tiempo a manera de una gran retrospectiva, en la cual escribir de lo que se hace, se convierte para el artista, en una gran experiencia. Crear un conocimiento y un análisis de los detalles que no fueron vistos con anterioridad.

Investigar teorías que puedan sustentar el proceso de creación como un todo es algo que ayudó notablemente a la función del artista, entender todos estos avances como parte de un conocimiento que se potencia constantemente y del cual se crean caminos creativos interminables. Al final de cada etapa y al principio de la otra hay un amarre que forma un punto de partida y evolución dentro del proceso. Por esta razón, en la bitácora se presentan todos los hallazgos y avances de la investigación.

El proyecto de investigación permitió analizar desde el punto de vista teórico lo realizado en estos años de trabajo práctico, la idea de poder mediante conceptos, ideas y formulaciones teórica fortalecer el desarrollo del proceso y generar conocimiento. La práctica artística es algo muy emocionante e interesante que el autor realiza muchas veces sin darse cuenta las cosas maravillosas que surgen de este proceso. Documentar un proceso creativo de esta manera permite analizar lo que se hace desde un punto de vista muy crítico y a la vez analítico.

La teoría que se analizó en este proyecto ayudo a complementar de gran medida los conocimientos prácticos realizados a lo largo de este gran periodo de experimentación. Complementar la teoría y la práctica permite ver un avance en conjunto respecto de las potencialidades y también las limitaciones presentes en el proceso del artista. Identificar los conceptos más relevantes dentro de la teoría y reflejarlos en el propio proceso es un gran avance, dentro de los parámetros de la investigación.

La reflexión escrita debe acompañar siempre el hacer creativo de un artista ya que el complemento de la imagen con el texto, ayuda a enfocar mejor los objetivos que el autor quiere realizar. Además de ser una reflexión para sí mismo, en búsqueda de un proceso que genere un aprendizaje sobre el quehacer artístico.

Confrontar los conceptos teóricos con el proceso creativo personal fue de gran ayuda para entender las experiencias vividas en el momento de realización. Además poder complementar las citas textuales mediante el análisis propio de la parte plástica, genera una experiencia que enriquece todo lo realizado.

Es importante también entender que las teorías creativas y del proceso ayudan de gran manera, a entender como el artista piensa y realiza sus experiencias personales en la plástica. Valorar los momentos de éxtasis o inspiración creativa desde un punto de vista no solo de creador sino también de crítico, respecto a lo que se hace y muy importante el cómo se hace.

Es de un gran valor personal ver reflejado tantos momentos creativos personales y tantas etapas que han surgido a lo largo del tiempo y como estas generan un conocimiento que se acumula con el tiempo. Al poder reunir y explorar las diferentes bitácoras, ejercicios y pruebas a lo largo del tiempo permitió evidenciar las diferentes etapas emocionales, conceptuales e ideológicas presentes en el proceso creativo personal. La gran variedad de ejercicios, pinturas, grabados y dibujos presentes en la bitácora, producen una sensación de una búsqueda que nunca termina y que se nutre de las etapas anteriores en el proceso.

Por esta razón, el concepto de hiperactividad relacionado con la creatividad refleja la idea de la pluralidad de conceptos y formas plásticas presentes en el artista, y que de las múltiples posibilidades se genera un conocimiento tanto en la técnica como en el concepto. Este concepto se une con el del impulso creativo como la motivación de realizar pinturas, dibujos, esquemas y gráficos de manera compulsiva y constante. De esta manera, la

hiperactividad significa pintar rápido y buscando múltiples formas de representación. Dentro del proceso creativo se rescatan varios puntos importantes y del todo se valora la experiencia del hacer y visualizar un avance en la investigación propia del artista.

Dentro de las grandes experiencias presentes en este proyecto fue la muestra realizada en el Centro de Conservación y de Patrimonio Cultural de San José, donde se mostró la parte práctica de la bitácora de trabajo. Fue una gran experiencia poder escoger de más de quinientos dibujos, pinturas, grabados, gráficos y pruebas de textura, una ejemplificación de cada etapa creativa y su desarrollo práctico.

