

Septiembre 2021



Claudia Acosta García



Claudia Acosta García

TFG, TRABAJO DE FIN DE GRADO



Tutora: Laura Mesa Lima
Ilustración y Animación
Grado en Bellas Artes
Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna
Curso 2020 – 2021



Agradecimientos

Quiero agradecer, tanto este trabajo como mi paso por el Grado de Bellas Artes, a todos mis amigos y familia que siempre han estado ahí apoyándome y ayudándome en todo lo posible a realizar todas las ideas que se me pasaban por la cabeza.

También agradecer a mis profesores durante estos cuatro años que me han ayudado a amar más el arte y a poner pasión en mis obras y en mi vida.

Sin ellos esto no hubiese sido posible.

Índice

1. Resumen.....	6
2. Introducción.....	7
3. Justificación Creativa.....	8
3.1. Premisas Iniciales.....	10
4. Objetivos.....	11
5. Contexto de la Obra.....	12
6. Referentes Artísticos.....	13
7. Antecedentes Académicos.....	22
8. Antecedentes Culturales	35
8.1. ¿Qué es la creatividad?.....	35
8.2. La evolución de la creatividad.....	38
8.3. El Proceso Creador.....	39
8.4. Personas Creativas.....	41
8.5. ¿Cómo desarrollar la creatividad?.....	42
8.6. Métodos Creativos.....	44
9. Metodología.....	46
9.1. Investigación y Documentación.....	46
9.2. Desarrollo del Proyecto.....	48
9.3. Conceptualización de las Obras: Bocetos.....	53
9.3.1. Bocetos del primer mazo: Temas.....	54
9.3.2. Bocetos del segundo mazo: Objetos.....	55
9.3.3. Bocetos del tercer mazo: Colores.....	56
9.3.4. Bocetos del cuarto mazo: Palabras.....	58
9.3.5. Bocetos de la parte de detrás de las cartas.....	59
9.3.6. Bocetos del folleto.....	60
9.3.7. Bocetos de la caja.....	61
9.4. Desarrollo y Resolución de la Propuesta Creativa.....	62
9.4.1. Creación.....	62
9.4.2. Impresión.....	67
9.4.3. Puesta a Prueba.....	67
9.5. Técnica.....	73
9.6. Materiales.....	74
10. Obra.....	75
11. Resultado y Presentación.....	176
12. Conclusiones y Análisis final.....	178
13. Referencias Bibliográficas.....	179

1. Resumen

En este documento se muestra mi Trabajo de Fin de Grado, que supone el cierre de mi trayectoria en el Grado de Bellas Artes. Con él se pretende mostrar mis capacidades artísticas, mis conocimientos adquiridos durante la carrera y ayudar con ello a otros artistas o personas que lo necesiten.

La importancia de este TFG reside tanto en las ilustraciones que lo forman, como en la finalidad del mismo. Esta, es la de inspirar a los artistas cuando aparecen los bloqueos creativos. Para ello, este proyecto propone un juego de cartas con el que se incita a la creación.

El trabajo está ideado para que sea utilizado, de forma que la persona que lo tenga deba interactuar de manera activa con él. Por lo que con esta idea, aspiro a que el arte ayude a generar arte, por medio de ilustraciones orgánicas, ilustraciones sintéticas, palabras y aguadas donde el color es el único protagonista.

With this document I show my Final Project for Graduation. My objective is to show my artistic abilities, the knowledge that I have learned during the degree and to help artists and people that need it.

The importance in my work are the illustrations in it and the purpose of it. That purpose is to inspire other people and artists when the creative locks appears. In order to that I made this Project as a cards game that encourage to creation with different techniques and process.

The work is intended to be used so with this idea I pretend that art create art through organic illustrations, sintetic illustrations, words and colour stains.

Palabras Clave: Acuarelas, Creatividad, Inspiración, Cartas, Aguadas, Juego, Ilustración.

2. Introducción

Desde una primera instancia este Trabajo de Fin de Grado no quería ser enfocado a mostrar una buena obra estética, sino que quería que se dirigiera a un objetivo más sustancial como es el ayudar a las personas. Para ello se diseñó un juego que lograrse, a través de ilustraciones, palabras y manchas, incitar a la creación de obras y acabar de esta forma con los bloqueos creativos. Estos son los tres pilares fundamentales de este trabajo, por la variedad que aportan, ya que cada uno de ellos puede sugerir muchísimas interpretaciones dependiendo de la experiencia de vida de cada persona.

Se trata de un juego de cartas, que se puede jugar de manera individual o de manera grupal, y que tiene como fin inspirar las obras creativas del jugador logrando acabar con los bloqueos creativos de este.

Se compone de un total doscientas cartas del tamaño de las cartas de la baraja española tradicional. Esas se dividen en cuatro mazos de cincuenta, que son diferentes entre sí. El primer mazo es el del tema, y en él se pueden encontrar temáticas muy variadas que van desde la fauna hasta las auroras boreales. El segundo mazo es de los objetos, que no tienen ningún tipo de relación entre ellos. El tercer mazo es el de los colores, y se trata de cincuenta aguadas aleatorias realizadas con la técnica de la acuarela. Por último, el cuarto mazo es el de las palabras, y estas fueron seleccionadas sin seguir alguna regla o norma, simplemente fueron palabras escogidas mediante el azar. El porqué de que ninguno de los mazos tenga algún patrón o guía, es apelar más a la imaginación, pues cuanto más remotas sean las conexiones entre un elemento y otro, más interesante es el resultado que puede surgir de la unión de ambos.

En lo que a las cuestiones técnicas se refiere, cada mazo tuviese su propia identidad, es decir, para cada uno de ellos se utilizó una estética diferente. Para el primer mazo, ilustraciones orgánicas, para el segundo sintéticas, para el tercero la mancha y para el cuarto la palabra en una tipografía que fuese acorde con la estética del juego. Todas las cartas tienen unos elementos en común que son la aguada de los fondos, los bordes negros y los elementos florales decorativos de las esquinas. También el hecho de que el reverso de todas es igual.

Además de lo ya presentado, el juego se presenta en una caja, diseñada siguiendo las características estéticas de todo el proyecto, y cuenta con un folleto con las instrucciones para poder jugarlo.

Se presenta este Trabajo de Fin de Grado como un proyecto finalizado pero que se puede retomar si se quisiese, ya que en caso de que el juego guste se podrían hacer más ilustraciones para aumentar la cantidad de combinaciones y así poder crear más obras.

3. Justificación Creativa

El título del método creativo es: **CREA, cartas inspirativas**. El título se debe a que no hay nombre que logre capturar de mejor manera la esencia del proyecto que en este Trabajo de Final de Grado se desarrolla.

Hablando de manera personal, a lo largo de mi vida como artista he experimentado varias etapas en las que no sabía qué crear, etapas en las que me apetecía ilustrar pero a la hora de enfrentarme al papel en blanco no sabía qué hacer. Al llegar a Bellas Artes me di cuenta de que esta situación no sólo me sucedía a mí, sino que también les ocurría a mis compañeros. El simple hecho de llevar a cabo una obra, fuera de los trabajos universitarios, se nos hacía un mundo.

Hablando con amigos, que realizan algún tipo de actividad en la que la creatividad es importante, se llegó a la conclusión de que esto sucedía en parte también por el estrés y por la presión de tener que hacer algo. El cansancio del día a día te lleva a abandonar esa parte que tanto disfrutas pero que decides excluir por un momento de ocio o de desconexión.

Cuando llegó el momento de plantear el Trabajo de Final de Grado surgió la idea de hacer algo que acabase con los bloqueos creativos y que ayudase a otros artistas. Fue ahí donde germinó la semilla del TFG. Sin embargo, antes de esta idea también tuve otras que explicaré mejor en otros apartados.

La forma de materializar algo que ayudase con la situación planteada no estaba muy clara. A priori se quiso hacer unos dados, pero no eran muy factibles, ya que las ilustraciones serían muy pequeñas y pocas como para poder dar lugar a muchas combinaciones, que era el objetivo de todo el trabajo. Tras plantear la idea a diferentes personas, afloró el concepto de hacer una baraja. Con las cartas se podía crear la cantidad de imágenes que se creyesen oportunas y el tamaño tampoco era un problema.

CREA, es un juego de cartas compuesto por cuatro mazos con cuatro conceptos diferentes. El primer mazo es el mazo de la temática. En este mazo se incluyen todos los temas adecuados para que fuese variado y concreto a la vez, para que los resultados fueran mucho más diversos e interesantes. Está dividido en: Paisaje, animales, flores, mundo esotérico, cuerpo humano, tiempo y música. Estas subcategorías dentro de la baraja vienen dadas como resultado de una encuesta previa, realizada a distintos profesionales cuyos trabajos conllevan procesos creativos. Se trata de un mazo con un enfoque mucho más orgánico en el que el dibujo tiene mayor personalidad y profundidad.

El segundo mazo es el de los objetos. Los objetos escogidos para ser ilustrados fueron decididos de forma poco arbitraria. El objetivo de hacerlo de esta forma era suponer un reto al jugador y que al mezclarle conceptos tan diferentes como puede ser por ejemplo: un oso polar,

una botella de plástico, el color azul y la palabra compasión. Pudiera crear una obra en la que tuviese que volcar toda su imaginación. Al fin y al cabo es como dar unas pequeñas guías para crear la pieza.

El tercer mazo es el de los colores. Se compone de manchas, tanto neutras como variadas, para ello se utilizaron tanto los colores base de la paleta de acuarelas como mezclas de varios de ellos. Otro aspecto que invita a la ambigüedad es la forma de la mancha, ya que al ser una aguada la acuarela actuó como quiso y creó manchas originales y aleatorias.

Por último, el cuarto mazo es el de las palabras, y las palabras fueron elegidas basándose en distintos aspectos como la belleza de las mismas o el significado.



3.1 Premisas Iniciales

Durante el Grado de Bellas Artes se aprenden muchas técnicas artísticas diferentes y muy variadas que van desde la utilización de barro en primero, hasta las animaciones digitales en cuarto. Sin embargo, la técnica que más me cautivó y con la que más cómoda me he sentido es la de las aguadas. Casi todas las obras que he desarrollado en mi carrera son una combinación de ella y el estilógrafo. Fue por ello por lo que este TFG tiene como base las aguadas.

4. Objetivos

Entre los diferentes objetivos esenciales en los que me basé para realizar mi TFG están los siguientes:

- Demostrar todos los conocimientos adquiridos en el grado.
- Innovar y salir de mi zona de confort.
- Desarrollar un proyecto de manera ordenada y precisa que desemboque en un producto final con el que me sienta satisfecha.
- Organizar mi tiempo para poder desarrollar el trabajo satisfactoriamente.
- Utilizar nuevos formatos, como lo son las cartas, para mis ilustraciones.
- Llegar a personas profesionales en el ámbito de la creación y que con mi arte puedan eliminar los bloqueos creativos.
- Lograr obtener un producto innovador.

5. Contexto de la Obra

La base en la que se sustenta este TFG es la idea de generar algo nuevo a partir de cuatro imágenes o conceptos ya existentes. El ser humano está diseñado para coger referencias del entorno y adaptarlas a sus necesidades. Esto lo hace con todo con lo que se relaciona, es por ello por lo que al pensar en qué idear para poder inspirar a la gente, el origen se base en este aspecto.

Existen ya muchas técnicas o metodologías creativas que ayudan a las personas tanto en el ámbito artístico, como en el empresarial, en el médico, o en cualquiera que se nos pueda ocurrir. Algunas de esas técnicas o métodos son por ejemplo los mapas mentales, las asociaciones de ideas, las lluvias de ideas, etc.

El objetivo era ir un paso más allá y que el proceso creativo fuese mucho más dinámico y visual que las técnicas ya mencionadas. El objetivo es que la gente genere sus obras desde un punto de vista totalmente personal, y para ello la utilización de las imágenes tiene un valor fundamental. Dos personas al mirar una misma imagen no interpretan lo mismo. Si tú le muestras a una niña un lince, seguramente solo verá el animal, sin embargo si se lo muestras a un biólogo, lo más probable es que vea a una especie que está en peligro de extinción y por lo tanto los sentimientos y las emociones hacia la imagen serán totalmente distintos y en el momento de interpretarlas, da igual la forma en la que lo hagan, los resultados serán diferentes.

Al hablar de esto hablamos de los estratos del valor estético. La percepción sensible humana tiene como característica la posibilidad de abrirse como una experiencia cargada de conceptos. Esto no es algo que se tenga que hacer siempre, pero cuando se hace hablamos de la percepción estética. Se trata de la posibilidad de percibir cualquier cosa y determinarla conceptualmente, percibiéndola así en la plenitud de sus aspectos sensibles y conceptuales. Con esto lo que se quiere decir es que las obras están por encima de su aparecer sensible, las obras encarnan ideas que son invisibles en ellas a simple vista. Otro aspecto a tener en cuenta con respecto a este tema es el hecho de que solo quien puede percibir conceptualmente puede decidir no hacer un uso de conceptos.¹

Es con esa idea con la que se juega y con la que se pueden sacar resultados de lo más enriquecedores. La asociación de ideas tiene como principal motivación la sensación de satisfacción que se consigue al llevar a cabo un fin que conlleva un resultado.² Esa sensación de satisfacción es la que se quiere que los jugadores experimenten para que creen más obras por su cuenta. Esas obras pueden estar basadas tanto en las cartas como en lo que sus mentes les propongan.

¹ Pedragosa, P (2013). La experiencia estética y los estratos de la obra de arte. *Razón y Vida*. 265-280.

² Anónimo, (2019). Las ventajas y desventajas de crear una Asociación. *Cucunver*. Recuperado de: <https://cucunver.com/blog/ventajas-y-desventajas-de-crear-una-asociacion/> Consulta: 23 de junio de 2021.

6. Referentes Artísticos

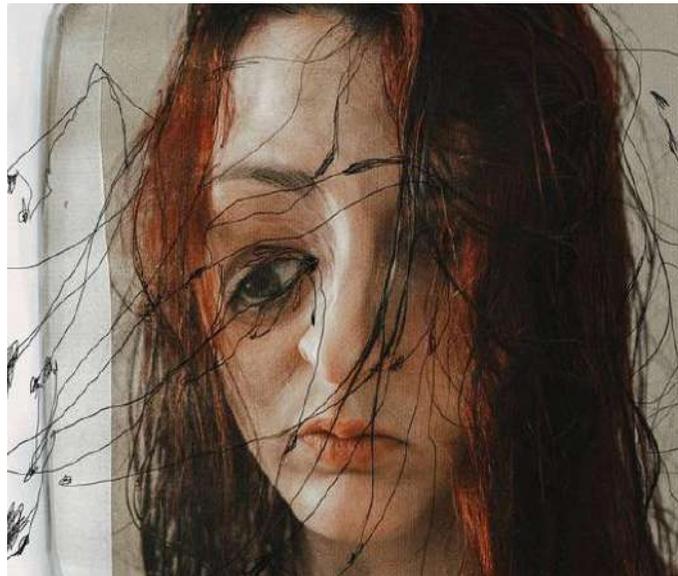
Tanto para la elaboración como este proyecto como para mis obras artísticas en general, la inspiración en otros artistas es fundamental. La forma en la que utilizan las diferentes técnicas y la manera en la que crean me han ayudado a aprender y a crear.

Entre los referentes artísticos hay tanto ilustradores como pintores como fotógrafos. Son artistas que no tienen por qué ser necesariamente famosos, algunos de ellos sí lo son y otros no.

Maria Jett

Es una fotógrafa valenciana que se caracteriza por fotografías donde el uso del Photoshop es primordial, ya que por medio de él es capaz de crear ilustraciones por medio de imágenes.

El aspecto tenebroso y la paleta de colores de sus fotografías son lo que me han inspirado principalmente.



*Sin título
MariaJett.
7 de febrero de 2021.*



*Sin título
MariaJett.
31 de agosto de 2020.*

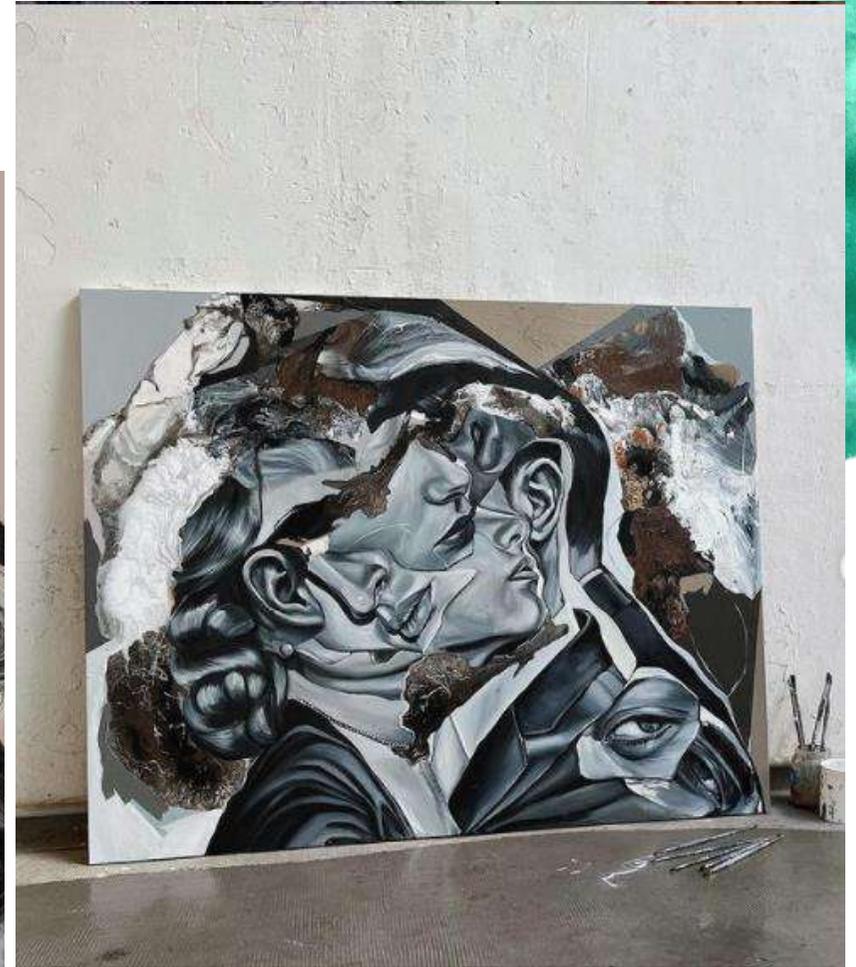
Irene Pérez

Es una pintora de Madrid cuya obra se caracteriza por retratos donde la cara de la persona retratada se desfigura por medio de manchas de diferentes materiales.

Lo que más me inspira de su obra es la mancha y el uso del color.



Sin título,
Óleo y técnica mixta sobre lienzo
Irene Pérez
7 de febrero de 2021



CATARSIS II
Óleo y técnica mixta sobre lienzo
Irene Pérez
7 de febrero de 2021

LunarsFlow

Ilustradora estadounidense cuyas obras tienen como temas centrales la astrología, las fases lunares y la espiritualidad. Esto es lo que me inspira de ella, ya que soy una persona muy espiritual y el ver obras de este estilo me llevan a querer crear más y más sobre esos temas. Es por ello por lo que en las cartas del primer mazo se ven temas muy parecidos a los que trata esta autora.



Sin título
LunarsFlow
2 de junio de 2021



Sin título
LunarsFlow
2 de mayo de 2021



Sin título
LunarsFlow
23 de mayo de 2021

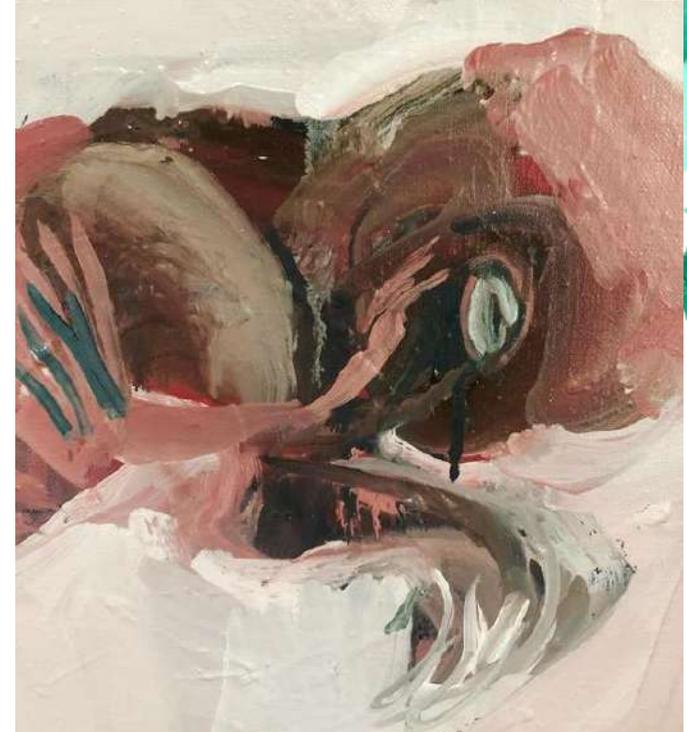


Sobre llorar mares y que se te queden dentro
2013

Paula Bonet

Es una pintora y escritora que reside en Barcelona. En sus obras tanto la palabra como la imagen son fundamentales. Le encanta crear un diálogo en sus obras en donde incita al espectador a la reflexión. Lo que me gusta de sus obras es la mancha, la forma en la que deja que esta hable por si misma sin necesidad de recurrir a la figuración en algunas obras.

También sus otras obras donde utiliza la mancha y los espacios vacíos.



La tela como el lugar donde hacer las preguntas
Óleo s/lino
9 de junio de 2019

Sally Mustang

Es una artista americana cuyas obras se basan únicamente en la mancha. Ella utiliza una técnica secreta con la cual es capaz de crear manchas extraordinarias que luego utiliza en los diferentes productos que comercializa.



Sin titulo
Sally Mustang
2019



Sin titulo
Sally Mustang
2019



Sin titulo
Sally Mustang
2019

Ana Santos

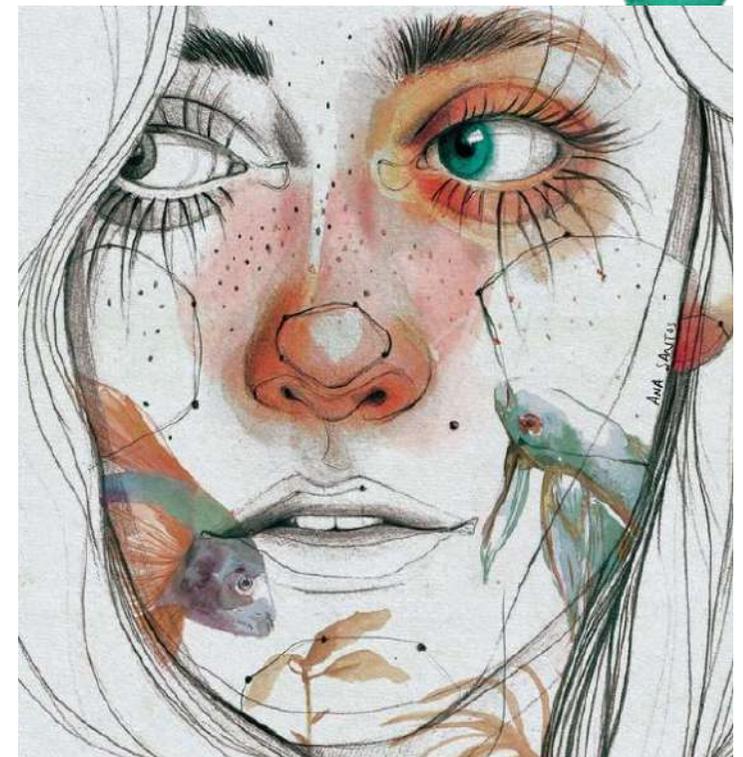
Artista española cuyas ilustraciones tienen que ver con el uso de la acuarela y del bolígrafo. Sus ilustraciones son las que más me han inspirado en trabajos anteriores.



Sin título
Acuarela y Bolígrafo
Ana Santos
2018



Sin título
Acuarela y Bolígrafo
Ana Santos
2017



Sin título
Acuarela y Bolígrafo
Ana Santos
2016

Dreamy Moons

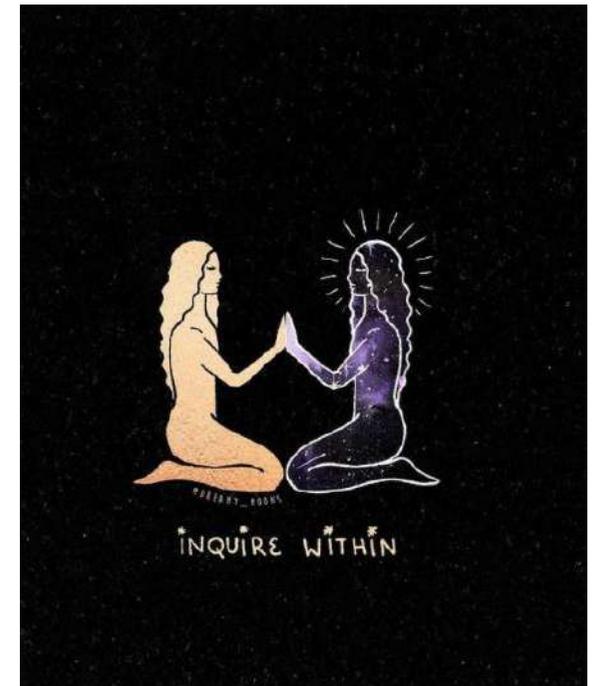
Es una artista inglesa que hace ilustraciones del mundo esotérico. Estas ilustraciones las utiliza para hacer Oráculos o Tarots. Fue de ella de donde me surgió la idea de realizar cartas.



Sin titulo
Dreamy Moons
2021



Sin titulo
Dreamy Moons
2021



Sin titulo
Dreamy Moons
2021



El estanque de Ninfeas
Claude Monet
1899

Claude Monet

En el sentido más clásico cabe destacar la importancia que tiene Claude Monet en mis obras. Monet fue un pintor francés reconocido por ser el líder del movimiento impresionista. El cuadro que mejor refleja su importancia es “Le Bassin Aux Nymphaes”. En sus obras no veíamos pinturas que buscasen comunicar una historia o dar algún tipo de instrucción moral al espectador, sino que vemos pinceladas puntillistas que impresionan de una manera u otra dependiendo de las sensaciones experimentadas por el ojo del observador.

Tuve la gran suerte de ir a su casa museo en París, y desde ese momento se convirtió en mi pintor favorito sin duda alguna.



Nenúfares II
Claude Monet
1920-1926

7. Antecedentes Académicos

En mis cuatro años de trayectoria en el Grado de Bellas Artes, he tenido la suerte de poder enriquecerme de diferentes ramas artísticas como la pintura, el dibujo, la escultura, el grabado, la fotografía, etc. En un principio estudiar todas esas vertientes me parecía algo inútil ya que yo entré en Bellas Artes con el objetivo de llegar a ser una buena ilustradora y no veía como la escultura me podía ayudar a alcanzar dicho objetivo. No fue hasta que me empecé a especializar en la rama de Ilustración y Animación cuando me di cuenta de que podía aplicar ciertos conocimientos de los otros campos para así poder engrandecer más mis obras.

Con este apartado pretendo enseñar algunas de mis piezas de cursos anteriores para poder observar el camino que me ha llevado hasta este punto. Casi todas las obras que verán serán del campo de la ilustración, aunque también añado algunas de pintura ya que gracias a las clases de dicha especialidad fui capaz de comprender mejor la luz y el color.



Mi mundo exterior I
Acuarela y Bolígrafo
2019



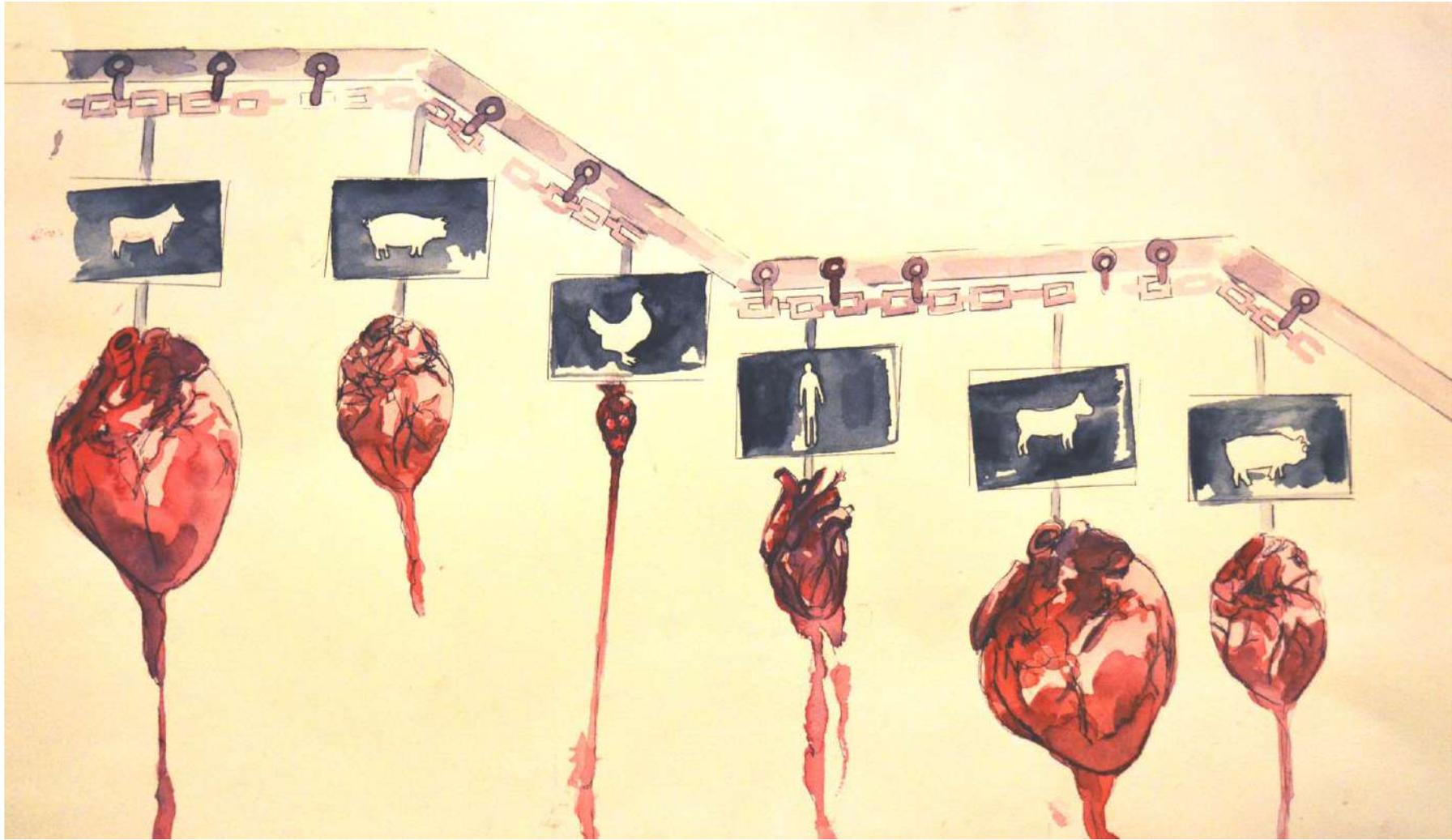
Mi mundo exterior II
Acuarela y Bolígrafo
2019



Mi mundo interior I
Acuarela y Bolígrafo
2019



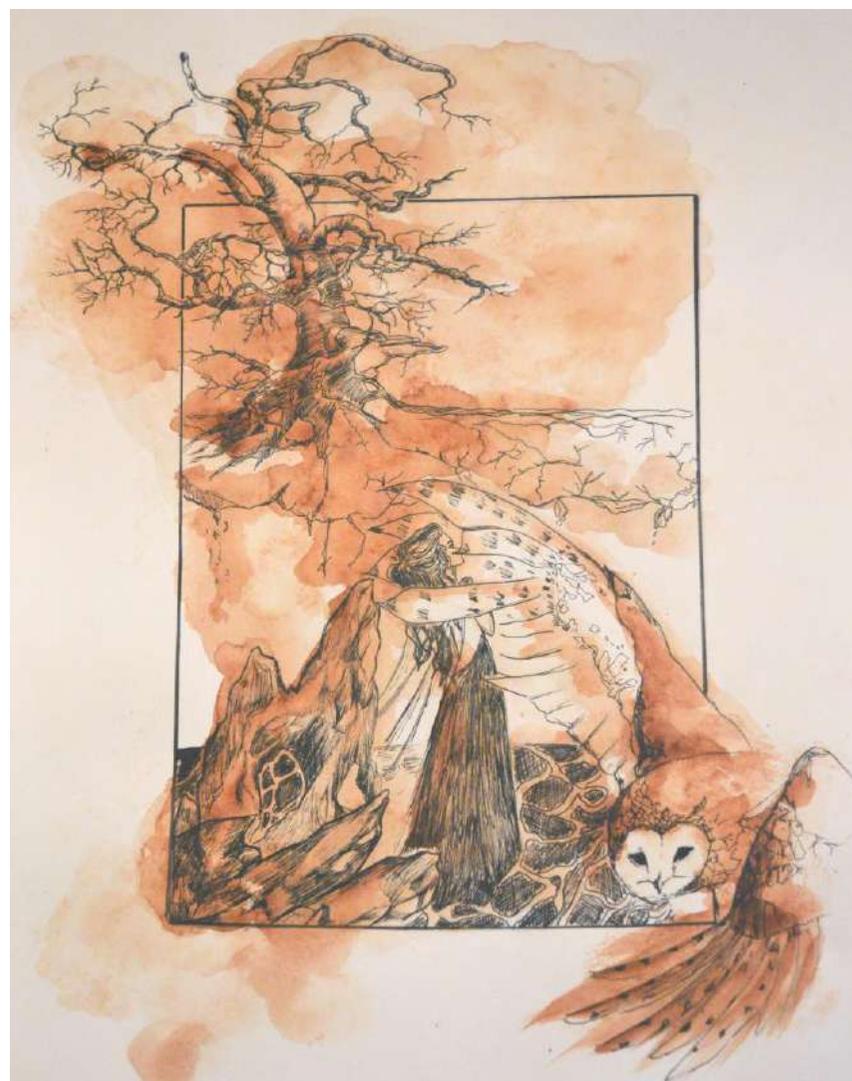
Mi mundo interior II
Acuarela y Bolígrafo
2019



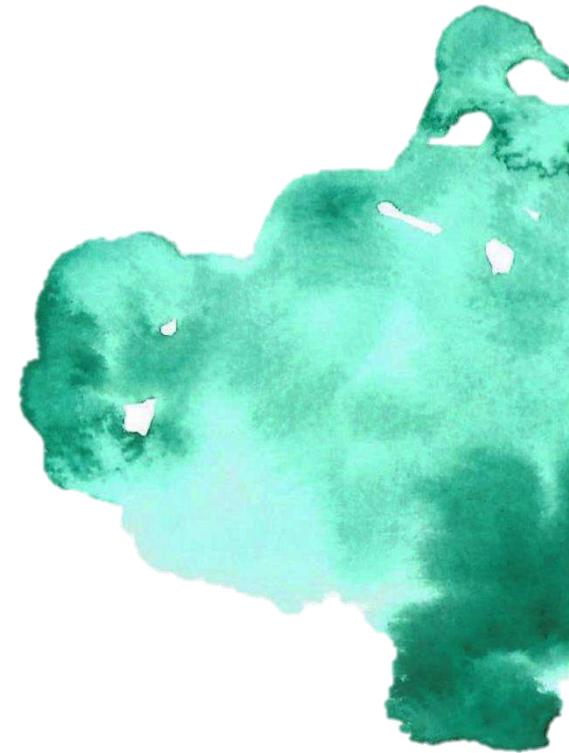
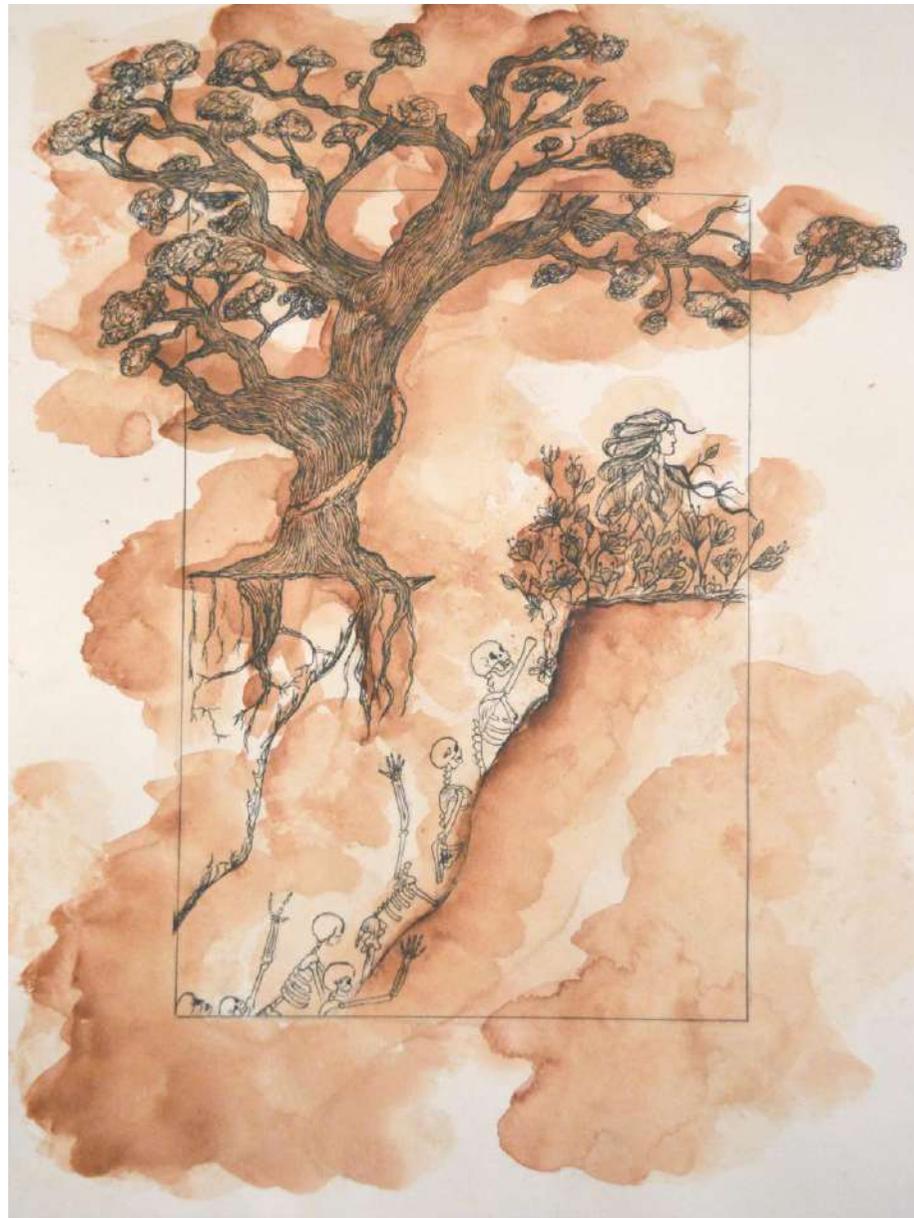
Mi mundo interior III
Acuarela y Bolígrafo
2019



Mito I
Acuarela y Bolígrafo
2019



Mito II
Acuarela y Bolígrafo
2019



Mito III
Acuarela y Bolígrafo
2019



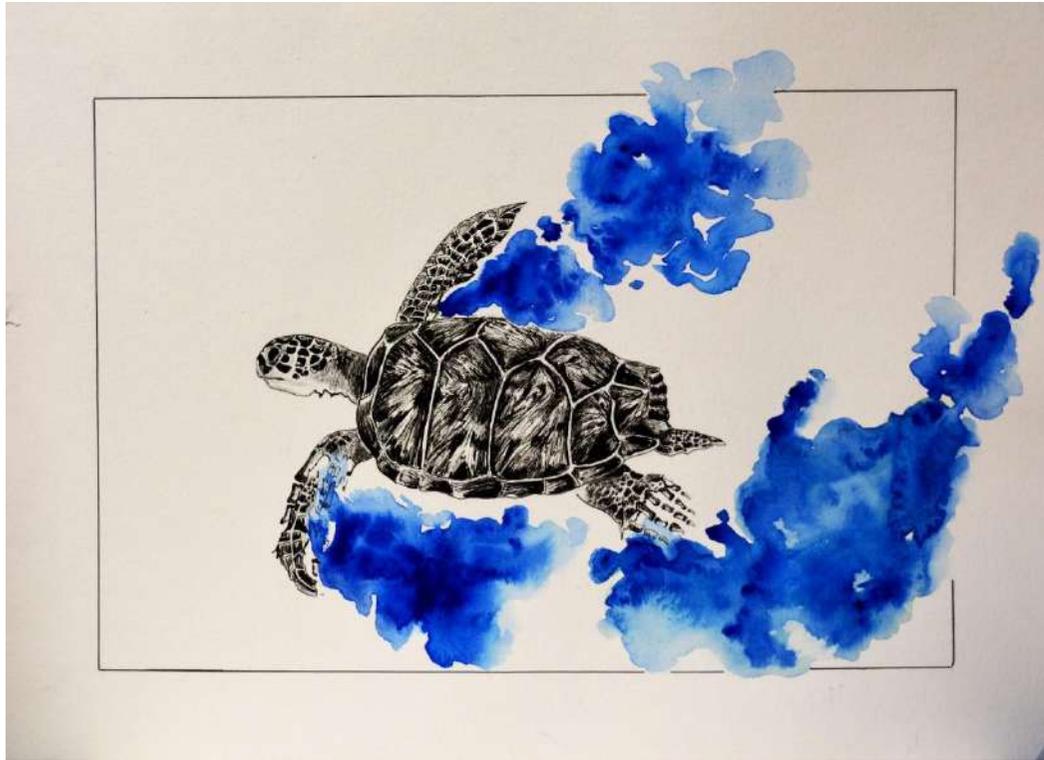
Little but Mighty
Óleo sobre lienzo (73x60 cm)
2018



Lince Ibérico
Acuarela y estilógrafo
2020



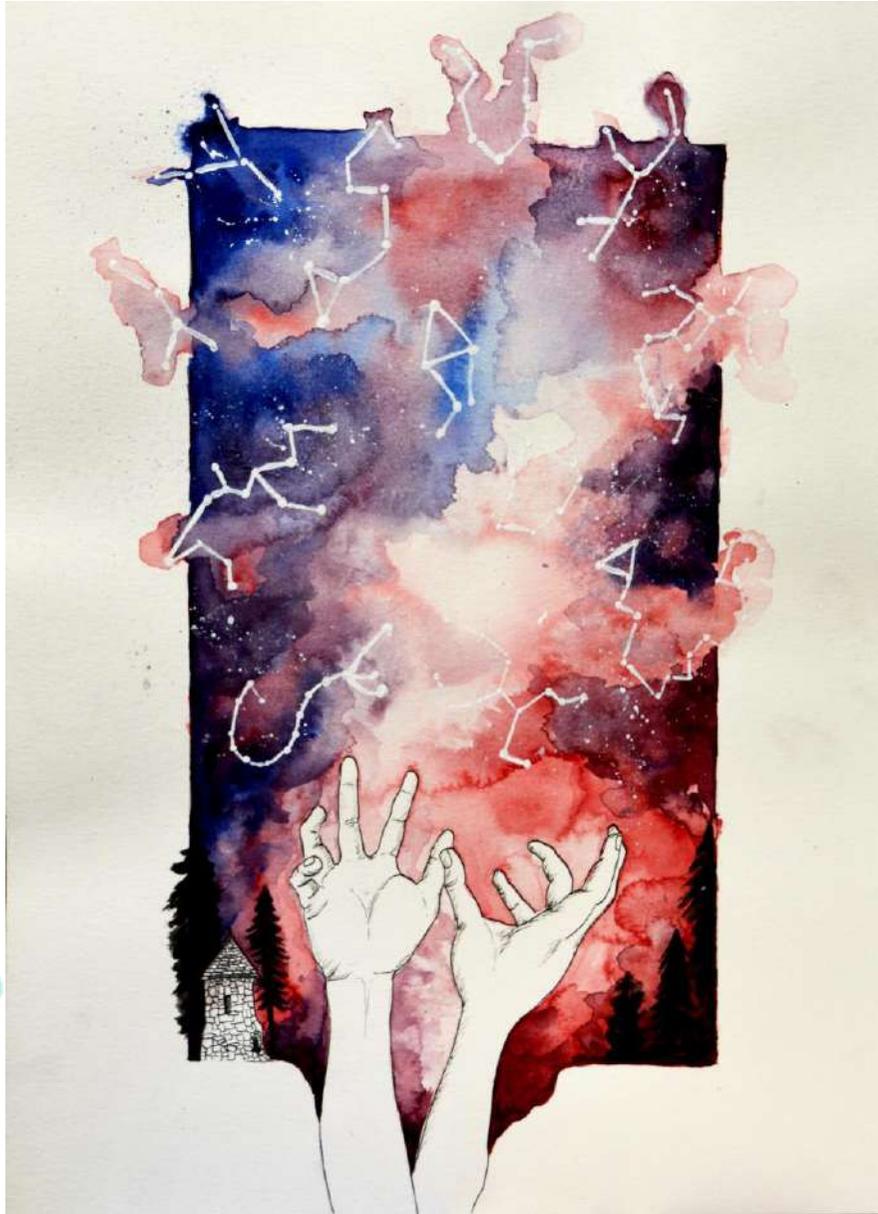
Elefante
Acuarela y estilógrafo
2020



Tortuga marina
Acuarela y estilógrafo
2020



Lémures
Acuarela y estilógrafo
2020



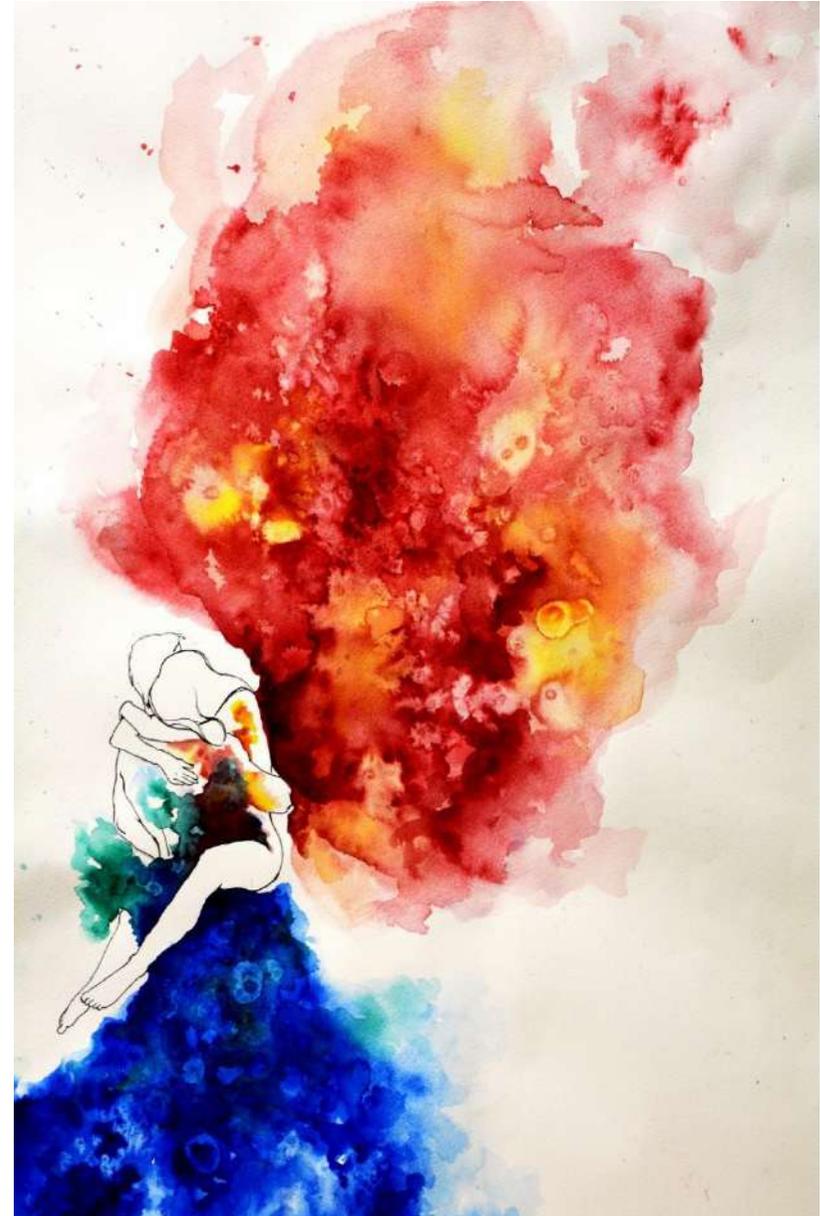
Perinzia
Acuarela y estilógrafo
2020



Eusopia
Acuarela y estilógrafo
2020



The Hurting
Acuarela y estilógrafo
2020



The Loving
Acuarela y estilógrafo
2020



The Keeping
Acuarela y estilógrafo
2020



The Breaking
Acuarela y estilógrafo
2020



The Healing
Acuarela y estilógrafo
2020

8. Antecedentes Culturales

La Creatividad

8.1. ¿Qué es la creatividad?

La creatividad es una cualidad fundamental para el desarrollo de la humanidad. Es un atributo humano ya que somos creadores de símbolos por naturaleza mientras que los animales están especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades. Esto se debe a que el cerebro del humano se encuentra dividido en el hemisferio derecho y el izquierdo. Por esta división del cerebro, hay planteamientos que dicen que hay personas más y menos creativas dependiendo de que hemisferio del cerebro utilicen más. Esto es falso, ya que todas las áreas cerebrales están interconectadas y por lo tanto son utilizadas por igual. Esto no quita que un hemisferio se ocupe de unas funciones y el otro de otras. El hemisferio derecho se encarga de la orientación espacial (percibiendo el color, la forma y el lugar), de los procesos de reconocimiento, de la toma de consciencia, de la coordinación y formación de multitud de procesos que nos permiten sentir, hablar, pronunciar, crear y llevar a cabo tareas artísticas. Por otra parte, el hemisferio sur es más analítico y racional, se encarga de la capacidad de procesar letras y palabras para darles significado, de la comunicación escrita y verbal, de los procesos matemáticos y de integrar y procesar el concepto del tiempo.³

Todos la experimentamos de una forma u otra.⁴ No es, por lo tanto, una peculiaridad innata que solo los artistas poseen, sino que el nivel de creatividad de una persona depende de si este ha sido desarrollado o no. Este desarrollo se produce mediante el estudio, se puede estudiar la creatividad de muchas maneras.

Se vale de lo ya existente y de lo que se puede encontrar, modificándolo en formas nuevas e impredecibles.⁵ Dota al hombre de libertad, ya que gracias a ella es capaz de escapar de su destino valiéndose de métodos que van más allá de los ya conocidos y que dan como resultado algo nuevo que se comprenderá, aceptará y apreciará.⁶

³ Sabater, V. (2020). ¿Cuáles son las funciones de los hemisferios cerebrales? *Lamenteesmaravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/cuales-son-las-funciones-de-los-hemisferios-cerebrales/> Consultado: 8 de marzo de 2021.

⁴ Cameron, J, (septiembre de 2011). *El camino del artista*. Madrid: Santillana Ediciones Generales, S. L.

⁵ Arieti, S. (1976). *La creatividad. La síntesis mágica*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: Fondo de Cultura Económica, 1993.

⁶ Arieti, S. (1976). *La creatividad. La síntesis mágica*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: Fondo de Cultura Económica, 1993.

Todos percibimos el mundo de forma distinta y creamos nuestra propia versión de la realidad gracias a la experiencia que tenemos de este. Esto nos indica que la creatividad se acompaña de la evolución del mundo en el que vivimos, de nuestro contexto, y es de este de donde adquirimos la visión y la inspiración creativa.

El término ha ganado interés en las últimas décadas como área de estudio, sobretudo en el ámbito educativo.⁷ Ha tenido cambios con el paso de los años que han dado lugar a muchas definiciones aportadas por psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, políticos, kimj, publicistas, docentes, etc. De entre dichas definiciones destaco, de forma personal y cronológicamente, las siguientes ya que muestran características importantes que se han mantenido hasta hoy en día:

- **Flanagan** (1958): “La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.
- **Rollo May** (1959): “El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo”.
- **Fromm** (1959): “La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.
- **Mednick** (1964): “El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.
- **Arieti** (1976): “Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales”.
- **Torrance** (1976): “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.

⁷ Esquivias Serrano, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5, 1-17.

- **Pereira** (1997): “Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad”.

- **De la Torre** (1999): “Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.⁸

Hay que aclarar la diferencia entre espontaneidad, originalidad y creatividad, ya que no son lo mismo. La espontaneidad y la originalidad se dan en un fluir de imágenes, sensaciones e ideas. Las podemos ver en los sueños, ya que cuando soñamos estamos con nuestro ego interno y no tenemos ningún freno que nos permita no perder el control de nuestras acciones y que se produzcan conexiones inesperadas. Los sueños no pueden ser considerados productos creativos ya que son experiencias privadas que no se pueden reproducir de forma exacta o completa. La creatividad se distingue por ser espontánea y conducir a la inspiración, por no seguir las reglas, por la capacidad de poder asumir nuevas perspectivas y por los sentimientos que con ella se experimenta y que logra provocar.⁹ Otra característica podría ser los procesos inconscientes, en especial de los de la motivación, que Freud afirma. Él vio una semejanza bastante notable entre la neurosis y la creatividad ya que ambas son intentos de resolver conflictos que se originan en los instintos del ser humano.¹⁰

Teniendo en cuenta todo lo narrado, podemos definir la creatividad como el proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la espontaneidad, la libertad, la sensibilidad, la excitabilidad, la originalidad y la adaptabilidad. Un proceso en el que mediante la imaginación somos capaces de crear, innovar, generar nuevas ideas o conceptos y originar nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos. Gracias a ella logramos resolver problemas y producir soluciones originales y valiosas que satisfacen tanto a su creador como a otros.

⁸ Esquivias Serrano, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5, 1-17.

⁹ Estela Raffino, M. (2020). Creatividad. *Concepto. De*. Recuperado de: <https://concepto.de/creatividad-2/> Consulta: 1 de marzo de 2021.

¹⁰ Arieti, S. (1976). *La creatividad. La síntesis mágica*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: Fondo de Cultura Económica, 1993.

8.2. La evolución de la creatividad

Podemos destacar algunos antecedentes del concepto de creatividad que han marcado la evolución y el estudio de la misma. El primero podría ser el de Guilford, que a mediados del siglo XX plantea un término de creatividad con el que establece que esta y la inteligencia no están relacionadas, es decir, un coeficiente intelectual alto no es un requisito para ser creativo.

El educador Lownfield, centra sus investigaciones en las actividades artísticas, y con los resultados de estas, propone cuatro fases de creatividad: la sensibilidad para los problemas, la variabilidad, la movilidad y la originalidad. También destaca cuatro capacidades personales que tiene que tener la persona creadora: redefinición de los problemas, análisis, síntesis y coherencia de la organización. De la persona creadora ya hablaremos más adelante.¹¹

En cuanto a las dimensiones de la creatividad, Edward Taylor, antropólogo, profundiza en ellas dando los siguientes niveles de creatividad: nivel expresivo, nivel productivo, nivel de originalidad, nivel renovador y nivel supremo.¹²

Donald W. MacKinnon, maestro, descubre que las personas con talento creador se interesan por lo estético y lo teórico. También que suelen ser intuitivas e introvertidas.¹³

El psicólogo E. Paul Torrance se preocupa por estudiar los motivos del desarrollo de la creatividad en los niños, para ello analiza las causas que oprimen la creatividad y busca las características del “niño creativo”. Con todo el estudio que realiza, llega a la conclusión de que a los niños que son creativos normalmente se les estereotipa como “raros” o fuera de lo común, haciendo que estos se repriman y no dejen fluir su creatividad de forma plena.¹⁴

Por su parte, el psiquiatra Lawrence Kubie prueba que las personalidades creativas no están relacionadas con la naturaleza psicótica, dado que esta no se da en procesos rígidos del inconsciente ni en el súper yo, sino que se encuentra en un punto intermedio (el subconsciente) donde lo racional y lo irracional coinciden.¹⁵

¹¹ Ibídem

¹² Ibídem

¹³ Ibídem

¹⁴ Ibídem

¹⁵ Ibídem

Tom Bentley, autor, hizo un estudio sobre las diferencias existentes del éxito en lo que a la creatividad se refiere. Para ello ponía unas pruebas y al final de ellas realizó cuatro propuestas de examen: elección múltiple “memoria”, completar respuestas “memoria”, aplicaciones creativas y toma de decisiones. Demostró que había mejores resultados en las pruebas de creatividad que con las pruebas de memoria.¹⁶

Frank Barron, psicólogo, hizo otro estudio en la población adulta del que sacó como conclusión que la elaboración de los pensamientos es un nivel más común de la creación psíquica y que forma parte de las características del ser humano. Estudiando a diferentes tipos de personas encontró diferencias en cuanto a las variables de la personalidad, así las características encontradas en estas personas son: alto grado de capacidad intelectual, valoran su independencia y autonomía, tienen fluidez verbal, expresan bien sus ideas, les agradan las cuestiones estéticas, son productivos, se interesan por problemas filosóficos, tienen grandes aspiraciones, tienen muchos intereses, sus procesos del pensamiento son informales, son honrados y tienen modales.¹⁷

Paul Torrance en 1978, añade algo más, se basa en la educación escolar y familiar para sugerir las siguientes características como claves de la creatividad: la curiosidad, la flexibilidad, la sensibilidad ante los problemas, la redefinición, la confianza en sí mismo, la originalidad y la capacidad de perfección.¹⁸

En 1985, Robert J. Sternberg, psicólogo, realizó una investigación entre personas populares, filósofos, físicos, artistas y empresarios. Y a partir de las respuestas que obtenía de ellos, concluyó que una persona creativa debía tener unos componentes específicos.¹⁹

8.3. El proceso creador

Va más allá de hacer frente al medio o a sí mismo. Desempeña un doble papel: enriquecer al mundo, descubriendo y añadiendo nuevas dimensiones a este, y elevar al hombre, que será capaz de experimentar internamente esas nuevas dimensiones. Se trata de un modo de satisfacer el anhelo o la búsqueda de un nuevo objetivo. Esa búsqueda es indefinida y tiene motivaciones tanto conscientes como inconscientes.²⁰

¹⁶ Ibídem

¹⁷ Ibídem

¹⁸ Ibídem

¹⁹ Ibídem

²⁰ Arieti, S. (1976). *La creatividad. La síntesis mágica*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: Fondo de Cultura Económica, 1993.

Joseph Rossman, psicólogo, examinó el proceso creador y determinó las siguientes etapas:

1. Observación de una necesidad
2. Análisis de la necesidad
3. Revisión de la información disponible
4. Formulación de todas las soluciones objetivas
5. Análisis crítico de estas soluciones, en busca de ventajas y desventajas
6. Nacimiento de una idea nueva: la invención
7. Experimentación para probar la solución más prometedora²¹

Morris Stein divide el proceso creador en tres etapas: la etapa de formación de hipótesis, la etapa de prueba de hipótesis y la etapa de la comunicación de resultados.²²

Podemos distinguir dos tipos de requisitos en el proceso creador: las cosas externas a la persona creadora y la vida psicológica de la persona, es decir, a todo lo que se pueda considerar imaginación y cognición. La imaginación es la capacidad de producir funciones simbólicas siendo consciente de ello y sin tener que realizar ningún tipo de esfuerzo. Tiene que ver por lo tanto con las imágenes conscientes, ideas, secuencias de palabras, frases y sentimientos. La imagen es una representación mental. Es sustituto del objeto externo, y para poder tenerla tenemos que haber visto primero ese objeto. Las imágenes nos ayudan a comprender mejor el mundo ya sea de forma visual o auditiva.

Algo que también influye es la percepción. Esta tiene que ver con un conjunto de fenómenos que intervienen entre la estimulación sensorial y la conciencia. Con la percepción registramos algunos estímulos, excluimos otros, organizamos hechos sensoriales, etc.

²¹ Rossman, J., (1931). *The psychology of the inventor*. Washington: Inventors Publishing.

²² Stein, M. I. (1967). "Creativity and culture". En Mooney, R.L., y Razik T.A. (comps.), *Explorations in creativity*, Nueva York, Harper.

8.4. Personas Creativas

Se ha notado que las personas que han desarrollado de manera más intensa su creatividad tienen expresiones particulares. No obstante, no hay ninguna fórmula para buscar la creatividad, ni siquiera tener una gran inteligencia es requisito para ella. Las características que podemos distinguir son:

1. Timidez
2. Sensibilidad
3. Sinceridad
4. Curiosidad
5. Independencia
6. Melancolía
7. Radicalidad
8. Soledad
9. Sabe apreciar la amistad
10. Pensamiento fuera de lo común
11. Fluidez de pensamiento
12. Receptividad
13. Espontaneidad
14. Adaptabilidad
15. Redefinición
16. Observación
17. Motivación
18. Capaces de comparar muchas ideas
19. Misticismo
20. Perspicacia
21. Ser capaz de ver las cosas de manera nueva
22. Integrados e intelectuales
23. Gusto estético
24. Imaginación
25. Habilidad para tomar decisiones

26. Intuición
27. Flexibilidad
28. Originalidad

Anteriormente mencioné que la creatividad no es una cualidad con la que solo unos pocos nazcan, sino que todos nacemos con ella lo que algunos la estimulamos más y otros menos. El hecho de que desde pequeños se nos etiquete como personas más o menos creativas dependiendo de las manifestaciones artísticas que realicemos es erróneo, ya que es algo que se ha de trabajar al igual que se hace con las matemáticas, la literatura u otras materias.²³

Edward Taylor establece distintos niveles de creatividad:

1. La réplica: Sería el nivel de decisión más elemental, que replica una obra, idea o proyecto. No hay riesgo significativo.
2. La redefinición o replanteamiento del problema, proyecto o idea.
3. Incrementación progresiva comporta una aportación apreciada, con la ventaja de que no representa una amenaza a lo ya conseguido. Son mejoras.
4. Incremento de muchos pasos representan un salto importante requiriendo una preparación que no todos tienen. Ideas compatibles con otras aunque pueden llegar a ser consideradas una incomodidad o amenaza porque va más allá de lo conocido.
5. Redirección de las ideas en otro sentido distinto al usual o conocido.
6. Redirección del pasado, partir de determinadas ideas potentes como las de Freud, Picasso, Einstein, etc.
7. Reiniciación, aporta ideas muy nuevas.
8. Síntesis, es la manifestación más alta de creatividad.