Gestionar una muestra expositiva que recogiera toda esta gran investigación a lo largo de siete años fue una gran tarea, especialmente porque había que generar un soporte limpio, pulcro y resistente, donde pudiera montar todos estos ejercicios. Por supuesto, se escogieron treinta ejercicios por soporte de los más representativos de cada etapa creativa y se montaron de manera que generaran una saturación visual, reflejando el concepto de la hiperactividad creativa y las diferentes posibilidades realizadas en las bitácoras de trabajo.

La muestra final también exhibió trabajos en madera de gran formato realizados en el año 2009, donde se experimentó con soportes y nuevos medios como: plástico, materiales de reciclaje y texturas. En si la experiencia de montaje refleja la saturación de las ideas presentes en el proceso y la acumulación de ejercicios a lo largo de siete años de experimentación.

## VI. Referencias Bibliográficas

Acha, J. (2002). *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.

Amit, J. (2002). El trabajo de creación: una creación que trabaja. Teorías implícitas elaboradas por creadores artísticos, *Actualidades en Psicología*, Vol. 18, No. 105, pp. 68-79.

Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital Universitaria, UNAM*, 31 de enero 2004 • Volumen 5 Número 1 • ISSN: 1067-6079.

Gardner, H. (1997). *Mentes Creativas: Una anatomía de la creatividad*. Barcelona, España: Paidós.

## VII. Anexos

Tabla #3

Autores reconocidos y creatividad

Tomado de Huidobro, 2002, p 16

<b>Año</b>	<b>Autor</b>	<b>Obra característica</b>	<b>Escuela</b>	<b>Concepto</b>
1869	Galton	“HereditaryGenius”	Antropometría	Teoría del genio
1908	Freud	“El poeta y los sueños diurnos”	Psicoanálisis	Sublimación de los conflictos
1910	Dewey	“Howwethink”	Funcionalismo	Solución creativa de problemas
1913	Poincaré	“Science et méthode”	Filosofía/ Matemática	Procesos intelectuales específicos
1925	Terman	“Geneticstudies of genius”	Psicometría	Teoría de la superdotación
1926	Wallas	“The art of thought”	Cognitivismo clásico	Procesos intelectuales específicos
1950	Guilford	“Creativity”	Diferencialista	Teoría del Rasgo
1962	Torrance	“Torrance tests of creative thinking”	Diferencialista	Teoría de la dotación/ educación para la creatividad

1968	Barron	“La personalidad creadora”	Personalista	Teoría del rasgo de personalidad
1972	Newell y Simon	“Human Problemsolving”	Ciencia cognitiva	Procesamiento de la información
1975	MacKinnon	“IPAR’s contribution to the conceptualization and study of creativity”	Personalista	Teoría del rasgo de personalidad
1981	Simonton	“Archival data in Personality and social psychology”	Historiografía	Teoría sociocultural de la creatividad
1981	Gruber	“Darwin: sobre el hombre”	Personalista/ Ideografía	“Teoría de los sistemas en evolución”
1983	Amabile	“Social Psychology of creativity”	Psicología Social	Teoría social de la creatividad
1985	Sternberg	“Beyond IQ”	Ciencia cognitiva actual	Teoría Triárquica de la inteligencia
1997	Gardner	“Mentes creativas”	Ciencia cognitiva actual	Teoría de las inteligencias múltiples
1997	Csikszentmihalyi	Creatividad	Ciencia cognitiva actual	Teoría ecológica de la creatividad

Tabla #4

Definiciones de Creatividad

Tomado de Esquivias, 2004, p 4.

<p>Guilford (1952)</p>	<p>“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”.</p>
<p>Piaget (1964)</p>	<p>“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.</p>
<p>Torrance (1965)</p>	<p>“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”.</p>
<p>Csikszentmihalyi (1996)</p>	<p>“La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.</p>
<p>Rodríguez (1999)</p>	<p>“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.</p>
<p>Gardner (1999)</p>	<p>“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”.</p>