8.5. ¿Cómo desarrollar la creatividad?

Algunas estrategias son las siguientes:

- **Consumo cultural:** Tener hábitos donde la cultura sea primordial. Estos hábitos pueden ser leer, ir al cine, ir a museos y a exposiciones, escuchar música, etc. La cultura tiene un efecto inspirador y alienta el desarrollo del pensamiento creativo.

²³ Rodríguez, E. (2018). La Importancia de la creatividad en el desarrollo personal. *La mente es maravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-importancia-de-la-creatividad-en-el-desarrollo-personal/> Consulta: 1 de marzo de 2021.

- **Dormir:** Los surrealistas decían que el sueño era la fuente por excelencia de la creatividad. Mucha gente suele apuntar lo que sueñan para luego crear obras lo más cercanas a ese sueño posibles.
- **No ponerse límites:** Disfrutar y explorar todo lo que nos despierte curiosidad sin la barrera del “no” y el “no puedo” por delante.
- **La meditación:** Al calmar la mente podemos pensar con mayor claridad y conectar de forma más directa y más intensa con la realidad.
- **Aprender de profesionales:** Tener referentes es bueno ya sean pintores, escritores, médicos, ingenieros, etc.
- **Dibujar aleatoriamente**
- **Aislarte del mundo**
- **Meditar**
- **Comunicarse**
- **Mantener largas conversaciones**
- **Collages**
- **Internet** ²⁴
- **Observar lo que nos rodea**
- **Inspirarse en otros artistas**
- **Música**
- **Lugares especiales**
- **Pintarse**
- **Desnudarse**
- **Las “micro siestas” de Dalí**
- **Levantarse en mitad de la noche**
- **Pasar hambre** ²⁵
- **Buscar lo que nos motiva:** Es fundamental que nos conozcamos y nos descubramos, de esta forma sabremos qué es lo que nos interesa y dónde podemos aportar más tanto a nosotros mismos como al mundo.
- **No obligarnos:** El poner presión sobre nosotros mismos para realizar algo hace que nos bloqueemos y que no logremos nada. Debemos permitirnos descansar y pensar.

²⁴ Zas, R. (2015). 15 métodos para encontrar la inspiración. *I-D*. Recuperado de: [15 métodos para encontrar la inspiración - i-D \(vice.com\)](#) Consultado: 8 de marzo de 2021.

²⁵ Rubio, D. (2019). 6 extraños métodos que usan los artistas para encontrar la inspiración. *Artelistablog*. Recuperado de: [6 extraños métodos que usan los artistas para encontrar inspiración - Artelista Magazine](#) Consultado: 8 de marzo de 2021.

- **Inspirarnos en otras personas:** Podemos aprender sus conocimientos y podemos disfrutar con ellos y de esta forma las ideas afloran en nuestra mente. ²⁶

8.6. Métodos creativos

En la actualidad, existen técnicas y procesos creativos que nos ayudan a desarrollar nuestra creatividad. Algunos de ellos son:

- **Los seis sombreros para pensar:** Es una técnica inventada por Edward de Bono y que sirve sobretodo en reuniones laborales. Se trata de seis sombreros imaginarios de distinto color que significan diferentes cosas. El blanco son los hechos prácticos, el rojo son los sentimientos, el negro es para saber identificar los problemas, el amarillo es la lógica positiva, el verde son las alternativas y las soluciones, y el azul es la autoridad y la responsabilidad. En cualquier momento cualquier participante puede ponerse uno de ellos, pedir que se lo quite o ponerse todos a la vez. Es importante que haya total libertad de expresión de forma que no sientan que van a ser juzgados.
- **Listado de preguntas:** Fue inventado por Ruyard Kipling y se basa en formular preguntas o cuestiones ante una lista de ideas o sobre una temática específica. Las preguntas se encadenan y generan más que ayudarán a que surjan las ideas.
- **Método SCAMPER:** Es una lista de preguntas que potencian la aparición de nuevas ideas. Las siglas significan: S- sustituir, C- combinar, A- adaptar, M- modificar, P- poner en otros usos, E- eliminar y R- Reacomodar.
- **Juego de asociaciones de ideas:** Asociar un concepto a otro, utilizando por ejemplo bloques de 2 palabras que no pertenecen al mismo campo semántico, recortes de revistas, palabras al azar de libros, etc.
- **Mapas mentales y pensamiento radial:** Es un recurso muy extendido. Se parte de una idea como centro del mapa, se sacarán diferentes líneas que darán a lugar a ideas que salen de la principal.
- **Role- Playing:** Simula una situación que se puede dar en la vida real, haciendo que los participantes adopten el papel de un personaje concreto de la historia.
- **Método 365:** Se basa en seis personas, tres ideas y cinco minutos. Las seis personas se deben reunir entorno a una mesa con una hoja en blanco. En ella plasmar tres ideas claras y concretas. Se van rotando la hoja de persona en persona y cada una añade algo en ella hasta finalizar los cinco minutos.
- **Ideogramas:** Representar gráficamente las ideas más relevantes de una obra.

²⁶ Díaz, P. (2018). Ser Creativo: ¿Por qué es tan importante? *La mente es maravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/ser-creativo-por-que-es-tan-importante/> Consulta: 1 de marzo de 2021.

- **Lluvia de ideas:** Anotar las ideas surgidas de forma espontánea de manera que al ser visualizadas todas en conjunto es más fácil conectarlas entre sí.
- **TRIZ:** Seguir una serie de patrones identificados por su creador.
- **CRE-IN:** Estimular emociones profundas. Para ser creativos primero debemos creer en nosotros mismos. Se basa en métodos que buscan la paz interior y los sentimientos positivos.
- **Do It:** D- definir el problema, O- open/abrir la mente, I- identificar la solución óptima, T- transformar la solución en una acción que resuelva el problema.
- **Sinéctica:** Busca una solución concreta a través del proceso creativo.
 - **Inversión:** Altera el sentido del planteamiento para que surjan soluciones al tema en cuestión.
 - **Crear en sueños:** Antes de dormir apuntar ideas que surjan y al despertar apuntar todas las imágenes que recordemos.²⁷
 - **Pensamiento lateral:** Es un método de pensamiento creativo que incentiva las conexiones novedosas entre las ideas, abandonando la lógica tradicional, y que suele expresarse mediante acertijos y juegos.²⁸

²⁷ Núñez, A (2020). 9 métodos para despertar tu creatividad y tener más ideas creativas. *Tic Beat*. Recuperado de: [9 métodos para despertar tu creatividad y tener más ideas creativas \(ticbeat.com\)](https://ticbeat.com) Consultado: 8 de marzo de 2021.

²⁸ Estela Raffino, M. (2020). Creatividad. *Concepto.de*. Recuperado de: <https://concepto.de/creatividad-2/> Consulta: 1 de marzo de 2021.

9. Metodología

En este apartado de Metodología se explicarán las diferentes fases por las que ha pasado este proyecto hasta llegar a su fin. Como casi todos los trabajos, este se ha dividido en una parte de investigación y consulta, con la que se ha podido saber más cosas con respecto a la creatividad y a los diferentes métodos creativos que existen hoy en día. Y otra parte que ha sido la parte práctica que abarca todo el proceso creativo de la producción de la baraja.

9.1. Investigación y Documentación

El Trabajo de Final de Grado comenzó sin ningún tipo de idea previa, todo fue pensado conforme a la realización del proyecto en sí.

Lo primero que se hizo fue mirar algunos de los Trabajos de Final de Grado que están publicados en la página de la Universidad de La Laguna, con el fin de saber la estructura que se debía seguir y los requisitos necesarios para realizar un trabajo de este calibre. A posteriori la tutora envió un esquema que aclaró mejor todo.

Tras varios días de reflexión y de búsquedas de inspiración en diferentes lugares, el concepto de realizar un libro de artista fue bastante interesante debido a su atractivo visual y la oportunidad de tener un libro donde se recopilasen todas las obras que quería. Las ideas que surgieron para enfocar este libro eran las de ilustrar los sentimientos que experimentan las personas y acompañar cada ilustración con un texto sobre dicho sentimiento.

Unos amigos comentaron un juego que se llama “Story Cubes” y que tiene como finalidad inspirar a los artistas que se encuentran con bloqueos creativos. La idea de acabar con los bloqueos creativos fue atractiva y por lo tanto se pensó en la idea de inspirar. Se comenzó a diseñar una baraja de ilustraciones que tuviesen el mismo fin que el “Story Cubes” pero que tuviese mucho más contenido en las ilustraciones y que por lo tanto estas ofreciesen un mayor campo de interpretación al que las utilice.

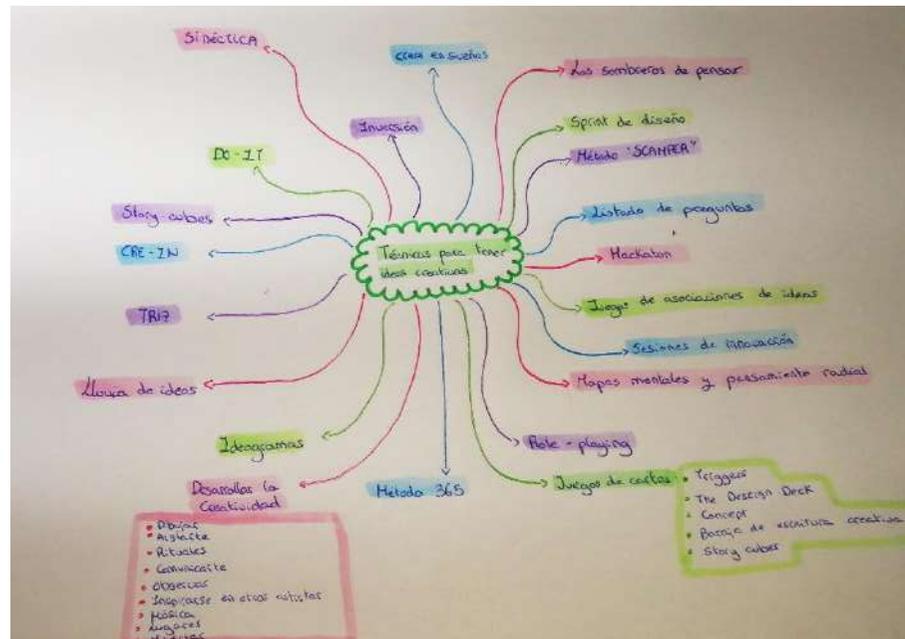
El tema principal en el que se centra este proyecto es la inspiración. Se propuso buscar otros tipos de metodologías creativas que no fuesen las que ya conocía, para saber qué es lo que ya existe y a partir de ello poder desarrollar algo nuevo e innovador que nos sirviese para el TFG.

La primera búsqueda fueron las metodologías más utilizadas para desarrollar la creatividad, y entre ellas encontré: dibujar, aislarse, hacer ciertos rituales, hablar con otras personas y que te

cuenten sus historias, observar lo que nos rodea, inspirarse en otros artistas, la música, ir a lugares diferentes, collages, la meditación...

Al saber esto, se buscó métodos o trucos para encontrar la inspiración y se realizó un esquema con ellos. Los más destacados fueron: Los seis sombreros para pensar, el listado de preguntas, el método SCAMPER, los juegos de asociaciones de ideas, los mapas mentales, el role-playing, el método 365, los ideogramas, la lluvia de ideas, el TRIZ, el CRE-IN, el Do it, la sinéctica, la inversión y el crear en los sueños.

Con todo esto ya visto, la idea de hacer una baraja seguía siendo atractiva, así que busqué si había cartas similares a mi idea ya inventadas. Está el “Triggers”, que es un juego donde tienes que definir un problema, coger una carta con una pregunta y luego realizar una lluvia de ideas respondiendo a la pregunta para resolver el problema. Luego encontré el “The Design Deck” que es un juego de 52 naipes donde sacas una carta y esta te da información acerca del diseño. Además hay otros juegos pero ninguno enfocado a inspirar a las personas, así que la idea del proyecto siguió adelante.



La pregunta principal era: “qué es lo que inspira a la gente” y “qué es lo que la gente ha utilizado para deshacerse de sus bloqueos”. La mejor forma de averiguarlo era hacer una encuesta, así que se realizó un formulario que ayudase a saber cómo orientar mejor las cartas, tanto en el sentido de la imagen que se va a mostrar en ellas, como en cómo sería la forma de jugarlas.

La encuesta que constaba de las siguientes preguntas: “¿Qué edad tiene?; Si desarrolla algún ámbito artístico, tanto como hobby o como a nivel profesional ¿Podría indicar el ámbito?; ¿Alguna vez ha tenido un bloqueo creativo?; En caso de que alguna vez haya tenido un bloqueo creativo, ¿Podría indicar cómo lo ha superado?; ¿Ha utilizado alguno de los siguientes métodos o técnicas para tener ideas creativas?; ¿Le gustaría que un juego le ayudase a eliminar

esos bloqueos creativos?; ¿Le gustan los juegos de cartas o prefiere de otro tipo?; ¿Prefiere partidas rápidas o largas?; ¿Prefiere juegos en equipo, individuales o competitivos?; ¿Qué le inspira?.

Tras hacer la encuesta y obtener los resultados, realicé un vaciado de los mismos obteniendo lo siguiente: El mayor número de gente que realizó la encuesta tenía entre 19 y 25 años, luego personas de



más de 40 años y por último personas de 0 y 18 años y personas de entre 25 y 40 años. Casi todos se dedican al ámbito de la ilustración, pero también obtuve resultados de costureros, pintores, escritores, diseñadores gráficos, músicos, artistas contemporáneos y fotógrafos. De estas personas la gran mayoría ha sufrido un bloqueo creativo y les gustaría poder tener algún juego o método que les ayudase a romper dichos bloqueos. Lo que mayoritariamente han utilizado para acabar con los bloqueos ha sido, por orden: la música, inspirarse en otros artistas, observar el mundo que les rodea, hablar con otras personas e inspirarse gracias a ellas, dibujar aleatoriamente, aislarse del mundo, meditar y escribir. También han utilizado métodos para deshacerse de ellos como las lluvias de ideas, los mapas mentales, crear en sueños, realizar asociaciones de ideas, ideogramas, listados de preguntas que conduzcan a la obra, la inversión y el role-playing.

Les gustaría que el método fuera rápido y que pudiera hacerse tanto de forma individual como de forma cooperativa.

De entre los diferentes temas que les ayudan a inspirarse estarían, de mayor a menor: la música, la naturaleza, el amor, la lectura, los sentimientos, el viajar, el cine, los colores, la fotografía, las personas, la comida, las injusticias, el movimiento, la meditación, lo esotérico y el desamor.

9.2. Desarrollo del Proyecto

Con los resultados obtenidos de la encuesta, comenzó el proyecto. El juego se compuso, a priori, Se decidió, a priori, de dos mazos: uno de ellos con temas y otro de ellos con métodos. Se hizo un pequeño esquema de qué sería lo que configuraría cada uno de los mazos de forma más concreta.

Baraja Inspiradora

1º Mazo



- Naturaleza
- Amor
- Sentimientos
- Colores
- Fotografía
- Injusticias
- Esotérico

2º Mazo



- Música
- Otros artistas
- Observar que nos rodea
- Hablar con alguien
- Aislarte
- Dibujar
- Meditar
- Escribir
- Comer X
- Lluvia de Ideas
- Mapa mental
- Crear en sueños
- Listado de preguntas
- Asociaciones de ideas
- Leer
- Ir a X lugar
- Cine

1º Mazo: Tema

Paisaje	Animales	Flores	Esotérico	Persona	Tiempo	Música
Polar	León	Margarita	12 signos	Manos	Nubes	Notas
Desértico	Lobo	Rosa	Sol y Luna	Nariz	Lluvia	
Mar	Elefante	Diente de León	Fuego	Orejas	Arcoíris	
Montaña	Gato	Cactus	Aire	Ojos	Sol	
Bosque	Halcón	Árbol	Tierra			
Ciudad	Granívoro	Nenúfar	Agua			
Pueblo	Insectívoro		Universo			
	Pavo Real		Corazón			
	Tortuga		Abrazo			
	Serpiente					
	Pez					
	Tiburón					
	Ballena					
	Rana					
	Camaleón					
	Polilla					
	Abeja					
	Oso Polar					

2º Mazo: Colores: 50 colores creados al azar



3° Mazo: Objetos

A	B	C	E	G	I	L	M	N	P
Auriculares Altavoz Material Arte Agenda Atrapa sueños Aguja Aguacate	Bañera Bisutería Botella Billete	Cámara Carta Cine Columpio Cama Chocolate Cubo Cuchillo Carne	Espejo	Gafas Gramófono	Incienso Infusión	Llave Libro Luz y Lámpara	Móvil Mechero Mochila Maquillaje Mesa	Néctar	Puerta Pc Peluche Papelera Papel Pistola Perfume Piano
R	S	V							
Regla Ropa	Sofá	Ventana Vela Veneno							

4° Mazo: Palabras

A	B	C	D	E	F
Amor Amistad Armonía Arte	Belleza	Calor Compasión Cobardía Conexión Cuerpo Complicidad	Diversión Dolor	Etnia Empatía Efímero Espacio	Felicidad Frío Frágil Final Fértil
H	I	J	L	M	O
Hogar	Internet Infancia Ideal Inspiración	Justicia	Locura Luminiscencia Lealtad Libertad Lágrima	Muerte Mantra	Olvido Odio
P	R	S	T	V	
Pandora Poesía Principio Pasión Placer	Raíces Recuerdo	Sorpresa Soledad Sueño	Tristeza Tiempo	Vida	

9.3. Conceptualización de las Obras: Bocetos

Tras finalizar la parte de los Antecedentes Culturales, comenzó la fase de idear todas ilustraciones que conformarían cada uno de los cuatro mazos que componen la baraja. Los dos primeros que se abordaron fueron el mazo de los colores y el mazo de las palabras. Para el mazo de los colores se utilizaron varios papeles para la técnica de acuarela de tamaño A3 y se hicieron diferentes manchas. En cuanto al mazo de las palabras, se escribieron todas las palabras, primero con la fuente Arial Black, ya que aportaba neutralidad, pero al tener los cuatro mazos completados, la letra Arial Black era muy brusca en comparación con la delicadeza de los otros mazos, así que se cambió por la Orgánica 90, que es mucho más orgánica y se asemeja más a la estética del juego en general.

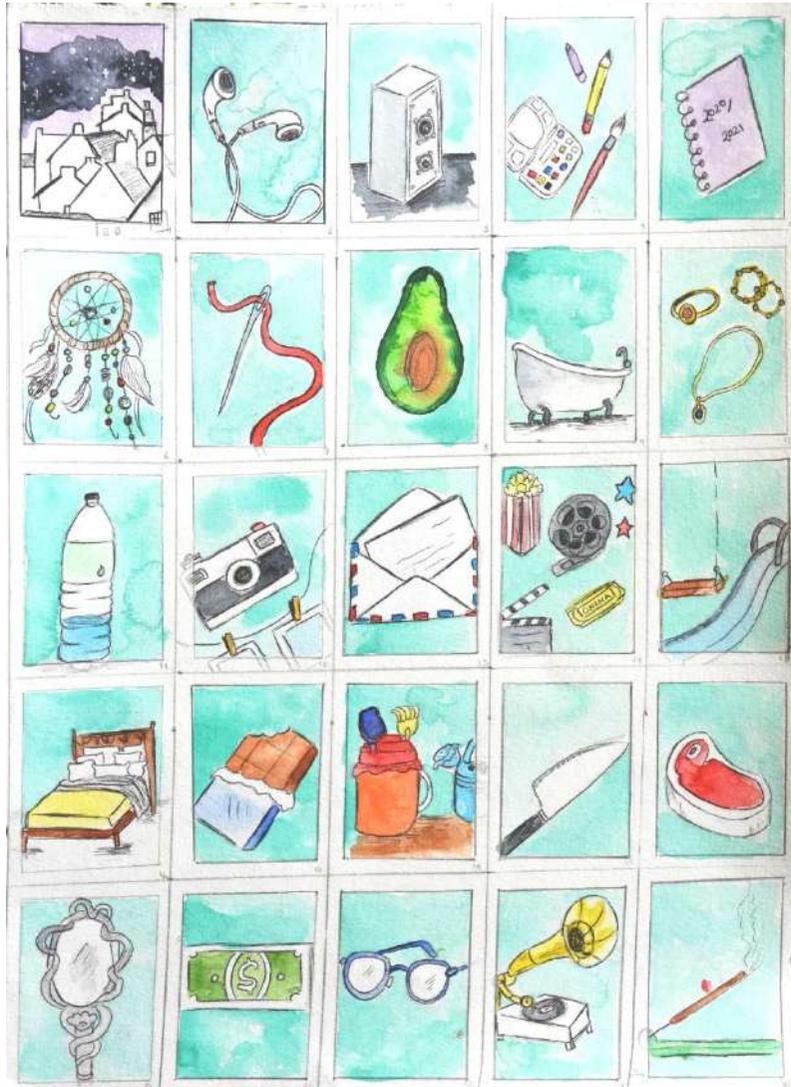
Para el mazo de los temas y el mazo de los objetos, lo se dividió un papel A3 de manera que en cada papel hubiese 25 ilustraciones. Luego se hizo una aproximación a cada ilustración con lápiz grafito. Cuando la composición de las ilustraciones estuvo decidida, se pasó a pensar en cómo pintarlas, puesto que era importante que la manera de hacerlo ayudase a reconocerlas como conjunto, pero que a la vez que los mazos se diferenciase entre sí. Por estas cuestiones fue por lo que finalmente en el mazo de los temas todas sus cartas tienen el fondo de color lila y con destellos en blanco. También, que fuesen ilustraciones con un enfoque más orgánico. En cuanto al mazo de los objetos, sus cartas tienen el fondo de color verde claro y las ilustraciones de dichas cartas son más sintéticas para que concordasen más con el aspecto frío y sin vida de los objetos. El objetivo era que la mancha del fondo de las cartas fuese interesante y dotase a las ilustraciones de mayor riqueza visual.

Al finalizar los bocetos, se comenzó con los definitivos. Los definitivos fueron casi igual que los bocetos pero con mayor dedicación y mayor detalle. Otro cambio con respecto a los bocetos fue eliminar del mazo de temas la nube negra que estaba.

9.3.1. Bocetos del primer mazo: Temas



9.3.2. Bocetos del segundo mazo: Objetos



9.3.3. Bocetos del tercer mazo: Colores





9.3.4. Bocetos del cuarto mazo: Palabras

Compasión	Arte	Amor	Efímero	Dolor	Cuerpo	Recuerdo	Pasión	Pandora
Cobardía	Belleza	Amistad	Espacio	Etnia	Complicidad	Sorpresa	Placer	Poesía
Conexión	Calor	Armonía	Felicidad	Empatía	Diversión	Soledad	Raíces	Principio
Infancia	Fértil	Frío	Mantra	Libertad	Locura	Vida	Sueño	
Ideal	Hogar	Frágil	Olvido	Lágrima	Luminiscencia		Tristeza	
Justicia	Internet	Final	Odio	Muerte	Lealtad		Tiempo	

Otro aspecto que se tuvo en consideración respecto a las cartas fue el hecho de ponerles un marco a las ilustraciones, es decir, que la ilustración no ocupase toda la carta, sino que estuviese delimitada por un marco. En un principio el marco iba a ser blanco, pero tras meditarlo, se colocó de color negro, pues combinaba mejor con la parte de detrás de las cartas. Con el color negro solo me daba la impresión de incompleta la carta, así que se colocaron unos adornos florales lineales de color blanco en las esquinas de dicho marco.

9.3.5. Bocetos de la parte de detrás de las cartas

A continuación se pasó a la parte de detrás de las cartas. Normalmente los juegos suelen tener logos con los que ser reconocidos y fue por ello por lo que se ideó uno para CREA. Dada mi afición por la luna y por todo lo que tiene que ver con el Universo, fue conveniente convertir la “C” de CREA en una Luna. Otro aspecto que se tuvo en

consideración para que el logo se identificase más con la baraja fue colocar los mismos adornos florales que había colocado en los marcos de las cartas.

El primer diseño era la Luna sin relleno y los adornos florales. Luego se relleno la luna con herramientas digitales y se le añadió el color verde que está presente en diferentes lugares del proyecto.



9.3.6. Bocetos del folleto

El siguiente paso fue el diseñar el folleto de instrucciones del juego. Se tomó de referencias juegos como el Virus o el Exploting Kitten.



CREA es un juego de Cartas Inspirativas para 1 o más jugadores, en el que tendrás que coger cartas al azar y crear lo que te inspiren ya sea un cuadro, una escultura, una manualidad, un dibujo...no existen los límites.

Contenido
La caja contiene cuatro mazos de 50 cartas cada uno.

- Mazos



1º Mazo: Tema.
Estas cartas representan los temas de tu creación.



2º Mazo: Objeto.
En el mazo dos están las cartas que representan objetos aleatorios que tendrán que introducir en tu creación de la forma que se te ocurra.



3º Mazo: Color.
Son las cartas que tendrán el color predominante en tu obra.

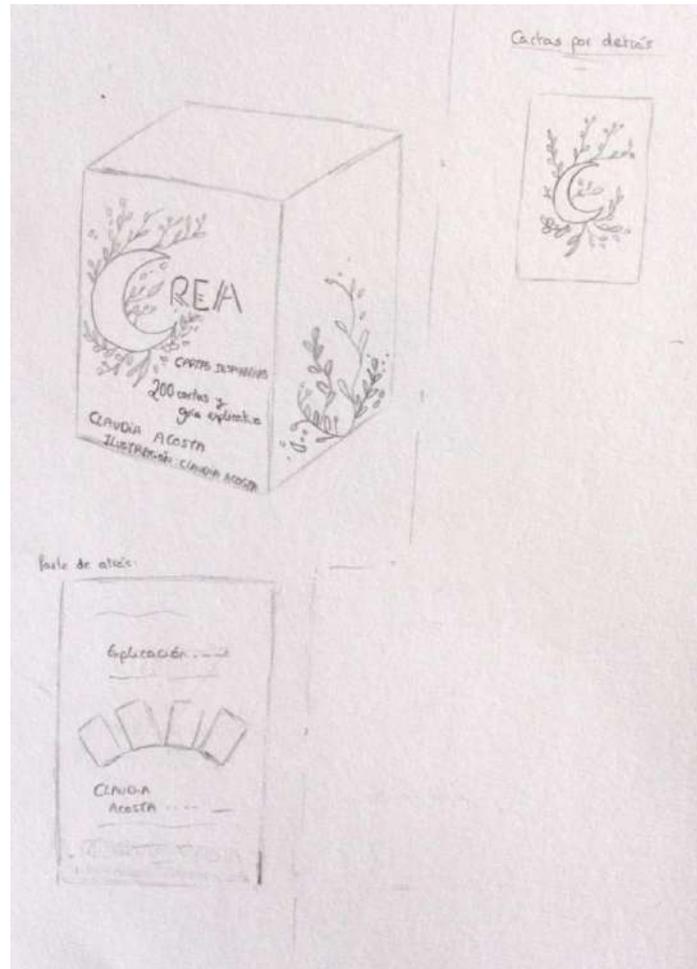


4º Mazo: Palabra.
El cuarto mazo tiene palabras que te ayudarán a inspirarte para que lo que vayas a crear sea aún más especial.

Preparación
Baraja cada mazo de cartas por separado y colócalos uno al lado del otro boca abajo sobre la mesa.
Coge la primera carta de cada mazo y colócalas boca arriba todas juntas.
Si quieres ir más allá coge el número de cartas que quieras de cada mazo y experimenta a ver que puede crecer en tu imaginación.

Objetivo del juego
Rompe tu bloqueo creativo y crea tu mejor obra.

9.3.7. Bocetos de la caja



Por último, el diseño de la caja en donde estaría la baraja. Tras la falta de tiempo debido a diferentes dificultades se decidió que la caja sería negra y hecha de forma manual. Lo que se hizo fue comprar una caja de madera y una tabla de madera. La tabla se cortó y los pedazos se pegaron en la caja de madera creando compartimentos en ella. A posteriori se pintó con pintura acrílica negra.

9.4. Desarrollo y Resolución de la Propuesta Creativa

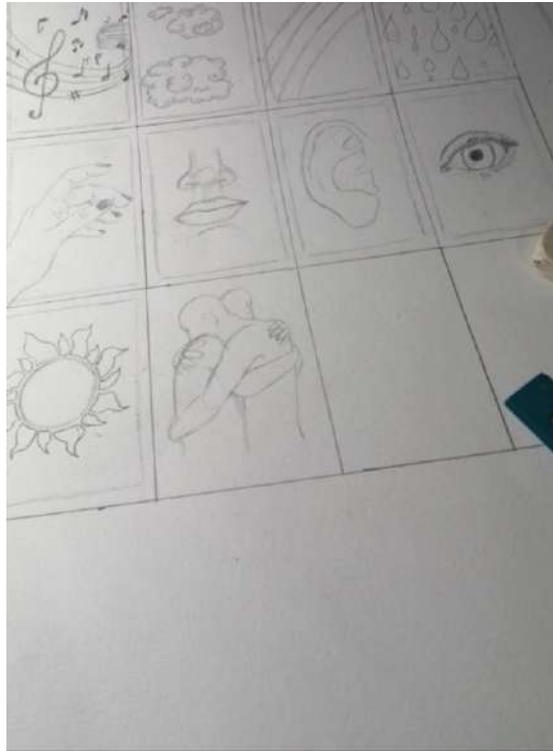
En este apartado se divide el proceso de creación del proyecto en varias fases: la de creación, la de impresión y la de puesta a prueba.

9.4.1. Creación

Una vez definida la cantidad de ilustraciones designada a cada página de bloc de acuarelas, se dividió dicha página, con regla y lápiz grafito, en las 25 ilustraciones correspondientes. Una vez realizadas las ilustraciones a grafito, el siguiente movimiento fue pintar con acuarela el fondo, para luego pintar la figura. Tras esto se repasó en negro el dibujo en cuestión.

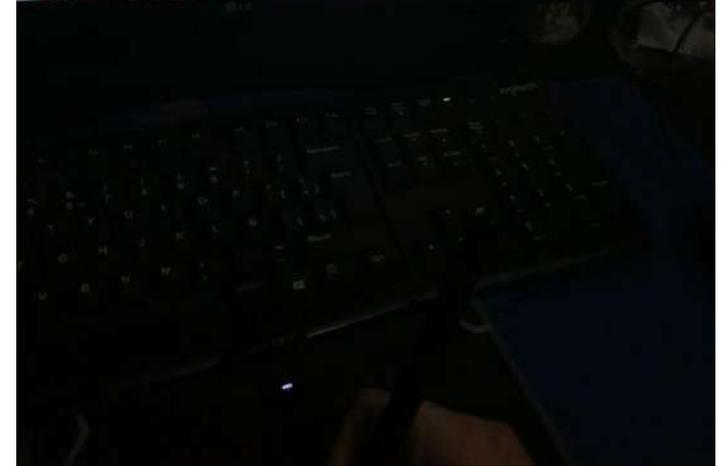
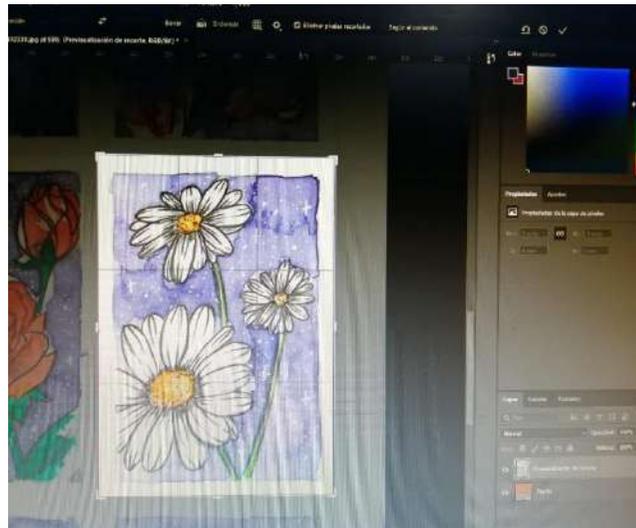
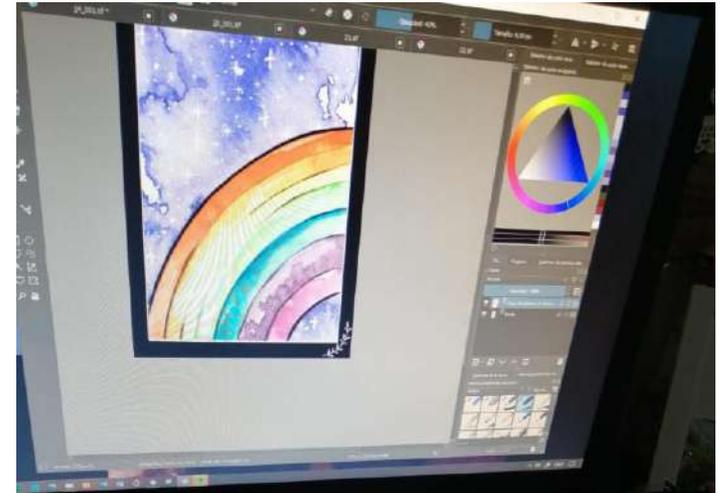
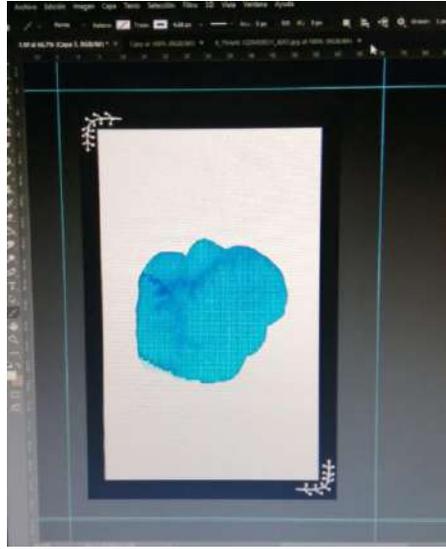
Lo que siguió a esta parte más tradicional fue la digitalización. En una copistería, se escanearon las ilustraciones con buena calidad. Al ya tenerlas digitalizadas, se retocaron con programas como Photoshop o Krita para obtener la ilustración en circunstancias óptimas. También se adaptaron al tamaño de una carta de la baraja española tradicional: 95 x 62 centímetros.

Cuando la ilustración estuvo bien, en el programa Photoshop se creó un marco de color negro y por último, se añadió el adorno floral que es distinto en cada uno de los mazos con el fin de dar unidad pero a la vez diferenciación de un mazo con respecto a otro.











9.4.2. Impresión

La impresión del proyecto se realizó en dos empresas de impresión digital: Copistería Los Realejos y Empresa de Impresión Juan Carlos. El trabajo se imprimió en varias fases, la primera fue la impresión del tercer y el cuarto mazo, la segunda la impresión del primer y el segundo mazo y la última la impresión de la caja y el folleto explicativo del método creativo.

9.4.3. Puesta a Prueba

En cuanto las cartas fueron impresas, se comenzó la fase de Puesta a Prueba del producto. Fue testeado por un total de ocho personas, las cuales se quedaron todas muy satisfechas con la experiencia y con ganas de conseguir el producto para poder seguir poniéndolo en prácticas con sus obras creativas.

A continuación se mostrarán imágenes de cómo se manipulan las cartas para poder conseguir las cartas necesarias con el fin de alcanzar las cuatro necesarias para hacer su obra creativa.





Se barajan los cuatro mazos de cartas hasta que el jugador sienta que ya no es necesario barajarlas más.



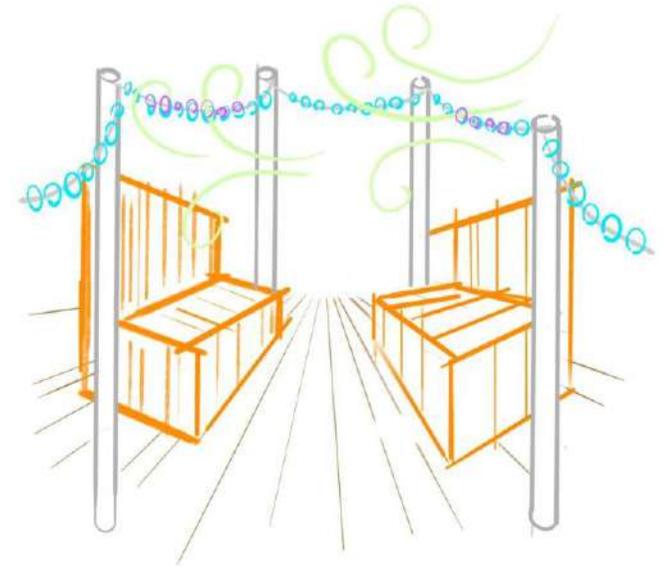
Los mazos barajados se colocan boca abajo uno al lado de otro y se levanta la primera carta de cada uno de ellos. Dichas cartas son los cuatro elementos que se han de utilizar para realizar la obra.

Se explicarán ahora las obras que han resultado de las diferentes puestas a prueba que se realizaron.

1. Del conjunto de las cartas: viento, luz, azul y amor, ha salido de resultado la creación del futuro Ingeniero en diseño industrial y desarrollo de productos, Jorge Pérez González. Consiste en realizar una zona romántica en la cual haya unas luces azules, parecidas a las típicas luces de Navidad, que con el efecto del viento en ellas se balanceen y cambien las tonalidades de azul.

2. De las cartas: ciudad, cuchillo, verde agua e Internet, resultó un texto del escritor Alejandro Padrón González que se redactará a continuación:

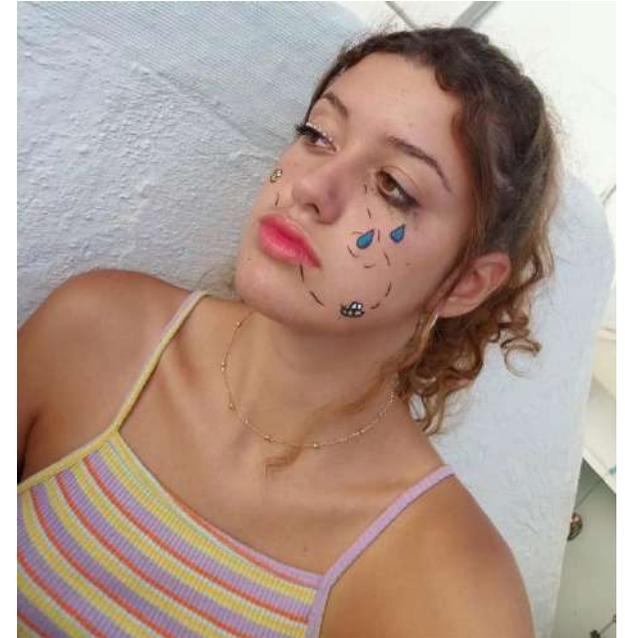
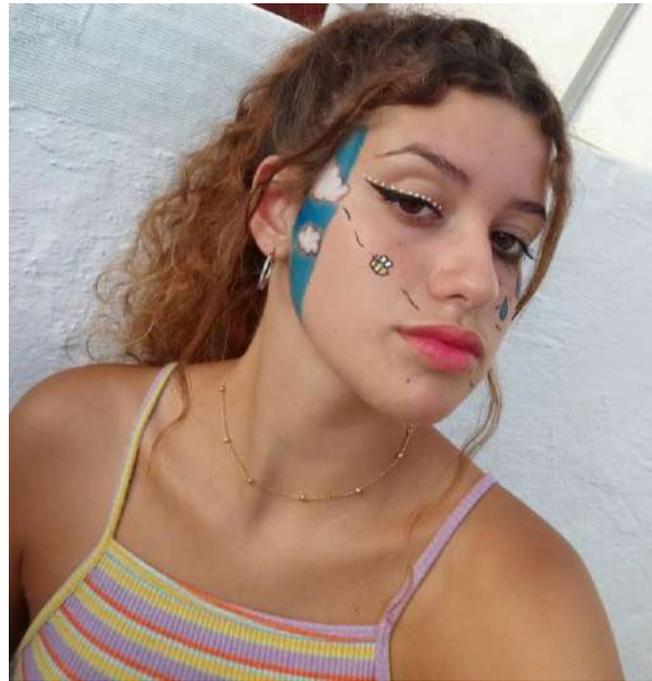
“En noches como esta donde todas las luces de la ciudad apuntan en una sola dirección, por momentos, siento la profundidad de su tristeza. Son noches en las que reina el cansancio. A fuera no para de llover, repiqueteando las gotas contra el cristal de la ventana entreabierta, dejando entrar el aire con aroma a hierba y a tierra mojada del jardín que aún me empeño por mantener con vida. Esto me hace sentir como si retornara a aquellos días de antaño en el campo. A lo lejos puedo divisar el sonido de un trueno lejano que ilumina la estancia. Sé que no debería de regresar hasta los días de los antiguos amores aún no olvidados. Pero me es imposible no recordar. Esta noche estoy triste, lo siento. Hay una botella de vodka en la nevera. Es el momento de servirme una copa bien fría, de acercarme despacio hasta el recuerdo de sus labios marcado sobre el vidrio que tanto ella usaba, exactamente del mismo color del jade que portaba en su cuello hasta el último de sus días. Nunca he bebido este tipo de alcohol más adoro esa seca sensación que produce el sentir el sol entrando a besos por mi garganta al beber vino. Pero en esta noche, tan lejana y fría, siento el deseo de que llegue hasta mis venas su voz cuando me leía aquellos versos viejos que encontraba navegando por internet. Me levanto, caminando, como si persiguiera su andar descalzo sobre el parqué de la casa, llevándome las manos sobre los ojos, recordando cada sobresalto que producía el que ella lo hiciera, sellando el gesto con sus húmedos y dulces labios sobre mi cuello. En esta noche bebo, saboreando la escalofriante sensación del helado tacto del vidrio junto al vodka, la cálida niebla de sus brazos que se clava como cuchillos sobre mi piel desnuda, la permanente soledad que me producen estas cuatro paredes en las que vivo aislado. Aun así, sigo sin poder odiar ni un solo rincón de este hogar. Sigo creyendo que aún guarda, sobre suelo y paredes, parte de ella. De una forma u otra, en cualquier caso, sabiendo que las cosas del pasado no vuelven de la misma forma a uno, que ella misma puede ser una invención de mi tristeza, he de saber bien lo que hago. En ciertos momentos de noches como estas es mejor elegir, sin dudas ni preguntas, los recuerdos del pasado en lugar de esta triste y solitaria realidad”.





3. De las cartas: cama, pájaro, marrón y sueño, resultó el siguiente atrapa sueños de la costurera Luz Benigna Llanos Hernández.

4. De las cartas: abeja, ventana, azul y soledad, surgió el maquillaje de la artista Lucila García García.





5. De las cartas: Viento, poción, amarillo y luminiscencia, se creó la siguiente obra de la mano de María Machado Albelo.

6. De las cartas: Gato, avión de papel, rojo y azul y amistad, surgió la obra de la artesana María del Rosario García Luis.



7. De las cartas: gato, poción, rojo y empatía salió la siguiente obra de la costurera Irene Luis Domínguez.

8. De las cartas: oso polar, té, naranja y amarillo y sueño, nació el texto de la escritora Rosa Gloria González González.

“Instantes

Se preparó el Té de Oriente que tanto le gustaba, con mimo colocó la bolsita en la taza. El silbido del calentador de agua la sacó de su sueño, ese sueño que desde hacía días se repetía una y otra vez y que aún no había podido encontrarle significado. Otra vez esas imágenes en un iglú, compartiendo con unos esquimales que contaban historias de los osos en las noches de luna y estrellas.

Se sirvió el té y con el sueño aún rondando su cabeza se encaminó al balcón, los colores del atardecer, más amarillos, más naranjas que nunca empezaban a teñir el horizonte y una vez más la “Cazadora de atardeceres” tenía su cámara preparada, una vez más quería la mejor imagen para sorprender a su amor.”

9.5. Técnica

La técnica principal de este proyecto son las aguadas, pero además de esta también se han utilizado otras como el uso de estilógrafos y el retoque digital. La acuarela²⁹ es una técnica que consiste en aplicar capas con ciertas transparencias que se superponen una sobre otra para conseguir diferentes tonalidades. Existen diferentes formas de utilizar esta técnica, la más usada de todas es la de la acuarela húmeda. Esta consiste en aplicar agua sobre el papel donde vamos a realizar la obra para luego pintar sobre este. Se puede jugar de muchas formas con esta técnica para conseguir resultados muy variados y originales. También se puede pintar sobre el papel totalmente seco, lo que se conoce como acuarela seca. Lo más normal es mezclar ambas técnicas para crear sensación de profundidad.

Se trata de una técnica que responde perfectamente a todas las necesidades pictóricas que se me planteaban para realizar este proyecto.

²⁹ Anónimo (2019). Técnica de la acuarela. *Técnicas*. Recuperado de: https://lsi2.ugr.es/rosana/gestion2/evart/tecnica_acuarela Consultado: 26 de julio de 2021.

9.6. Materiales

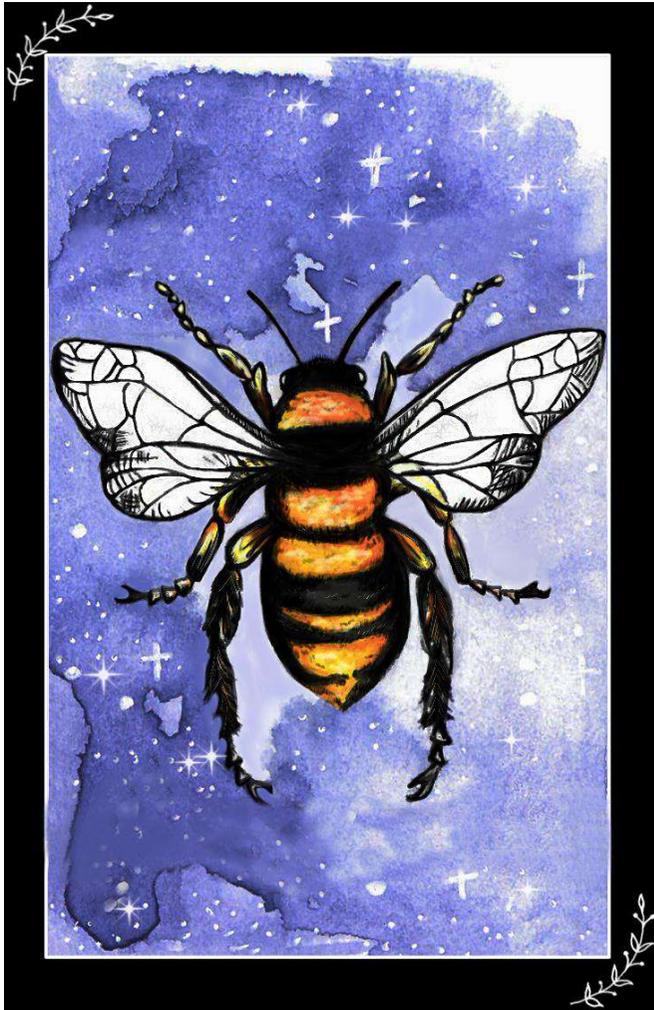
Los materiales utilizados para la elaboración de las obras artísticas fueron los siguientes: Acuarelas de la marca Van Gogh, papel de acuarela Canson de grano fino (300 grs), pinceles de diferentes tamaño de la marca van Gogh, estilógrafos Pigma Punta Plástica de los números 003, 01, 02, 05. En cuanto a la parte digital, los programas utilizados fueron el Adobe Photoshop CC 2019 y Krita.



The background of the page is a watercolor wash in various shades of green and teal. The wash is most prominent in the top right and bottom left corners, with some lighter, more transparent areas in the center. The overall effect is soft and artistic.

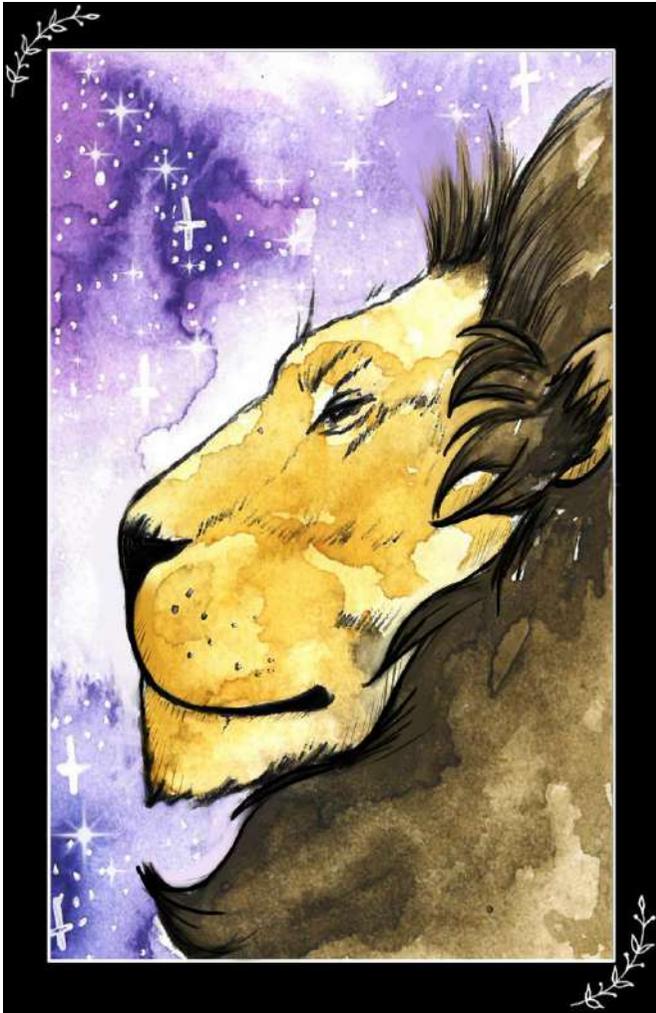
10. Obra

Primer Mazo







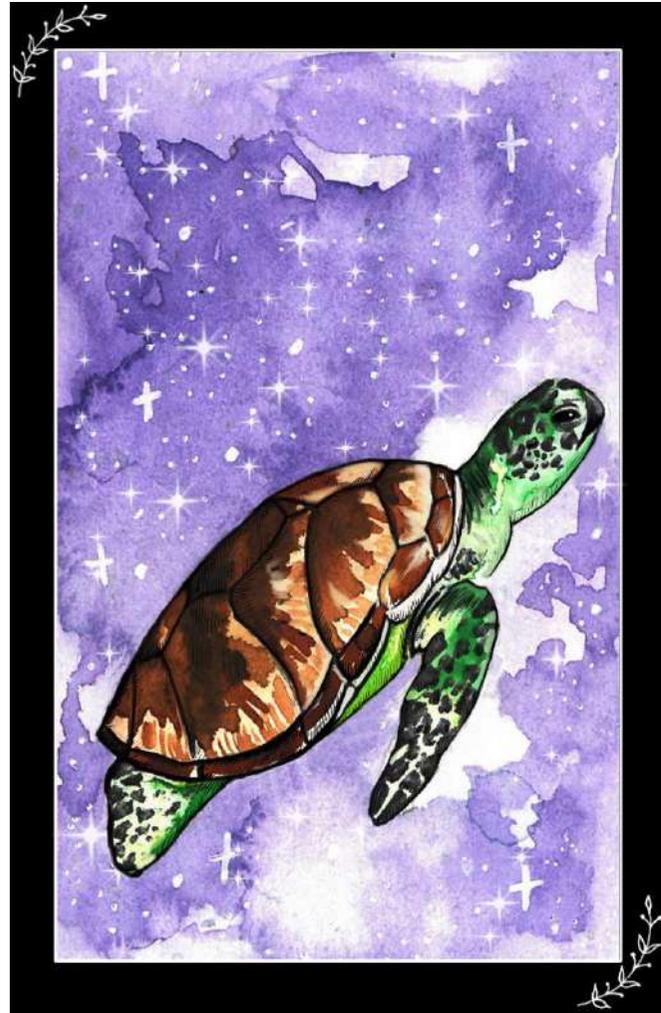


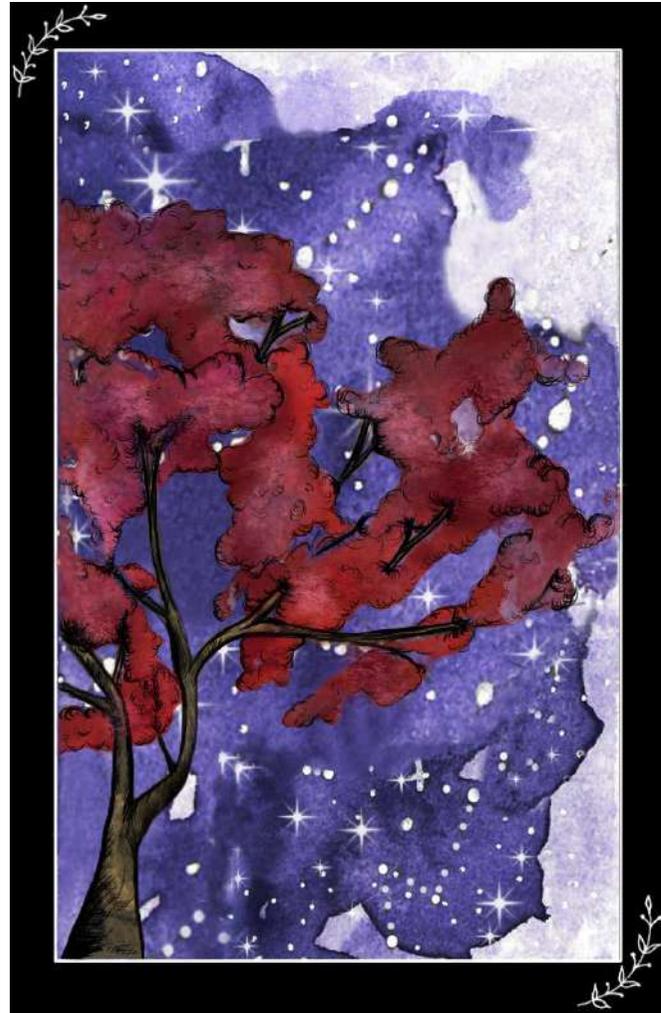
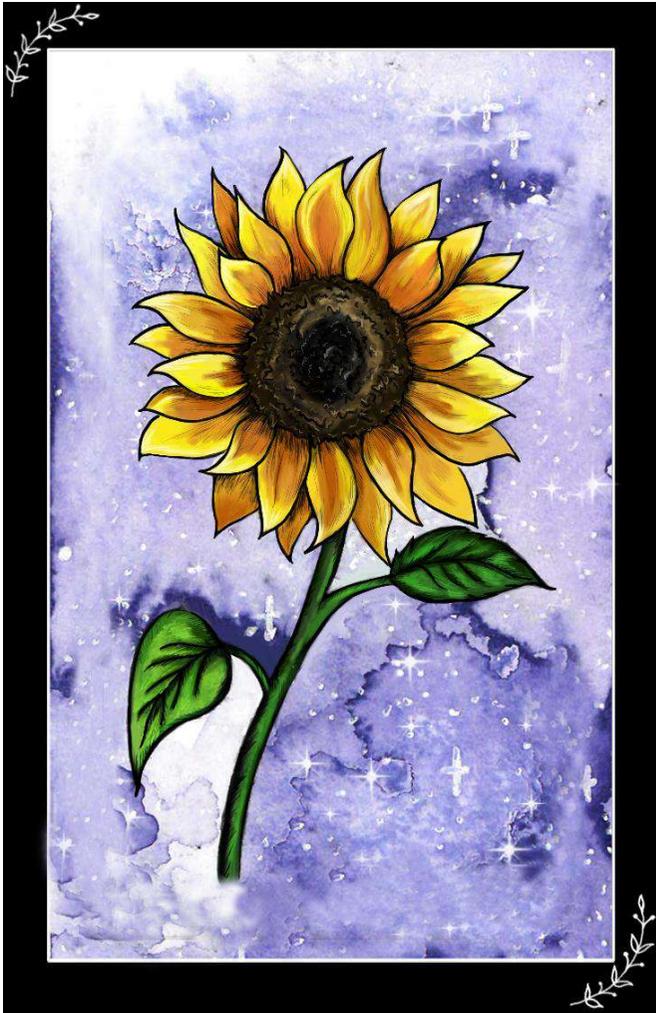


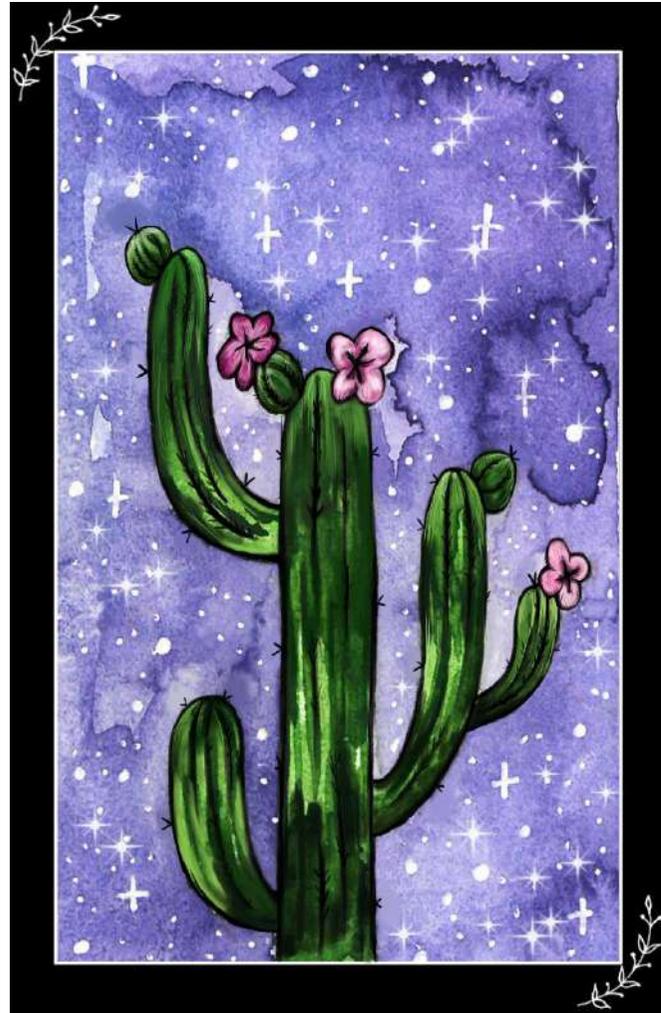
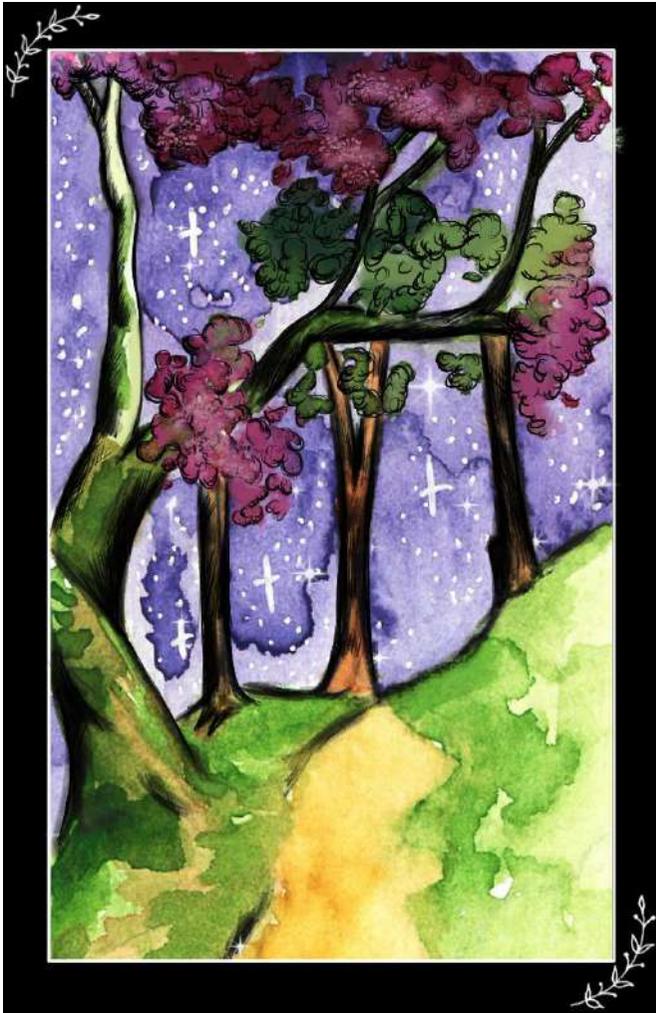




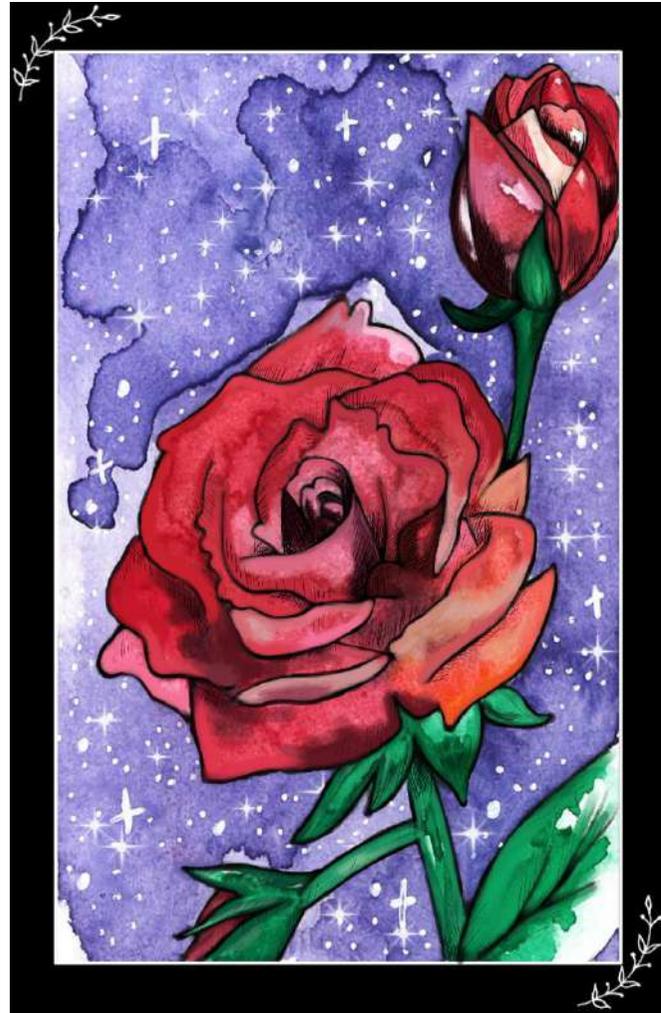




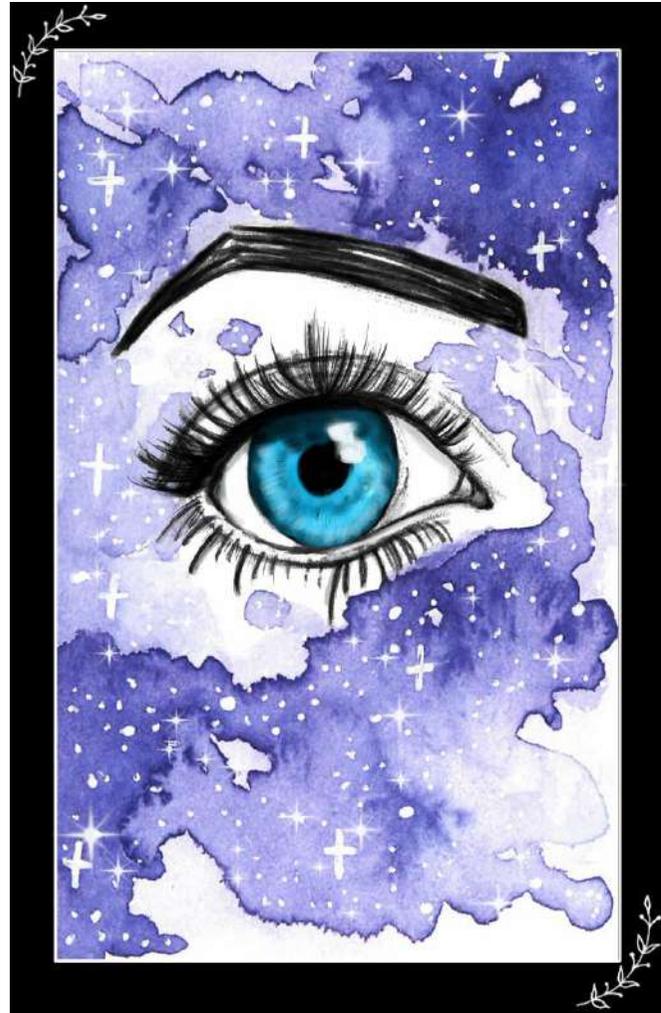
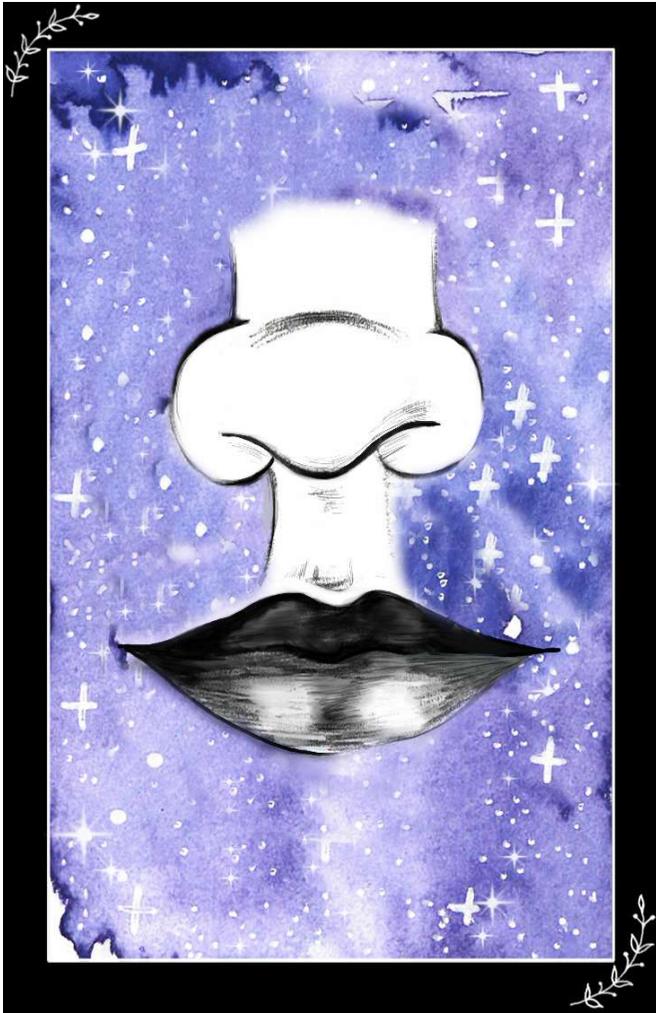


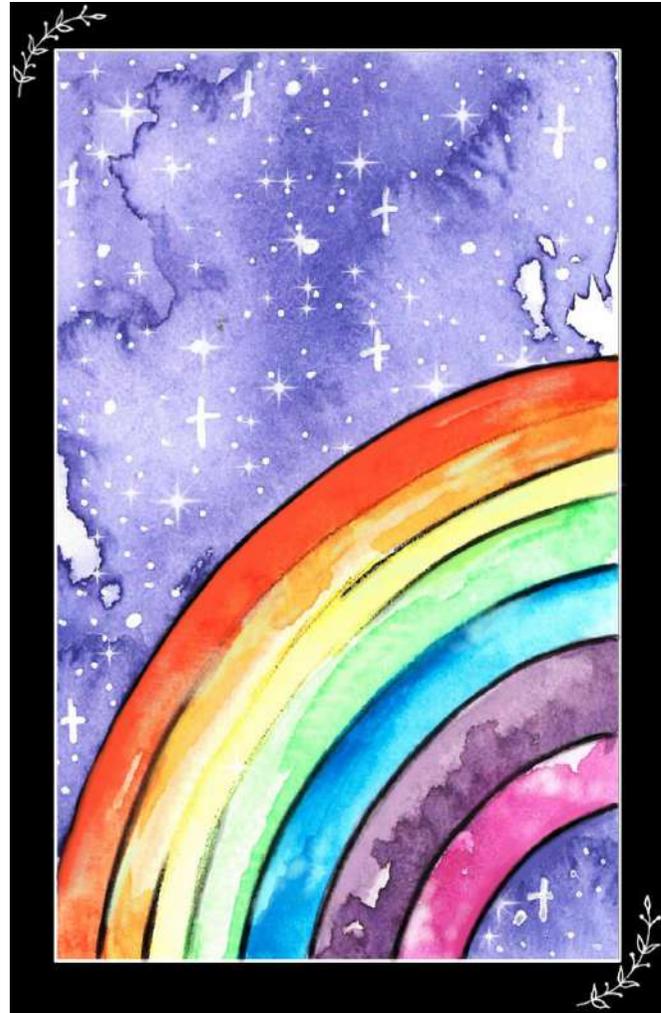


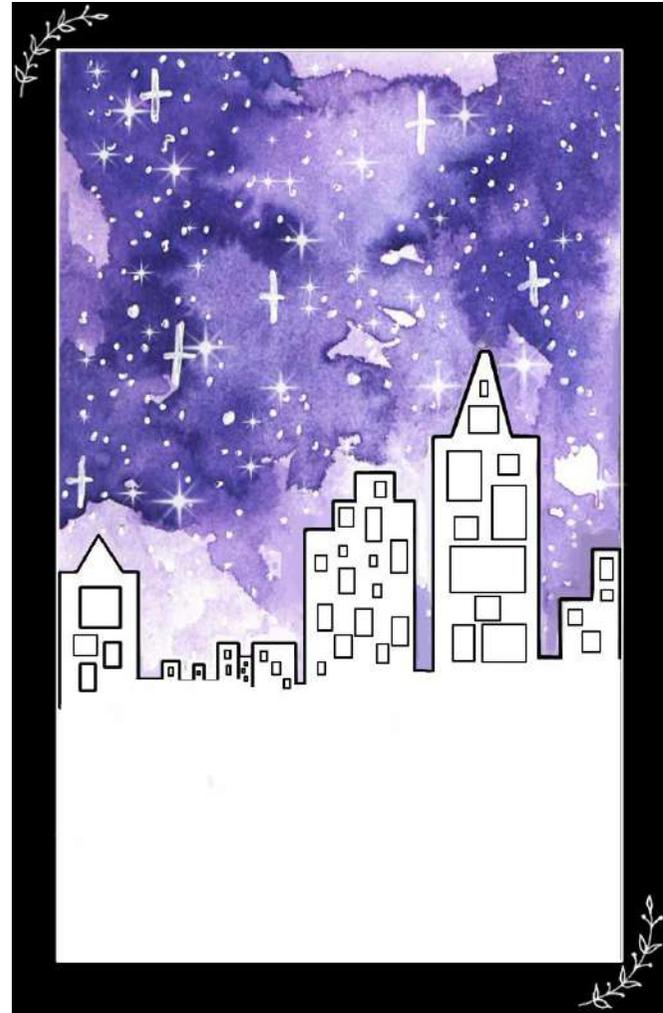


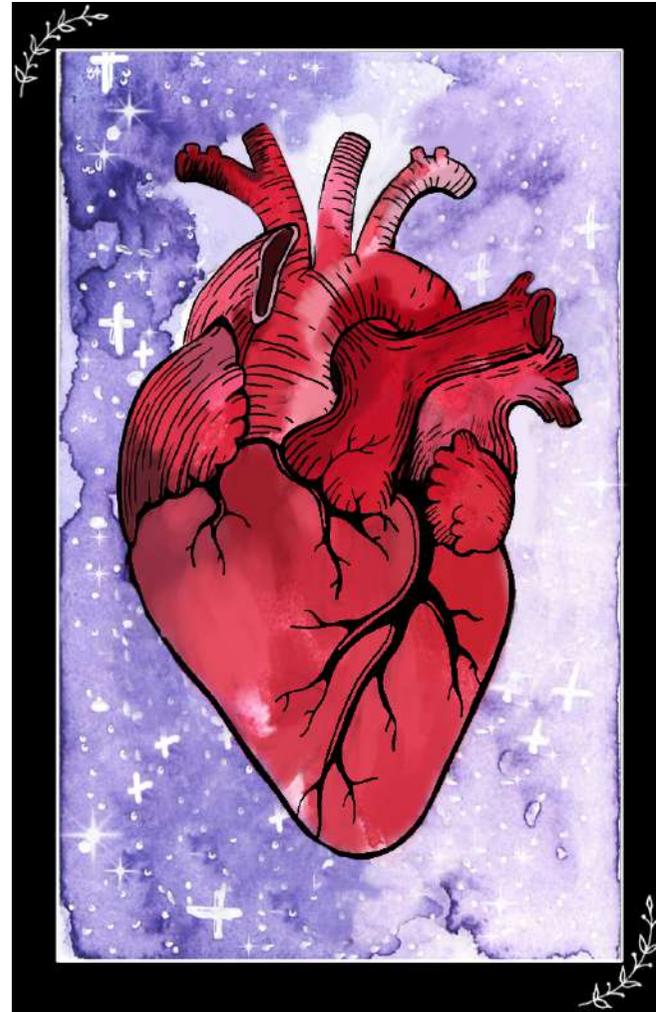
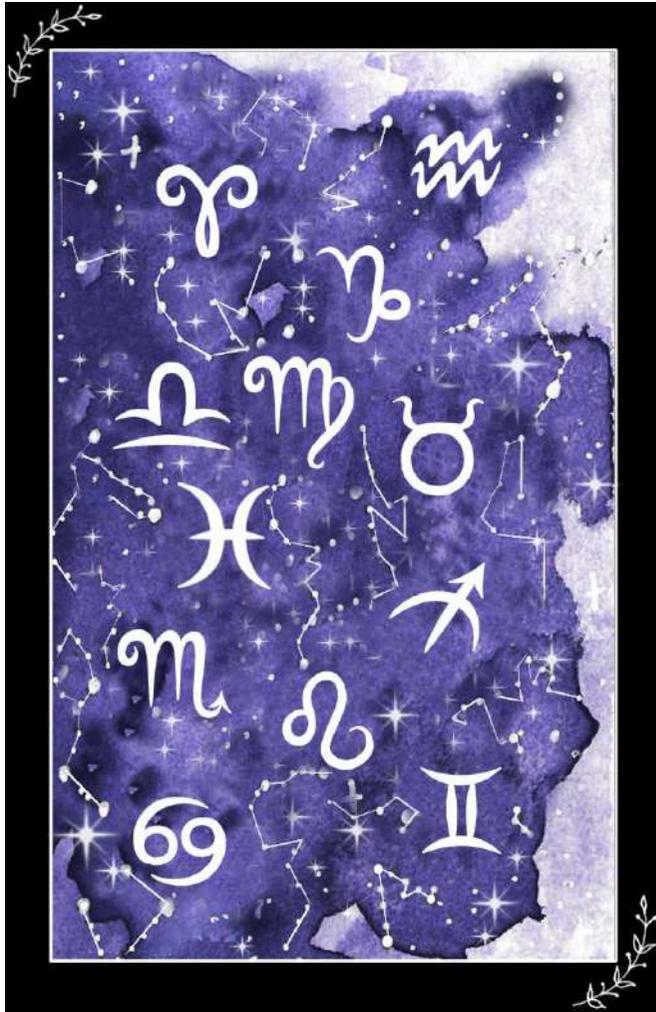


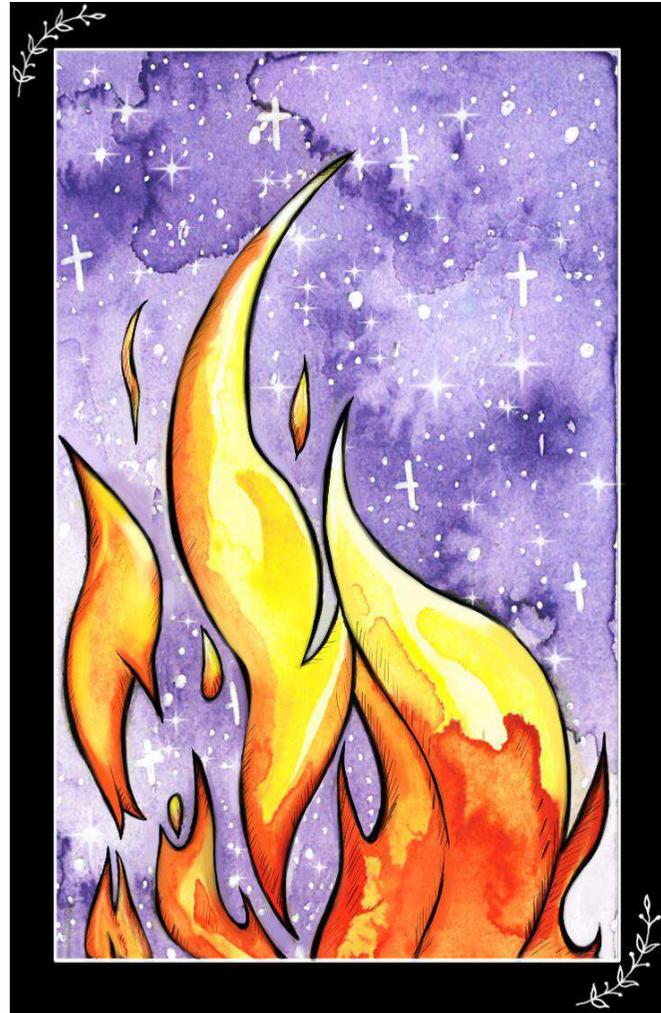
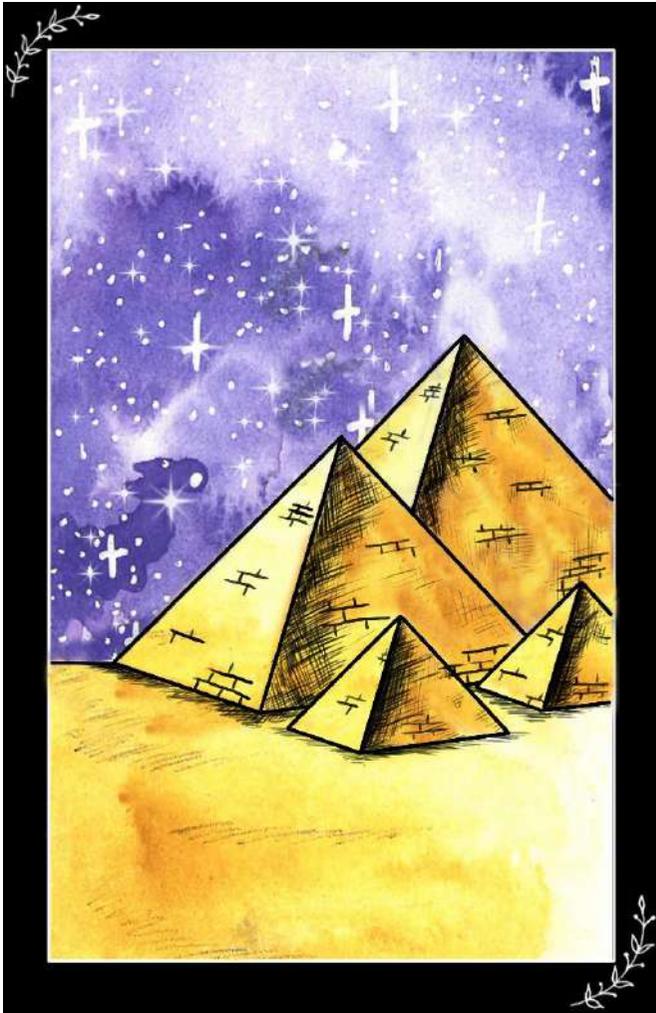


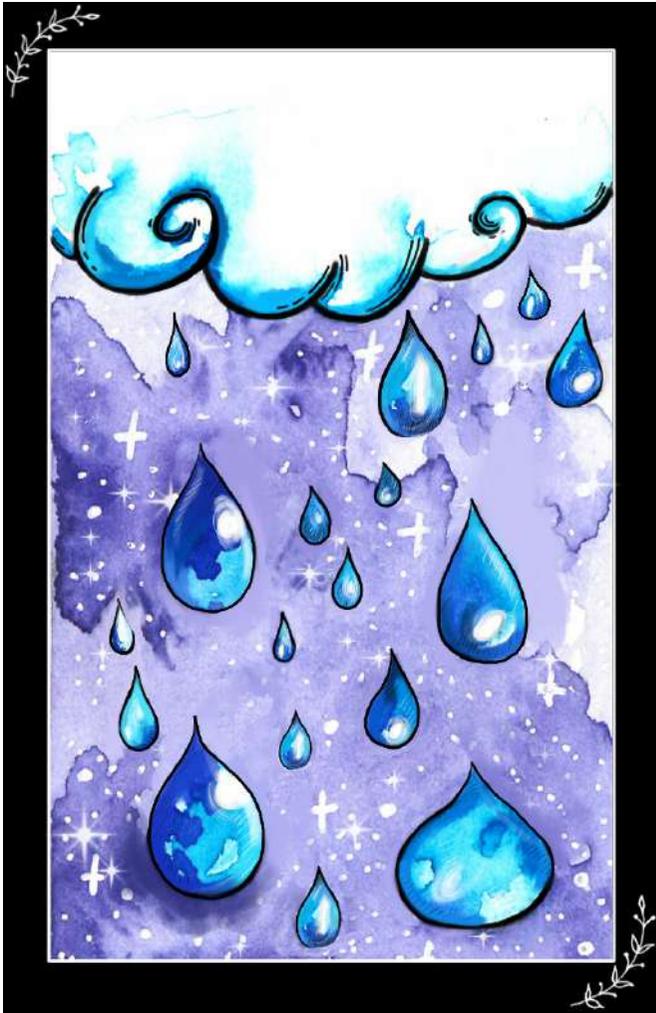






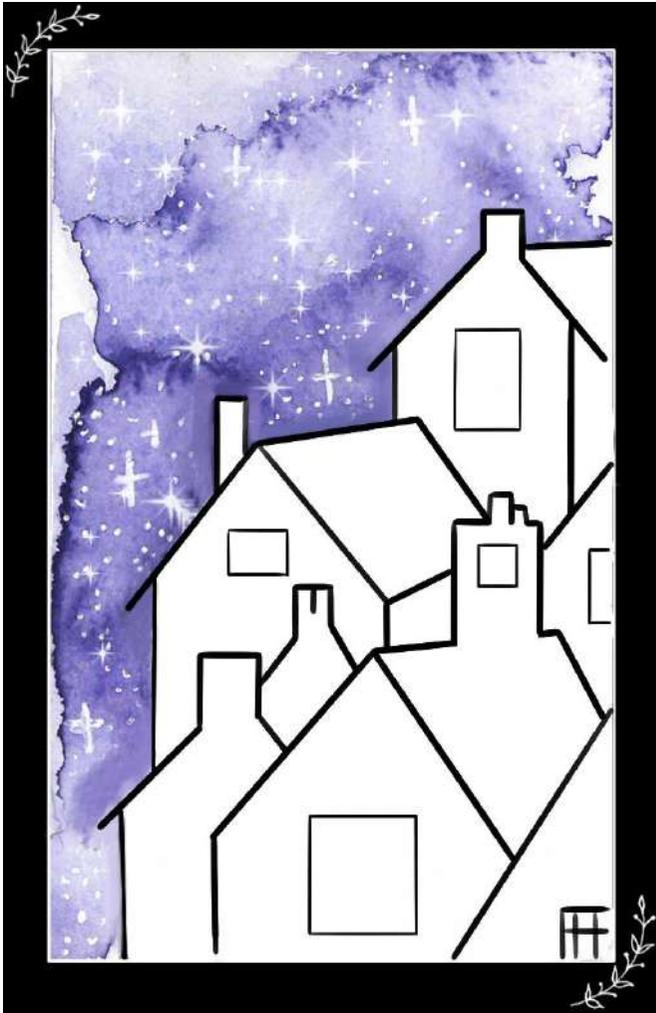










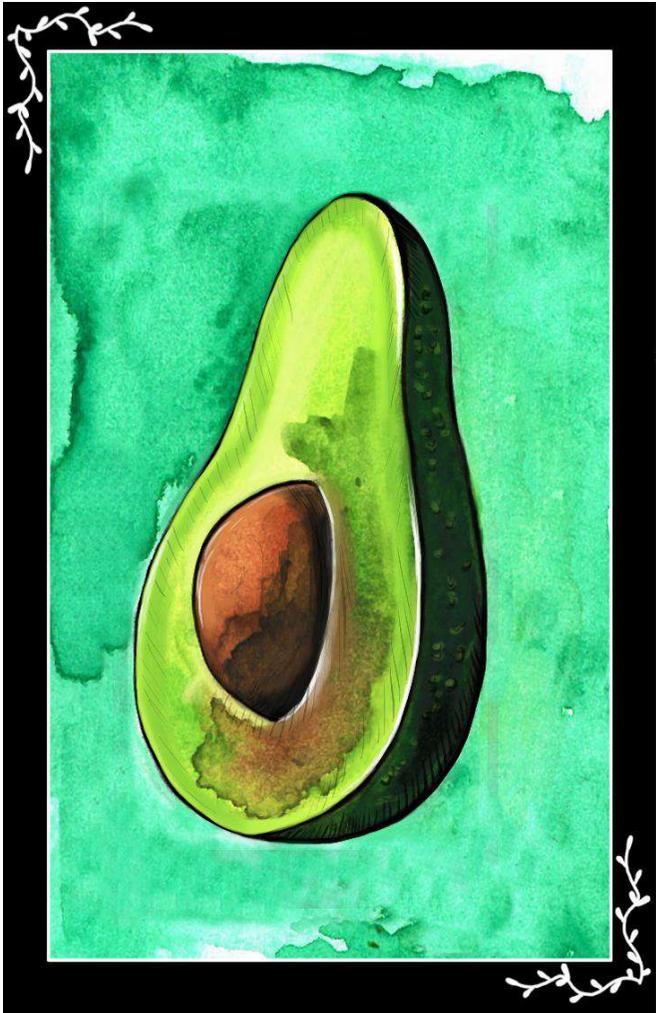


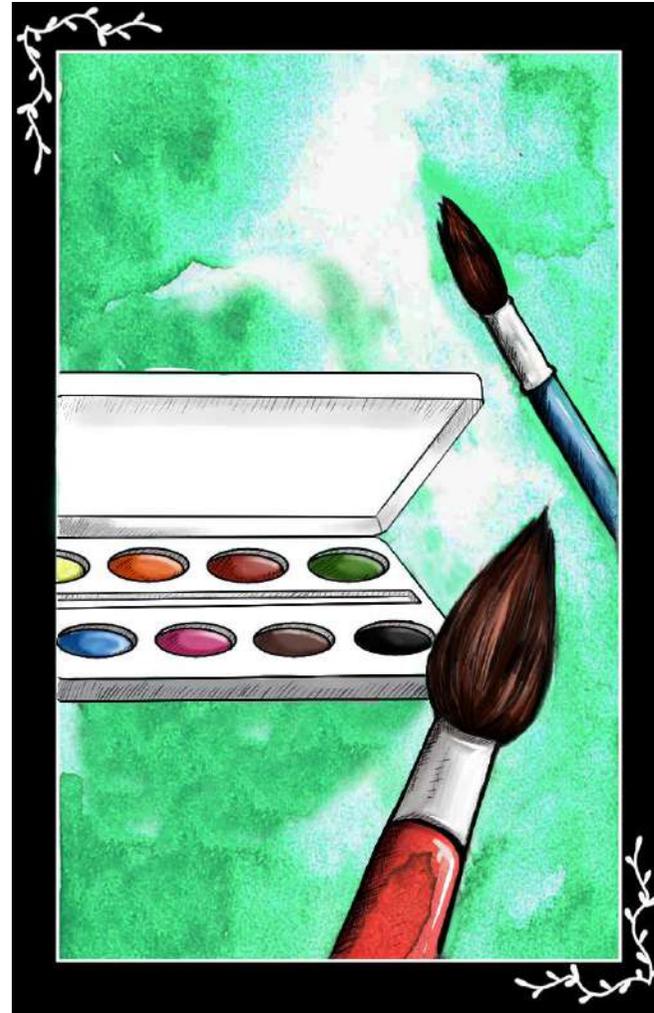
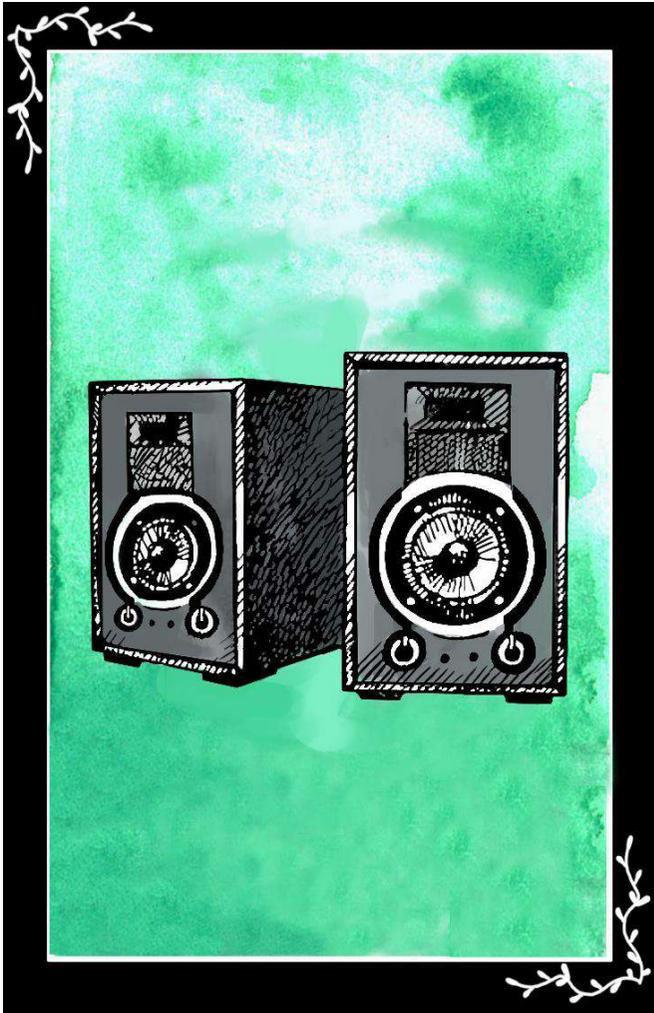


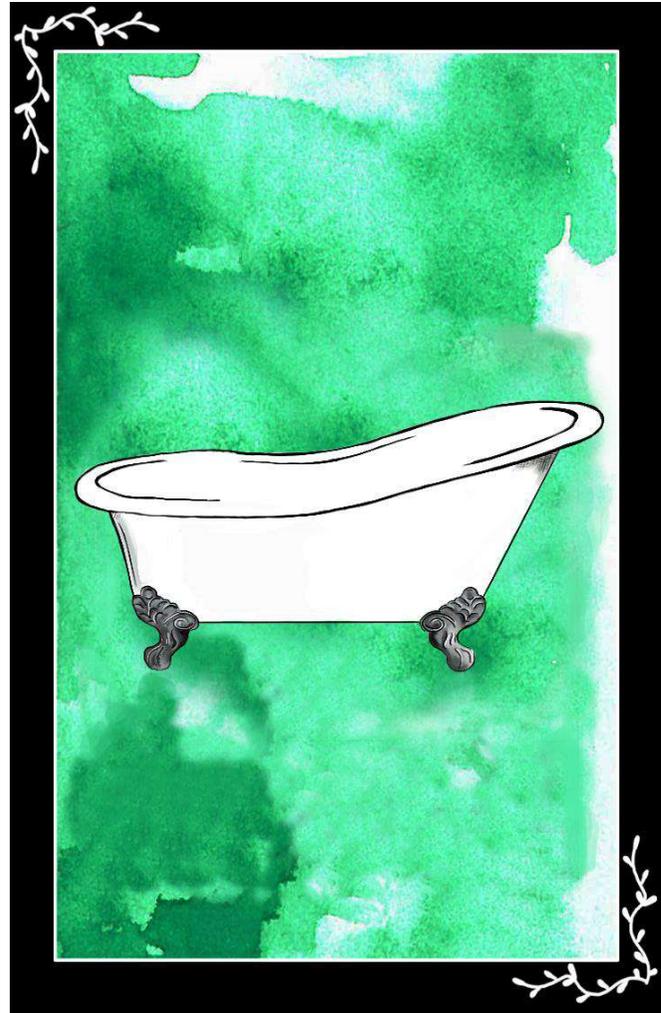
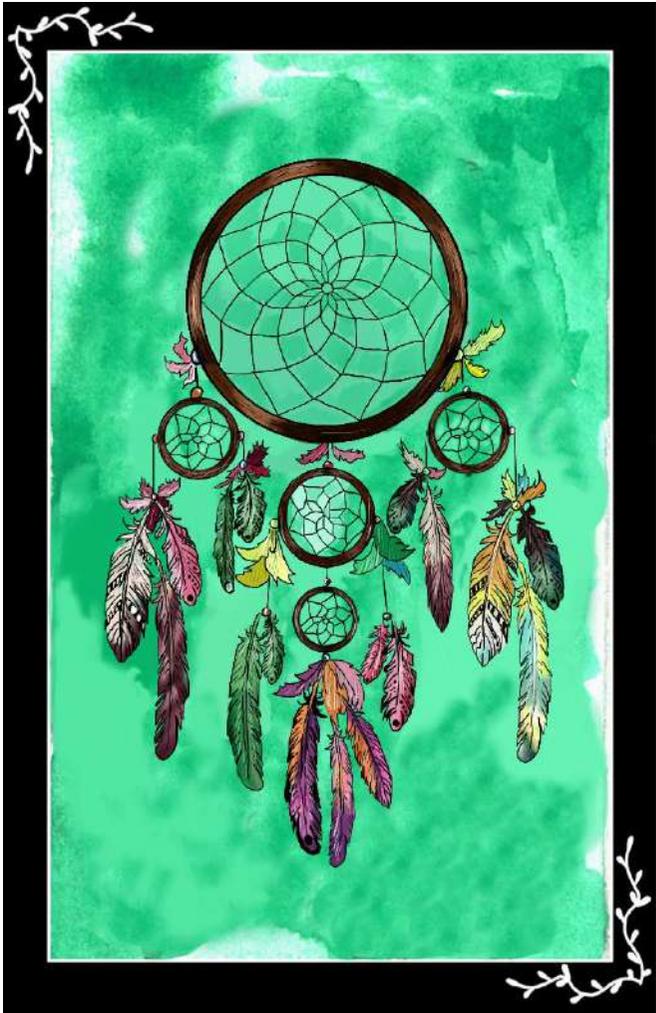


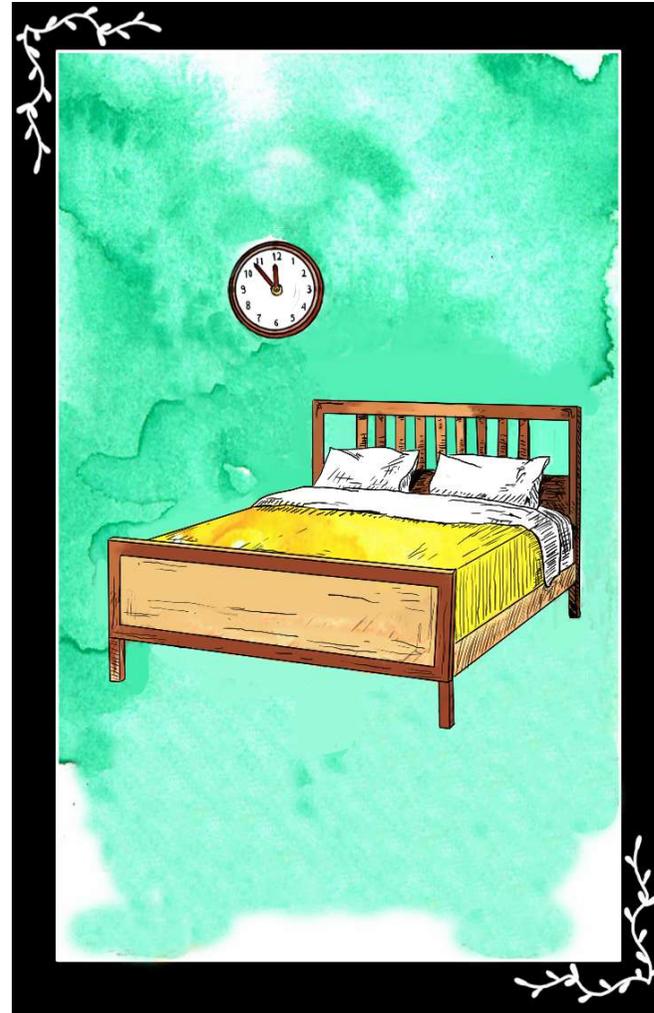
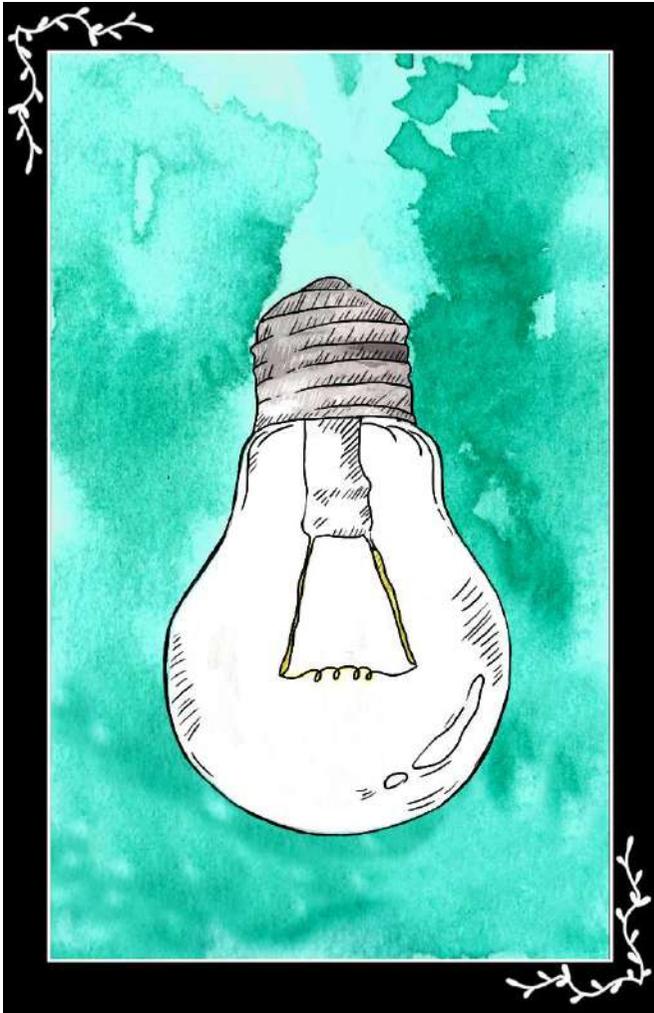
Segundo Mazo

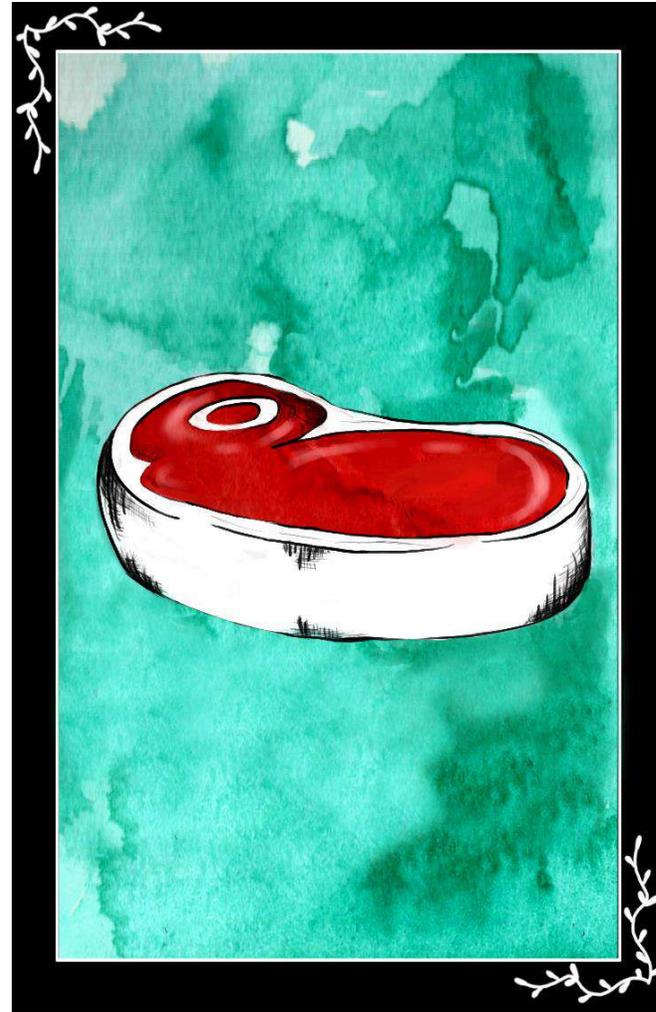
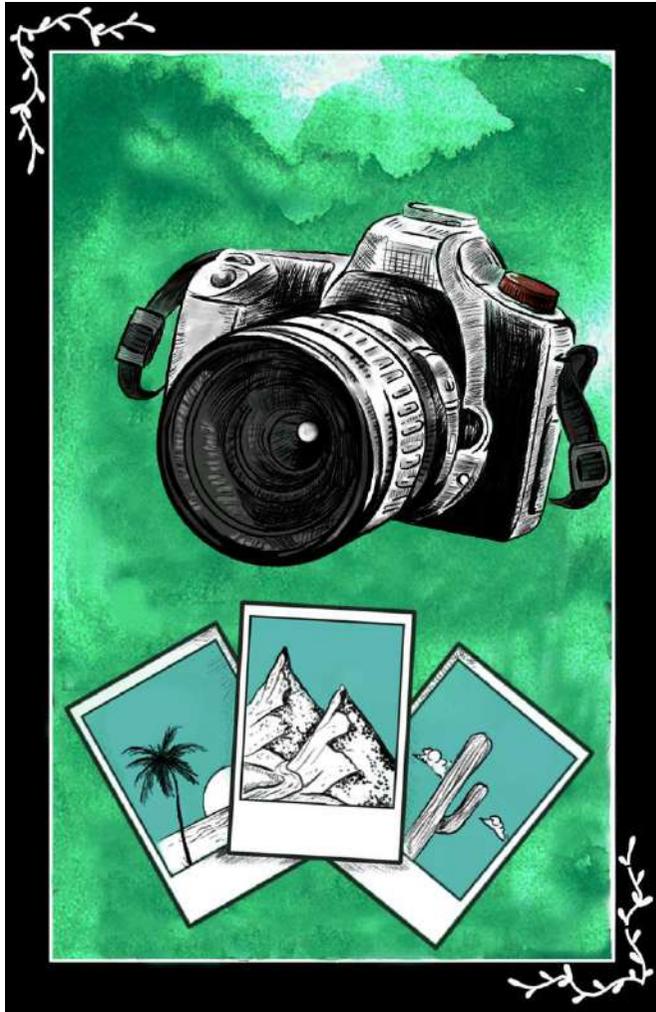




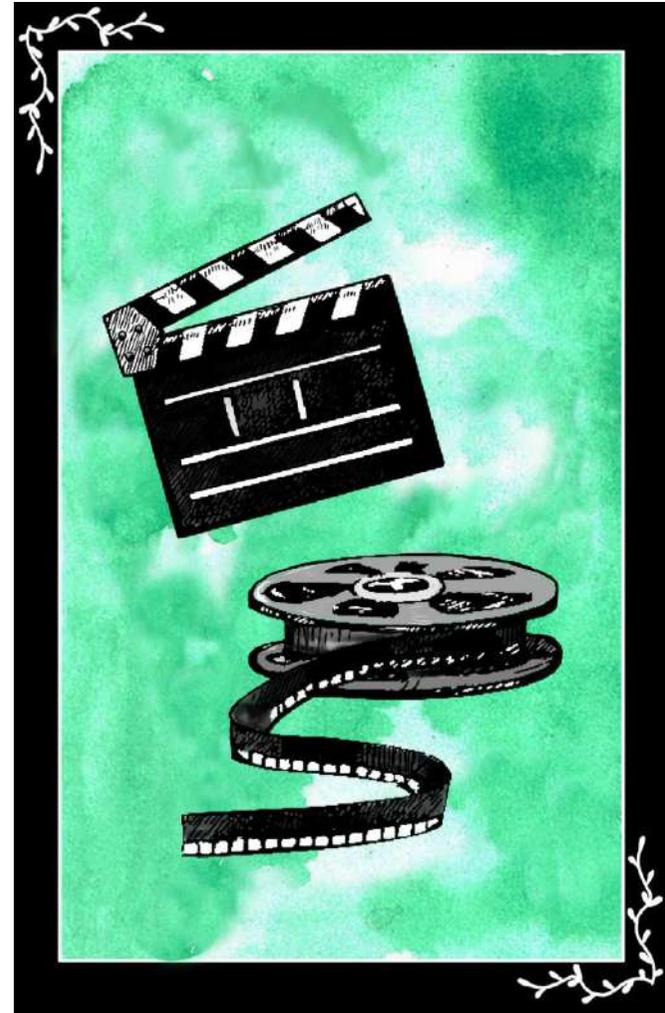
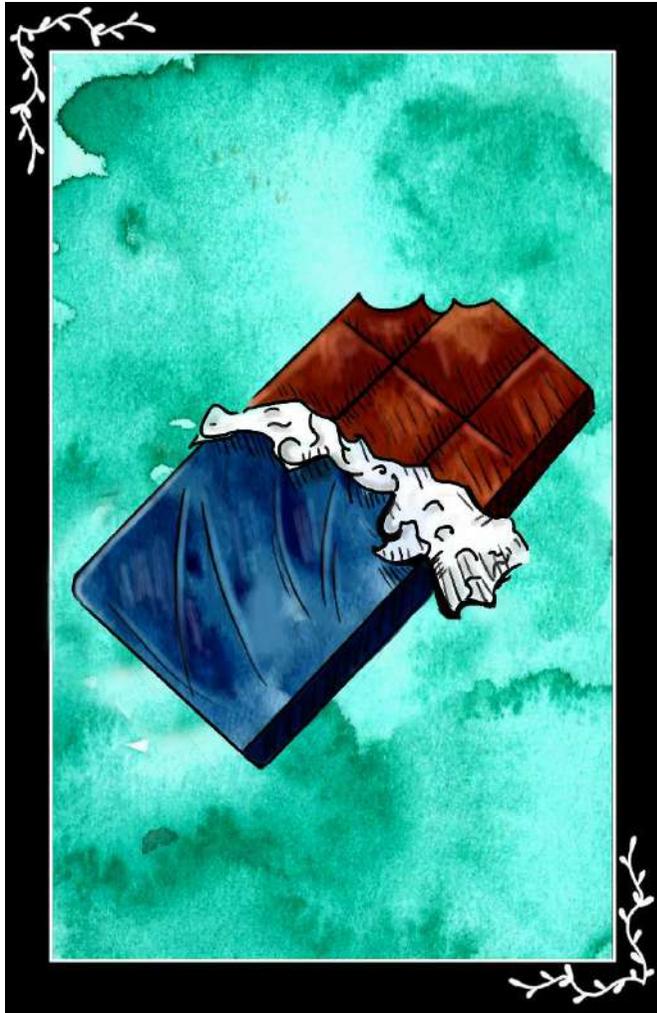


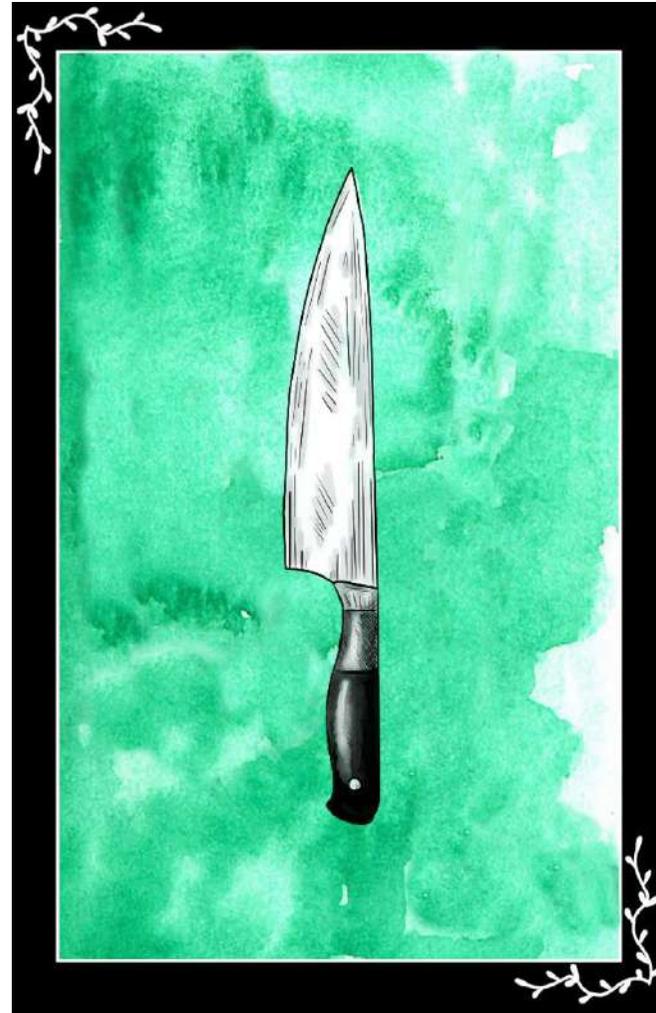
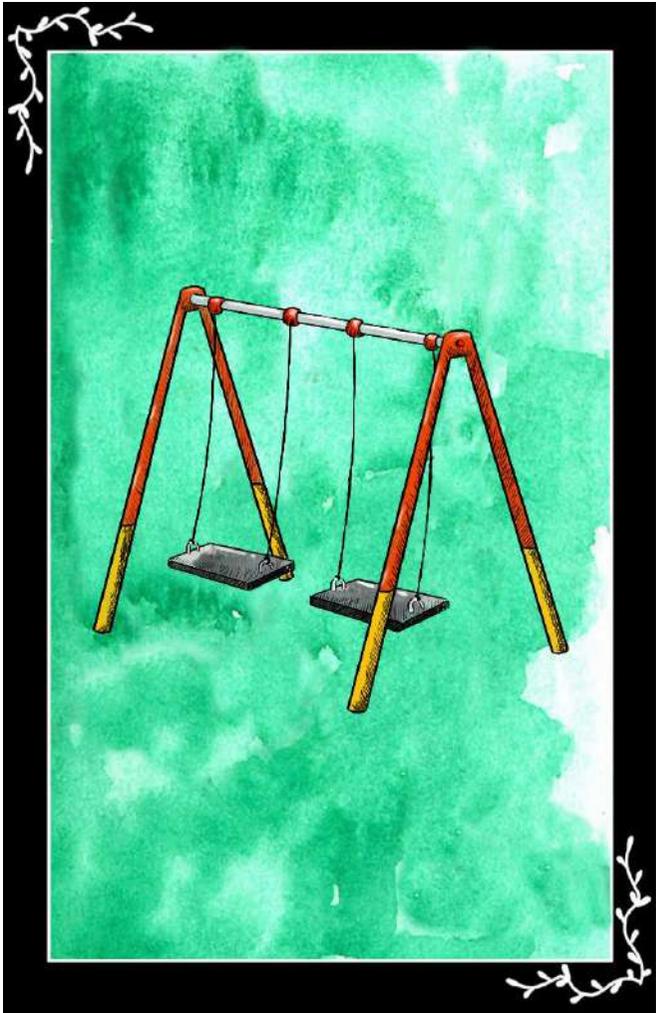




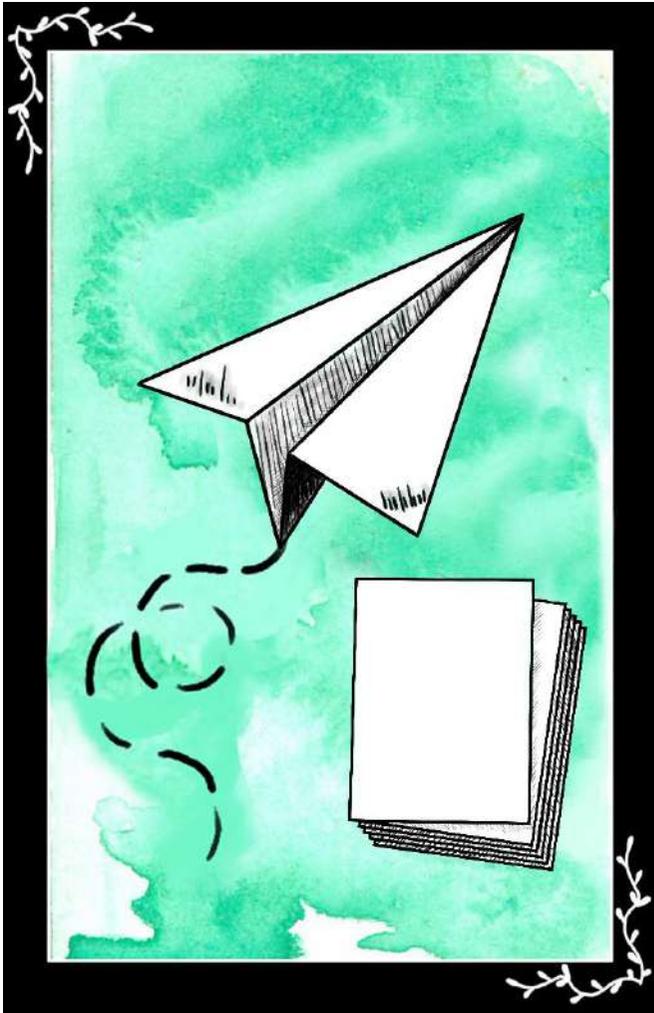






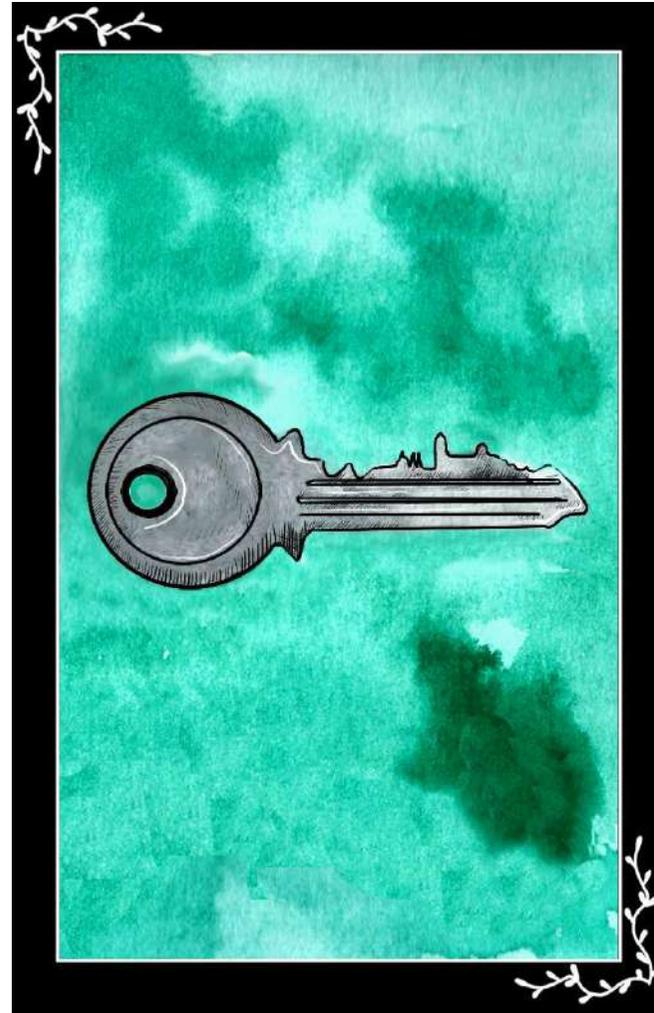
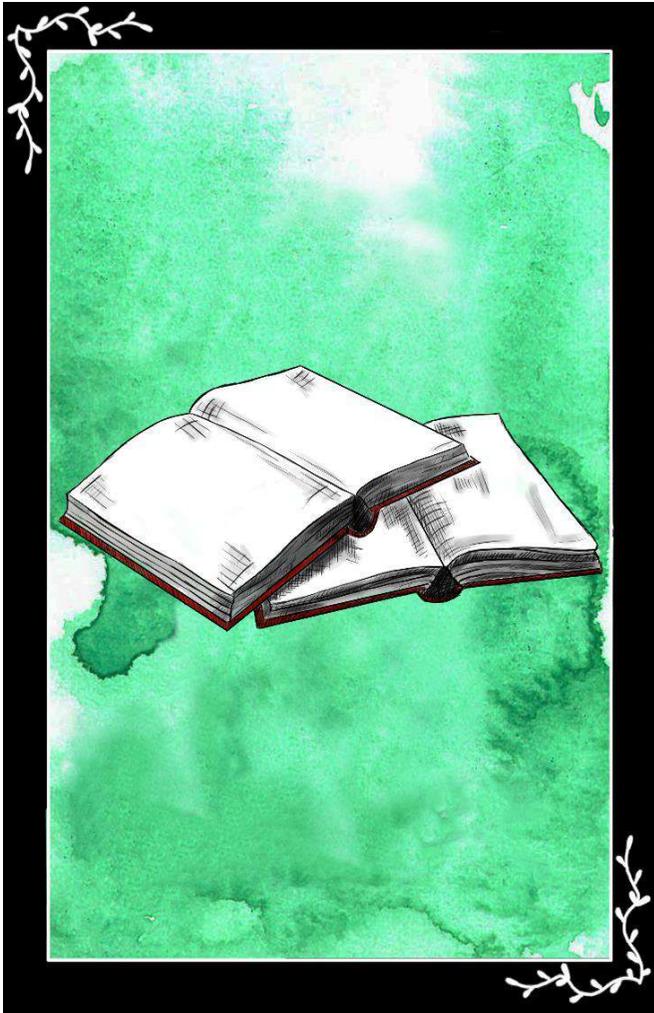


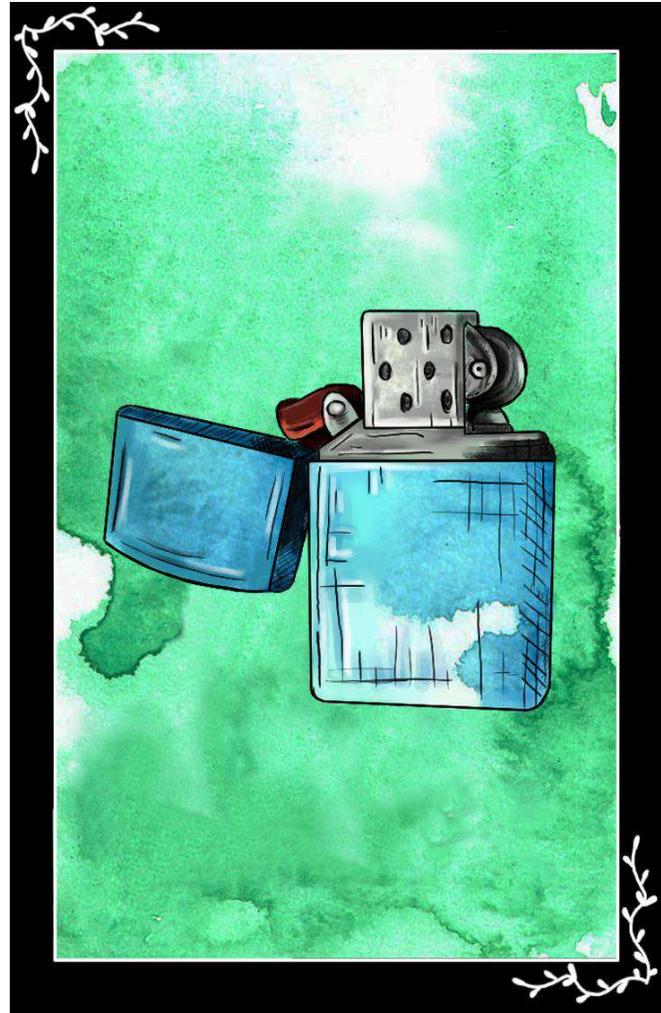


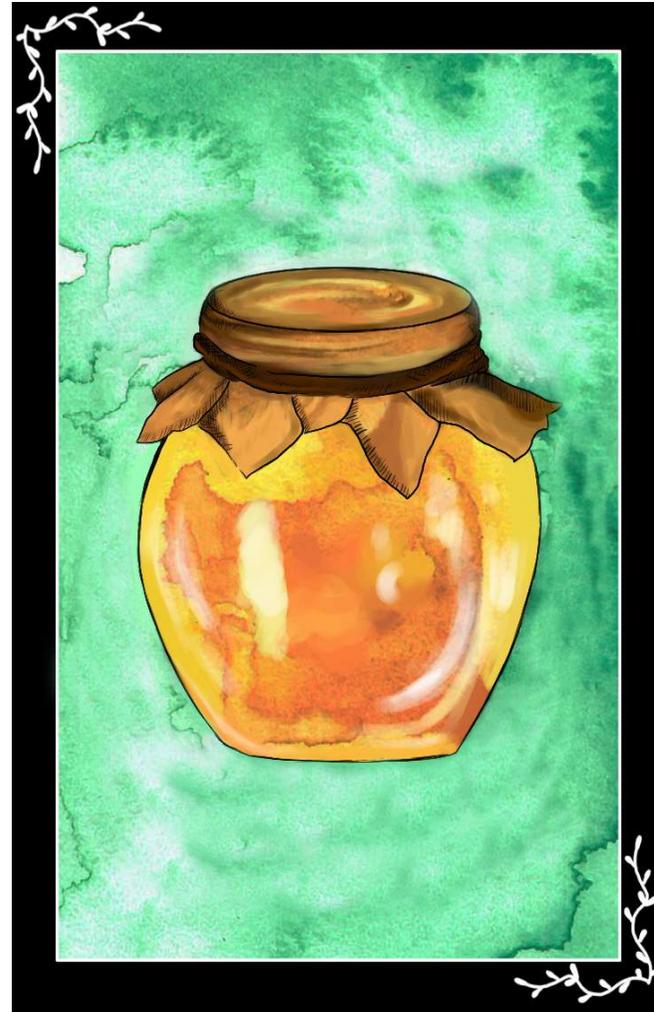




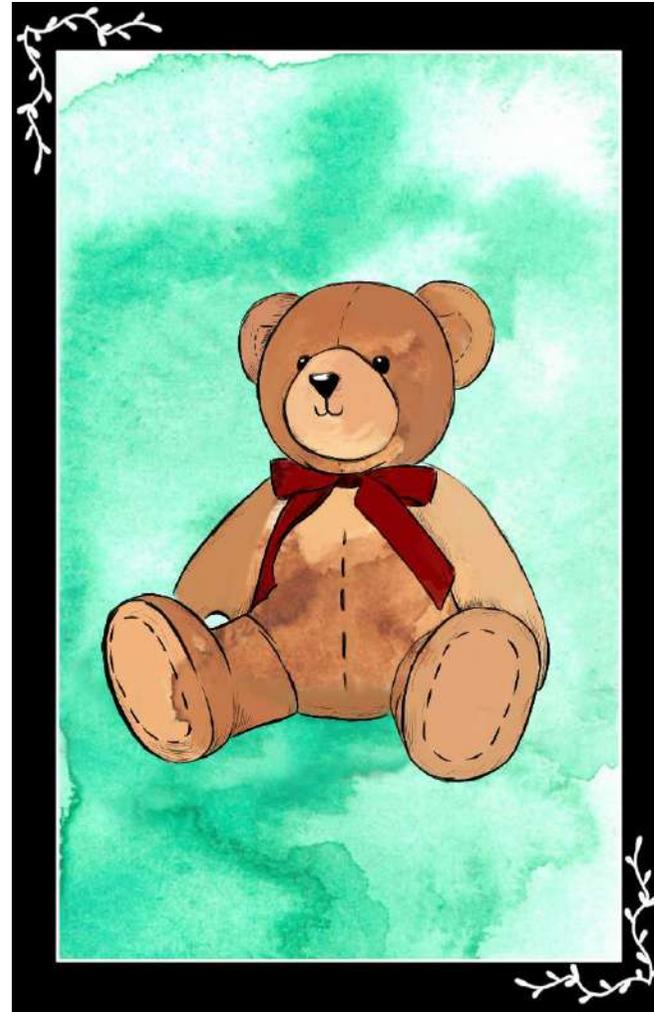
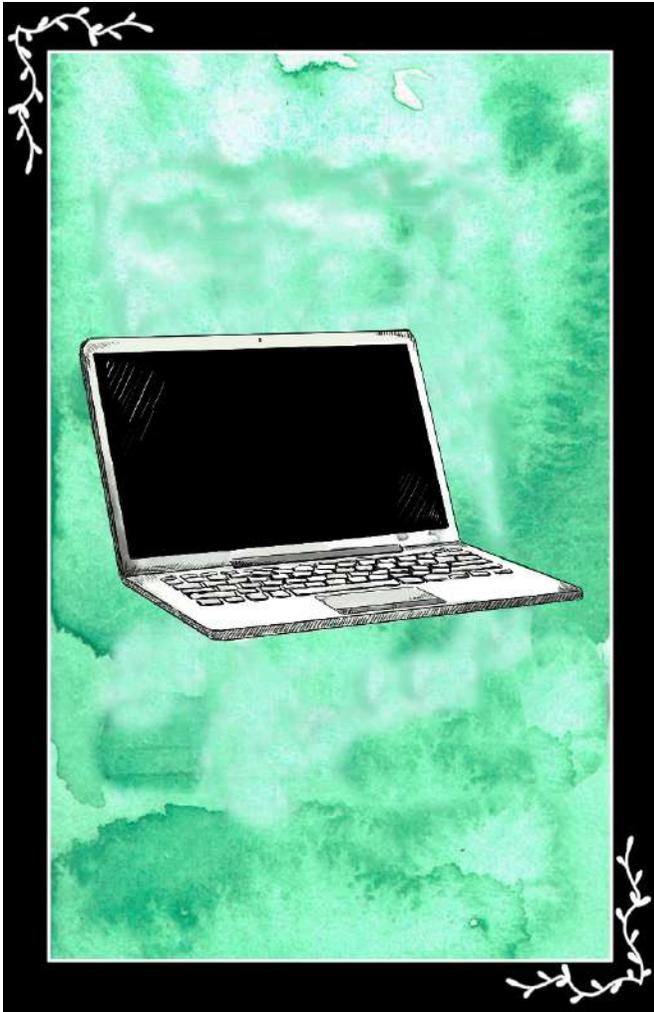


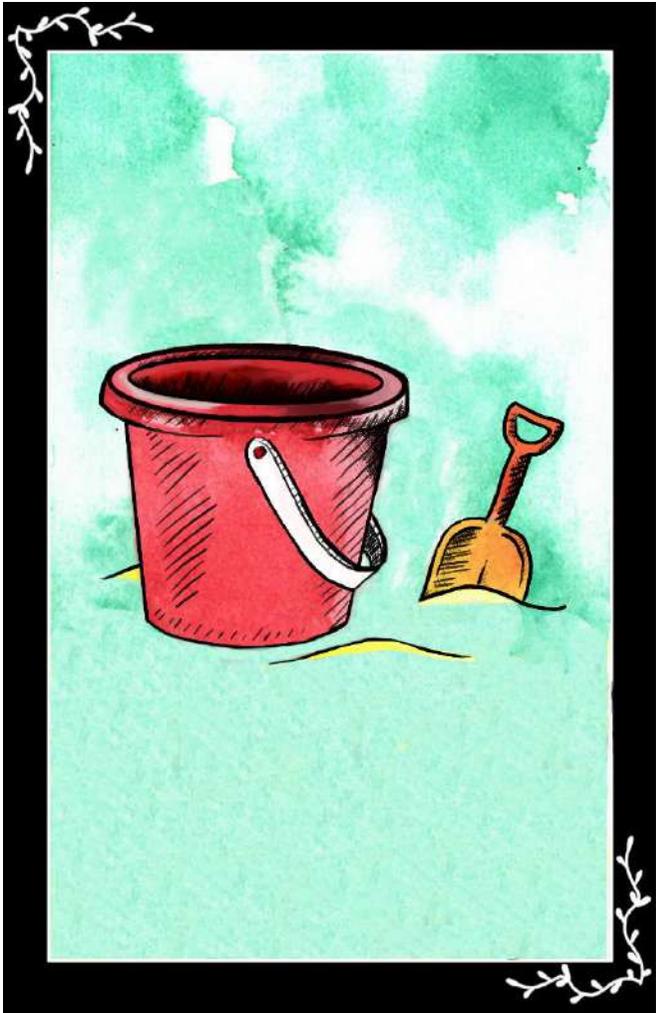


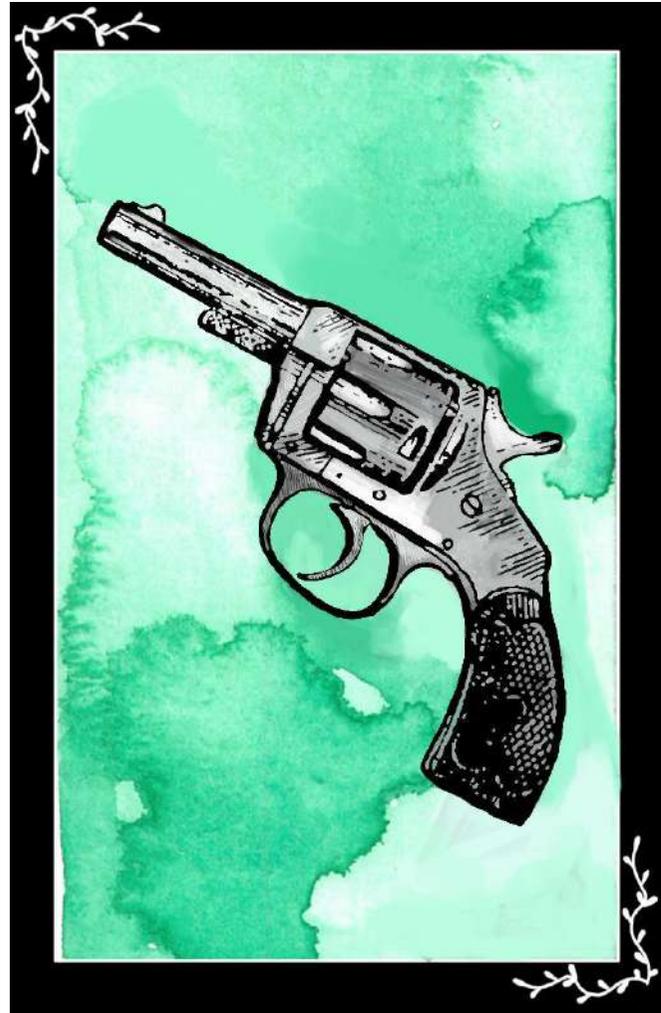
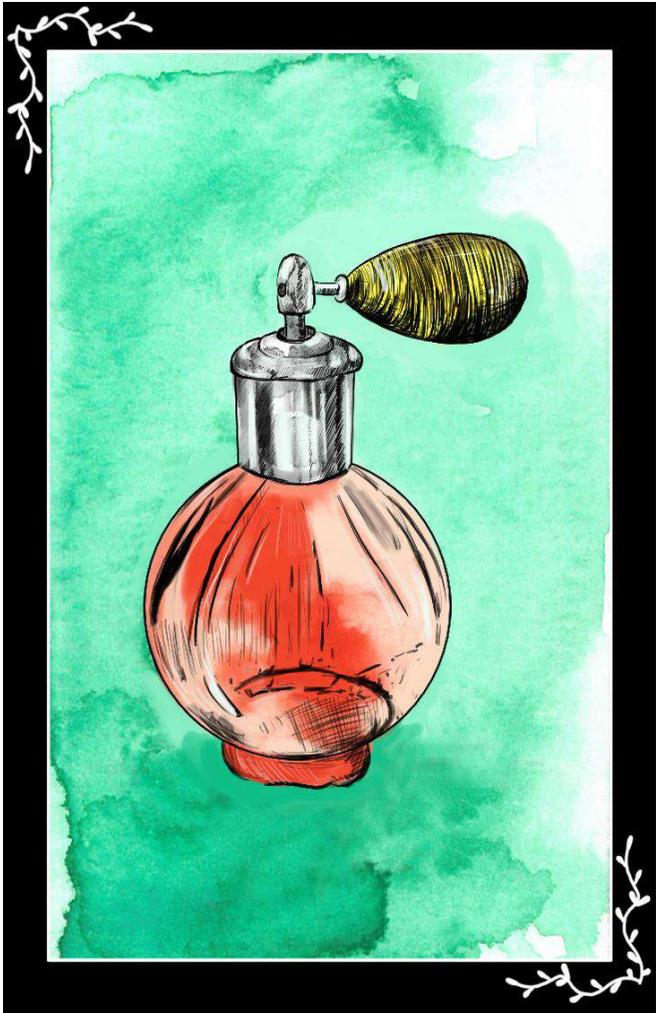


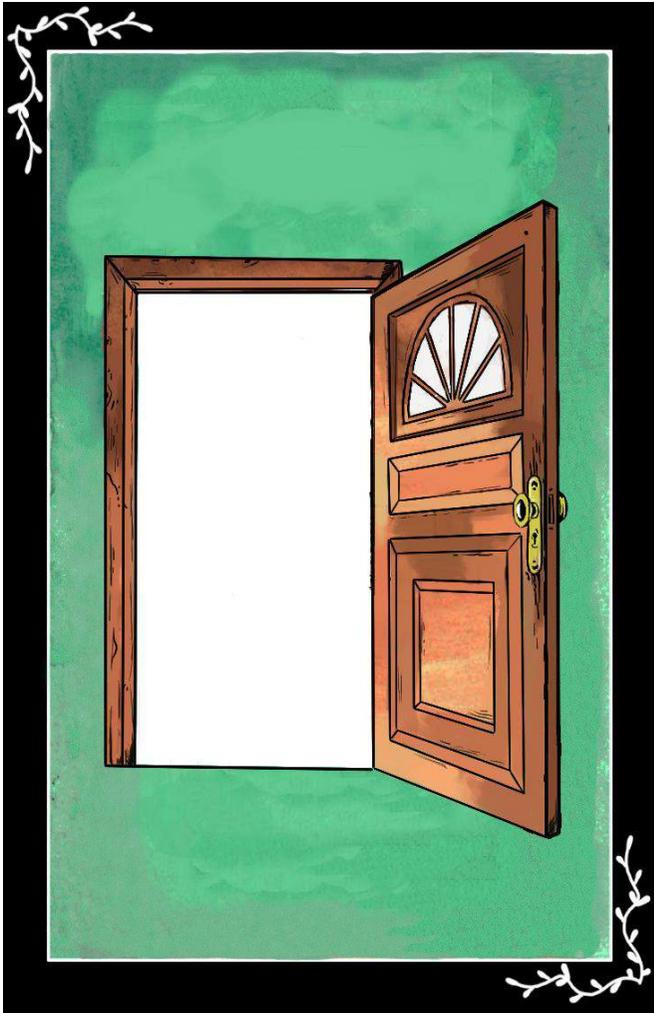


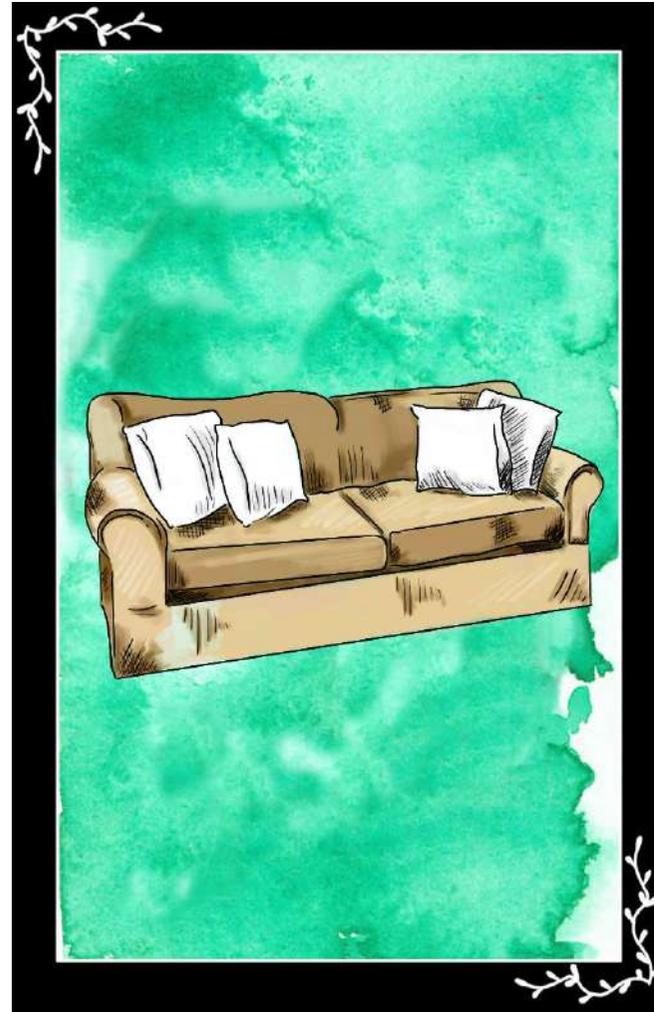
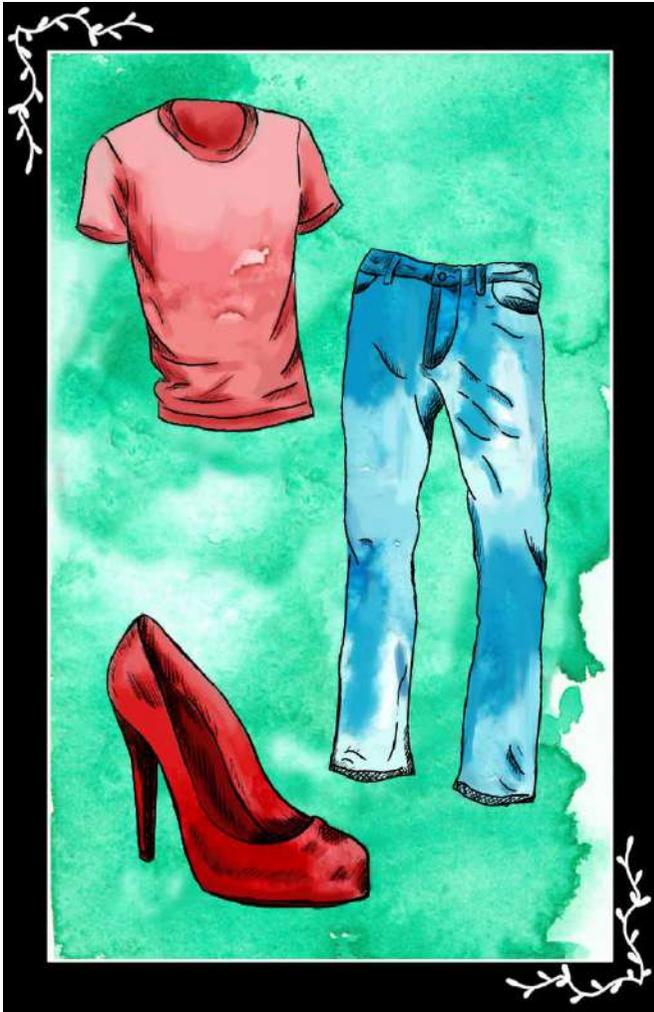




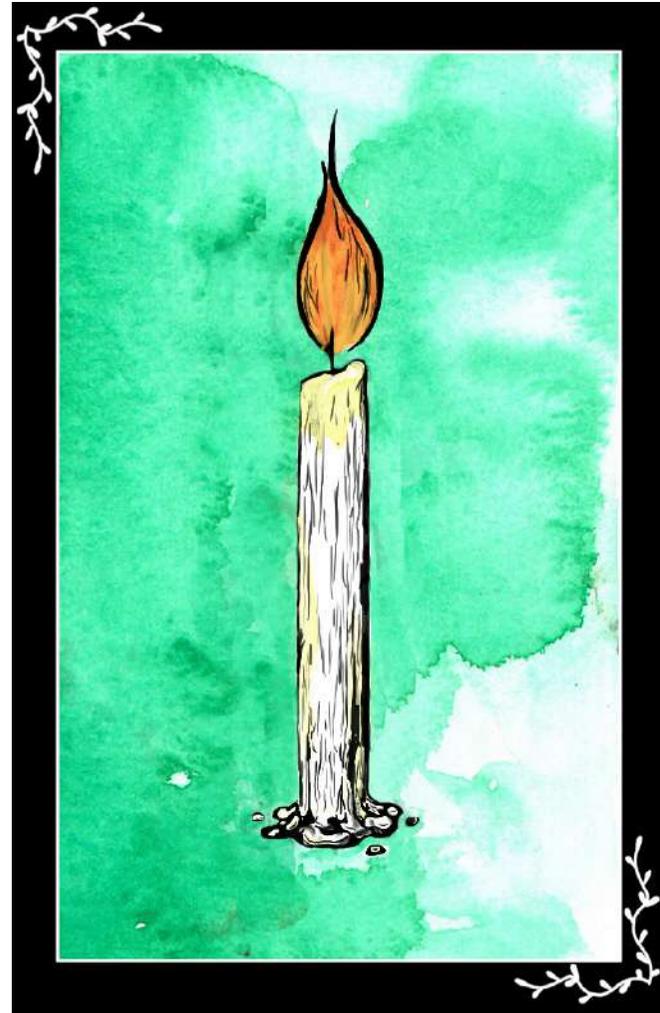






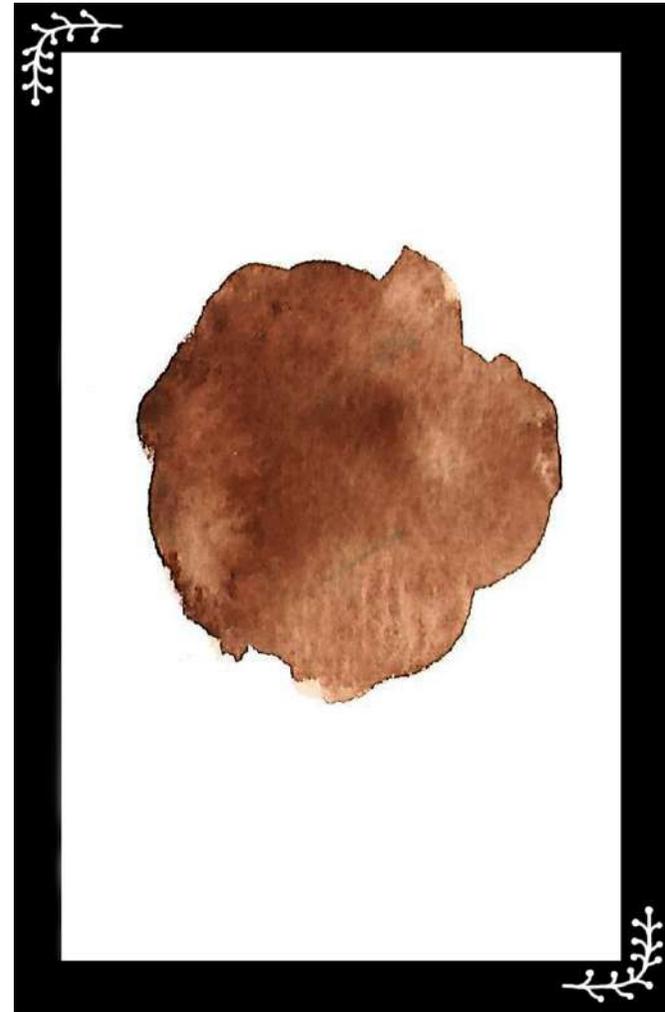
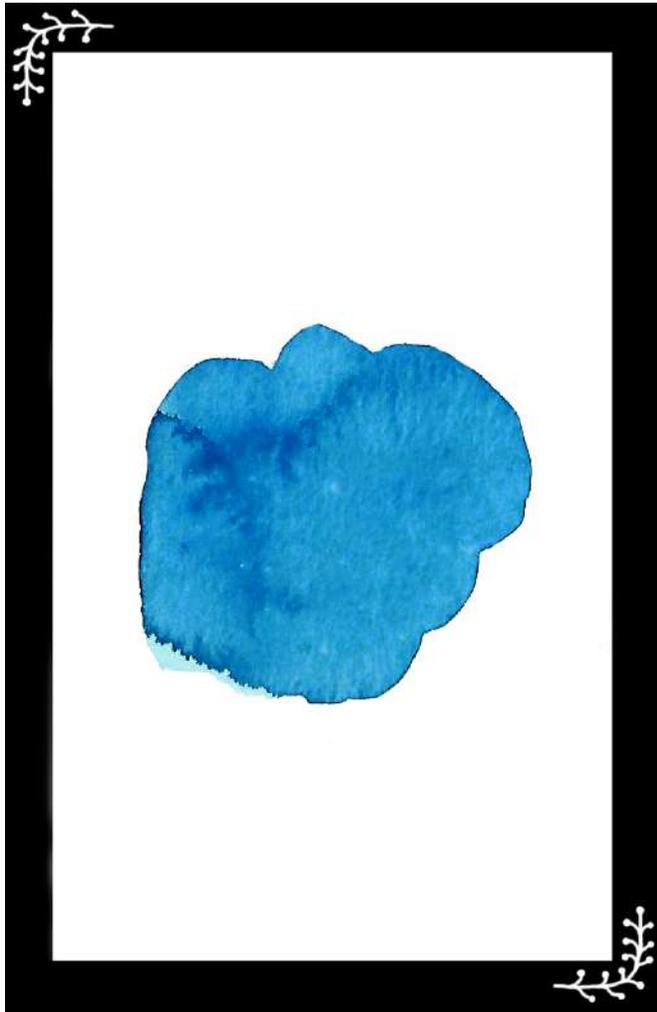


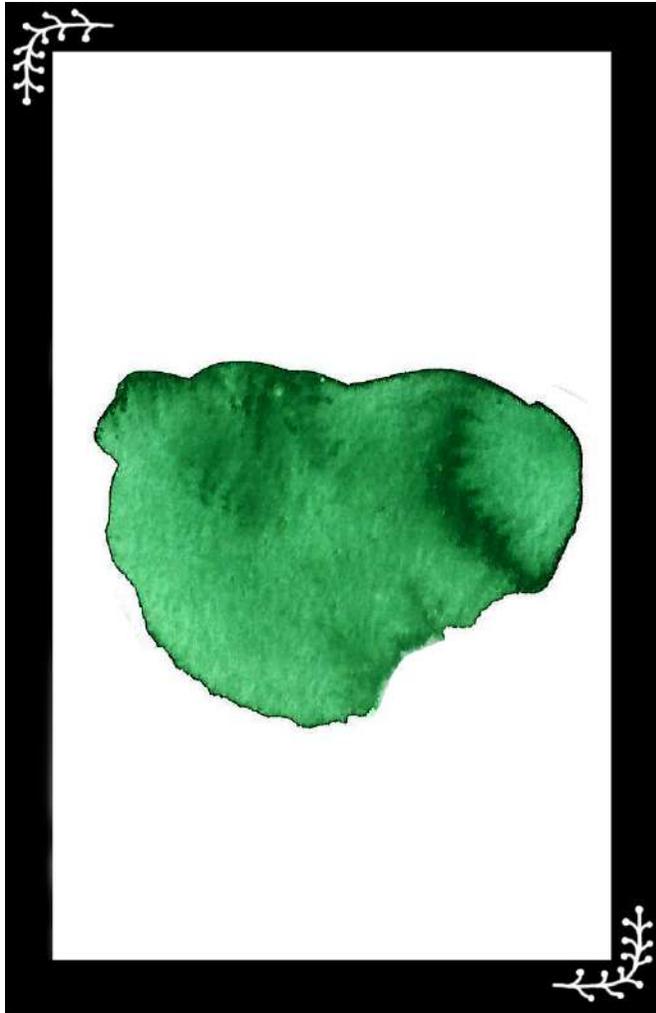


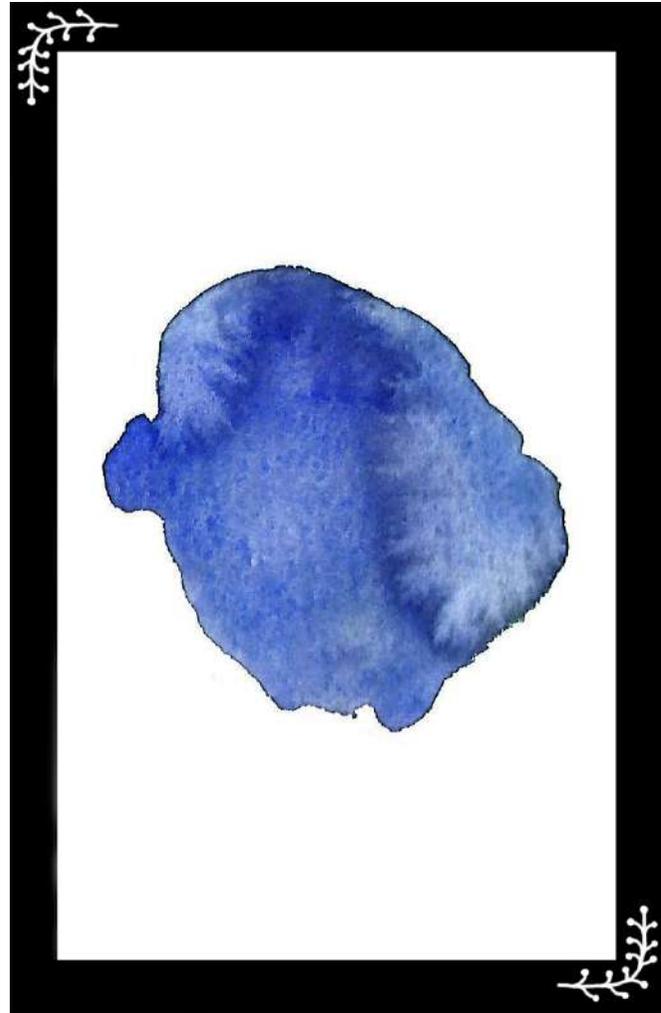


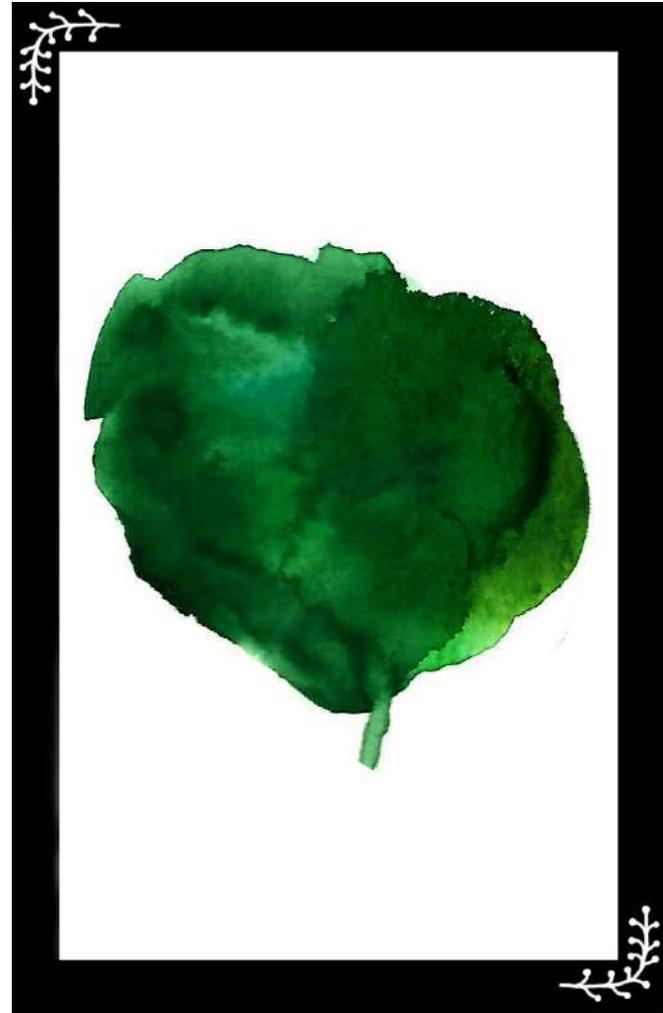
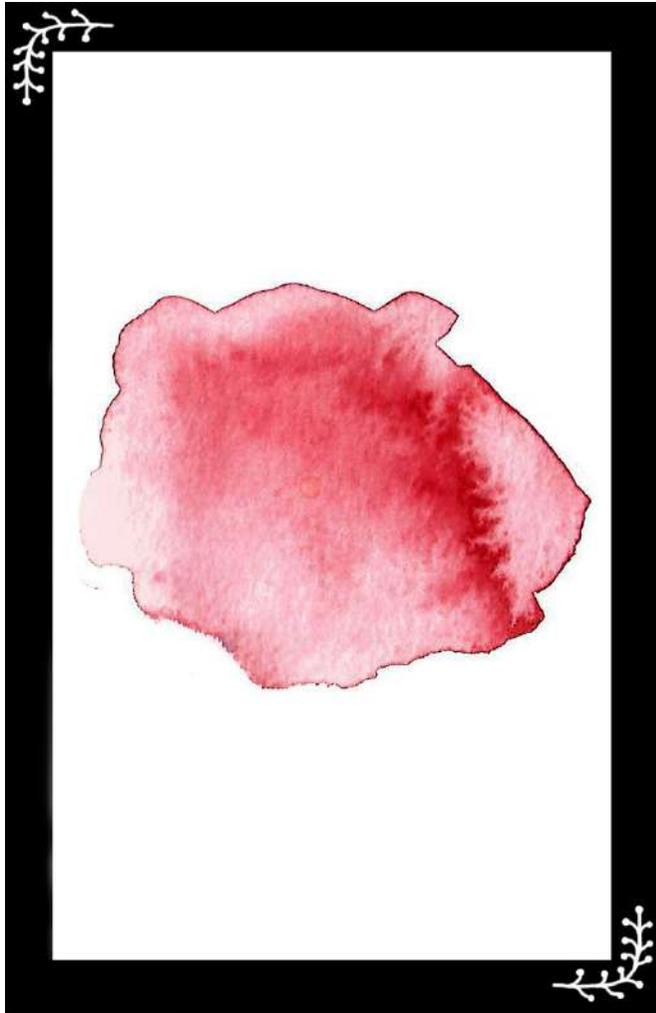


Tercer Mazo

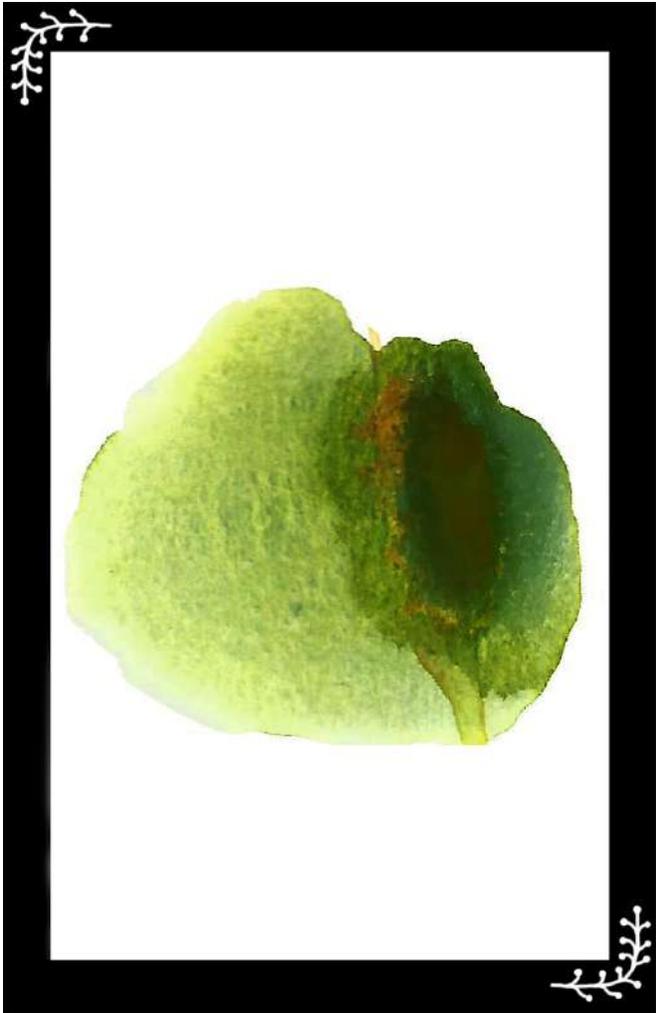


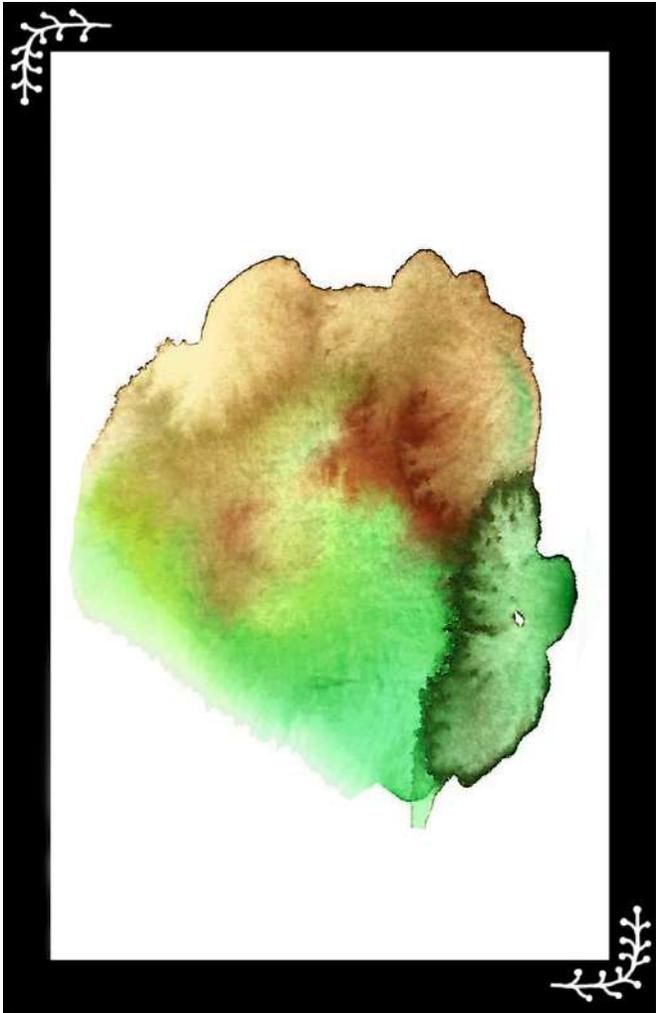


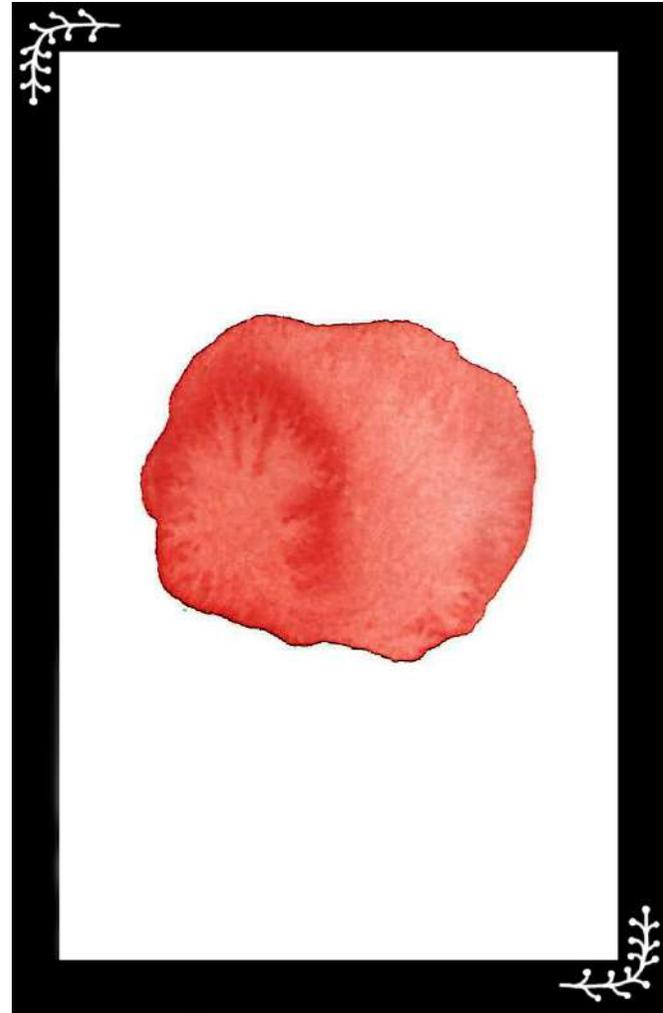
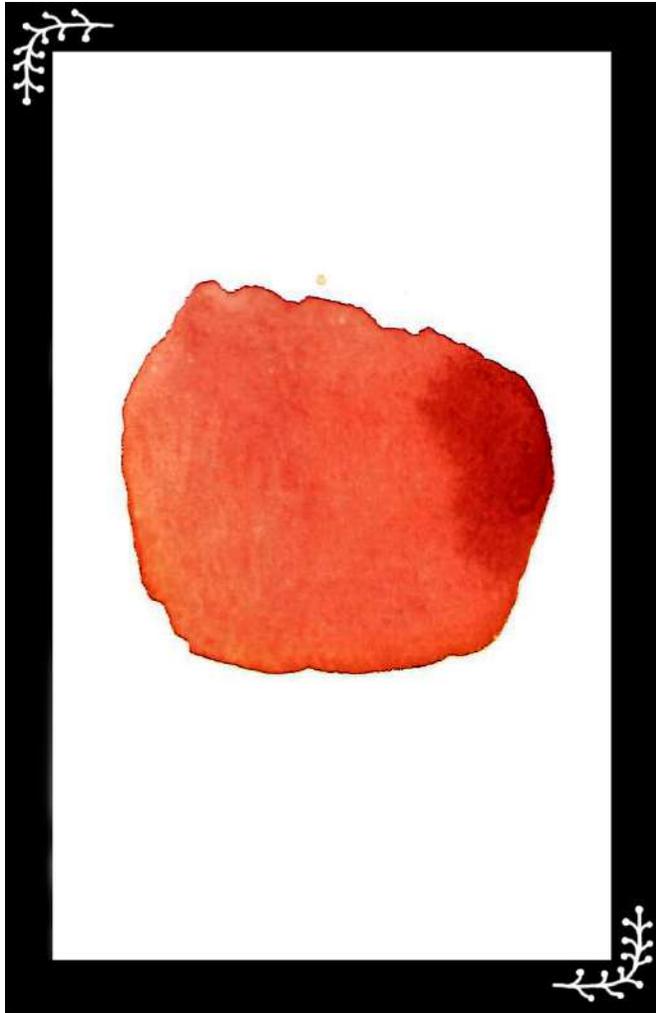






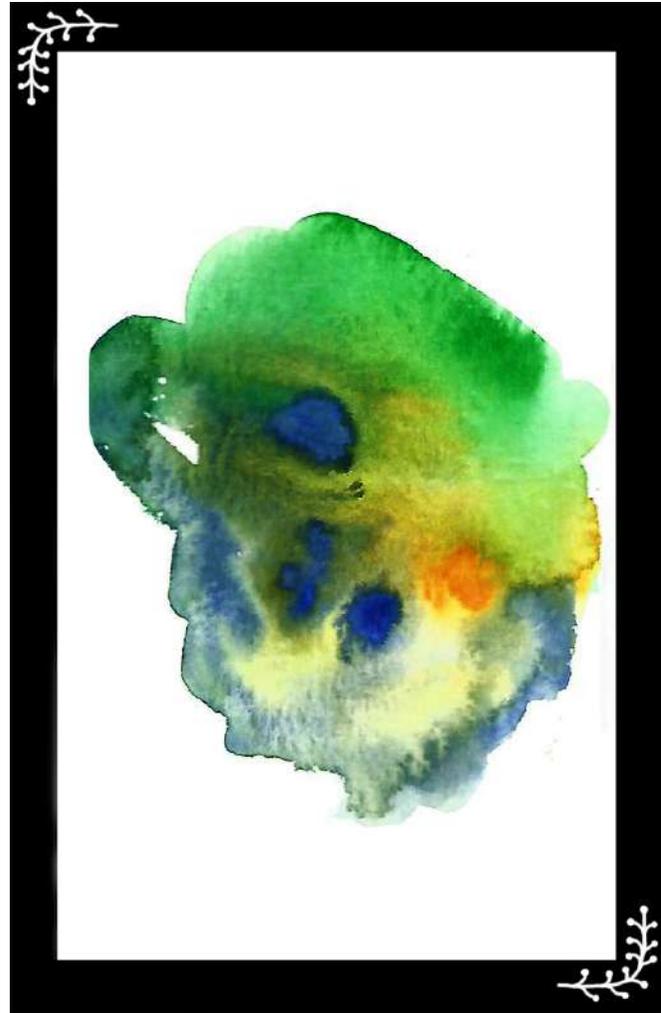
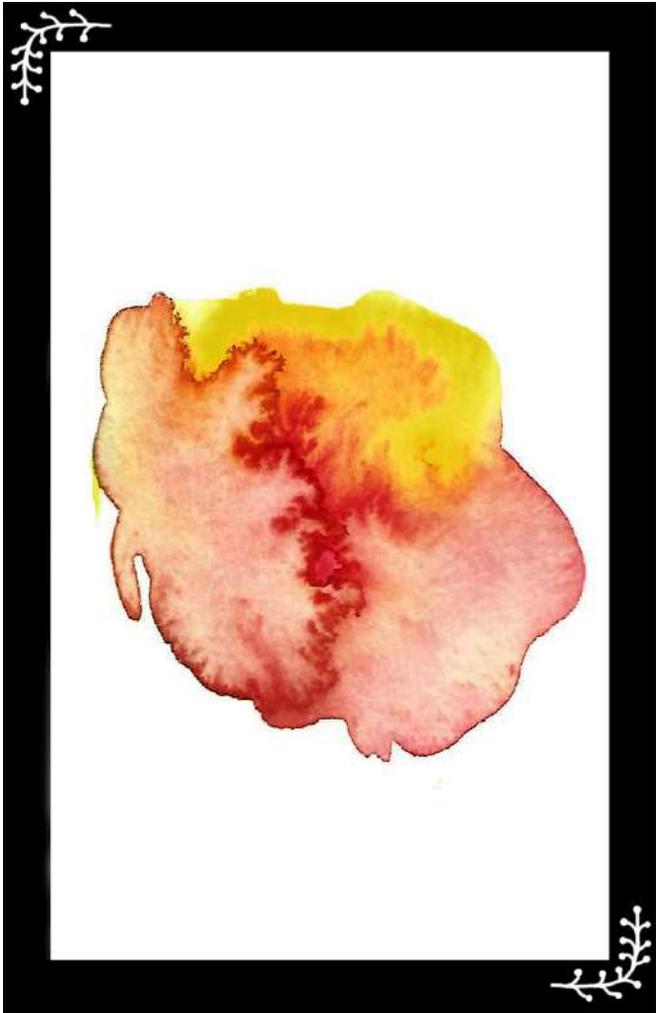




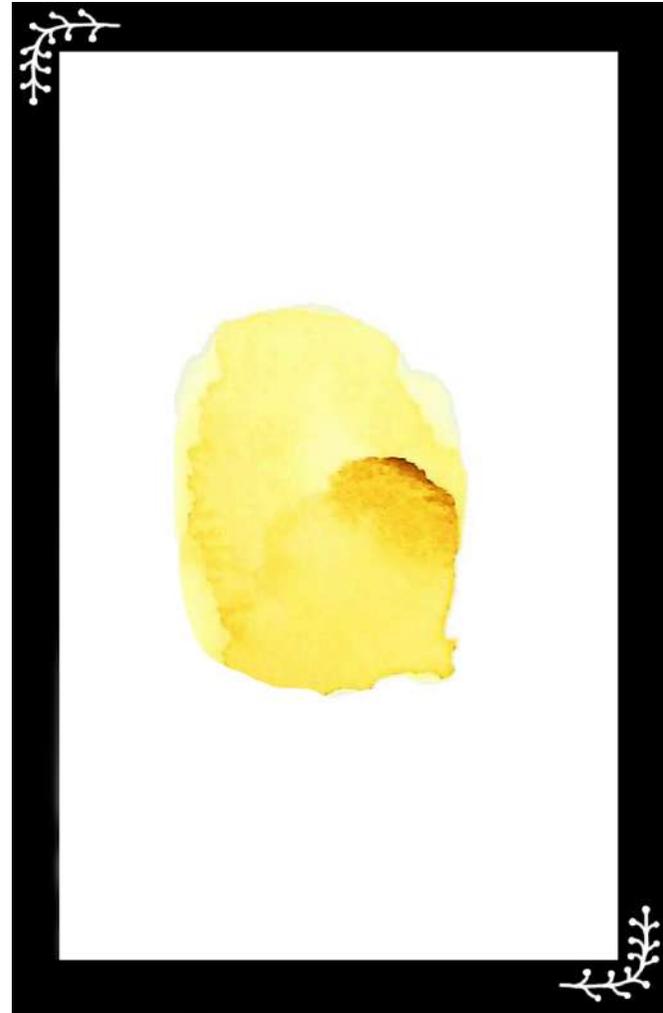


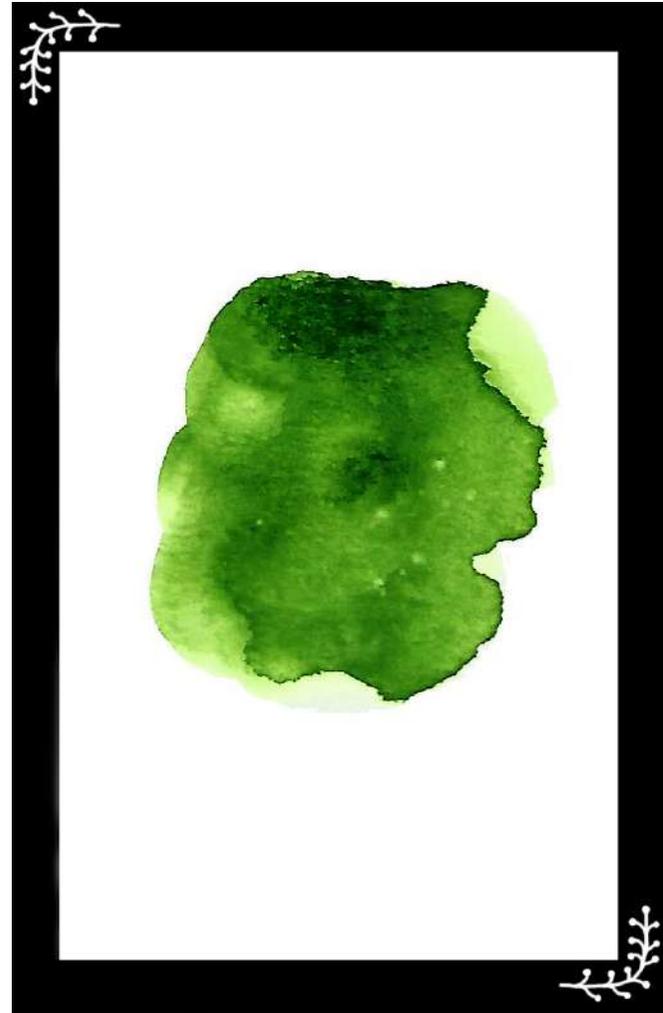


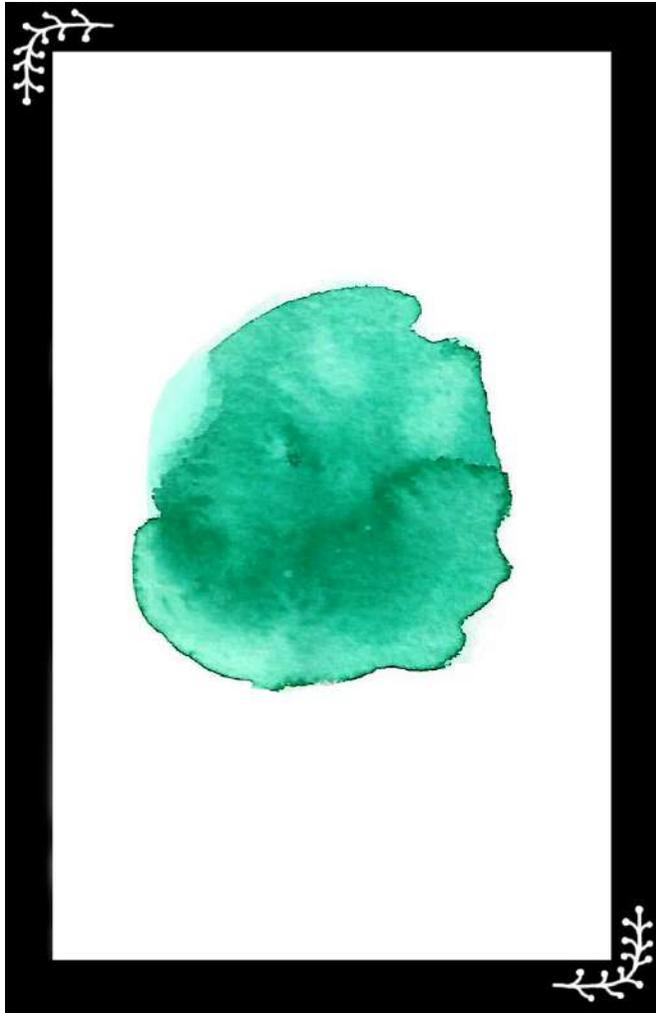




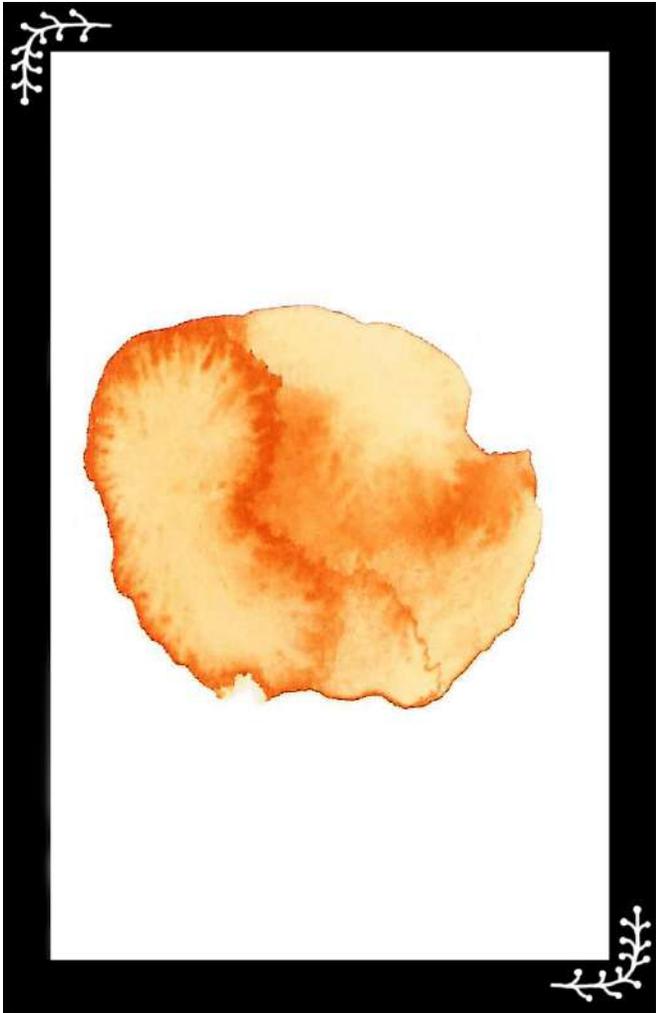


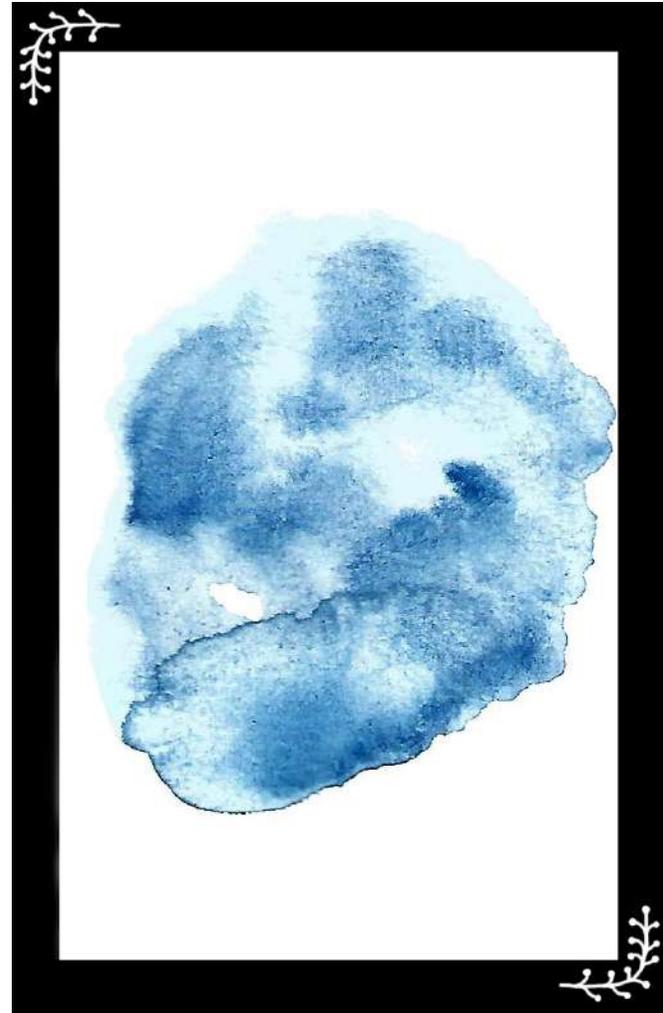


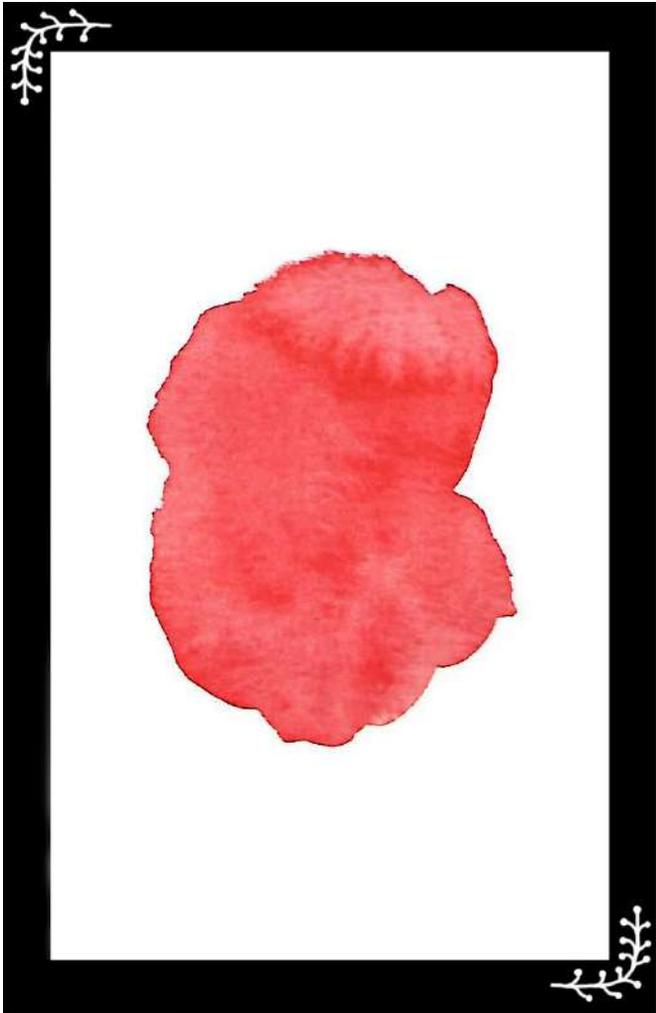


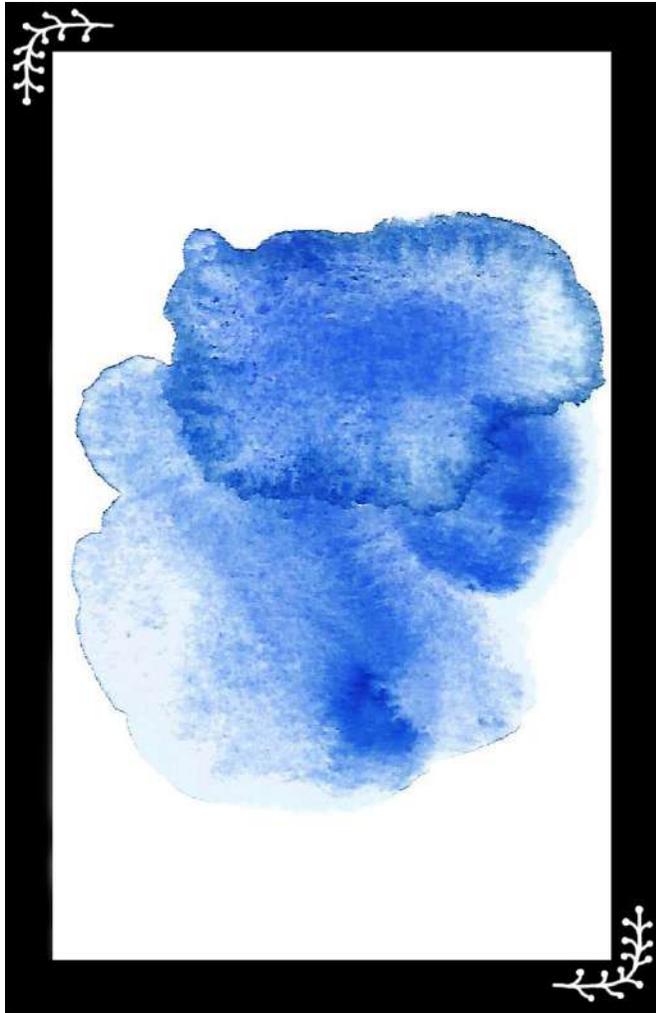


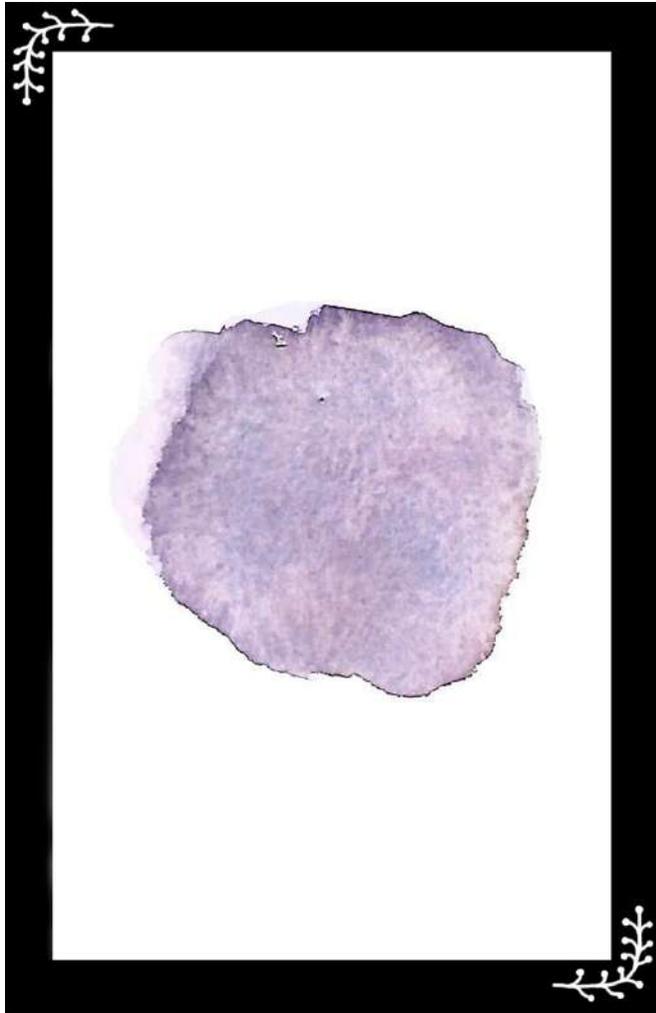


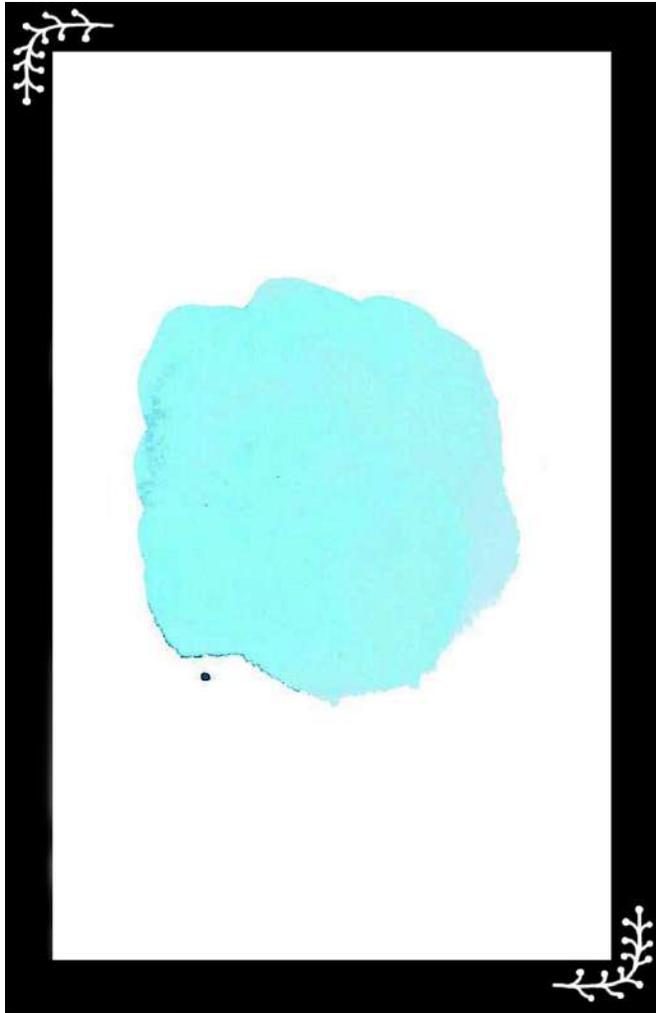


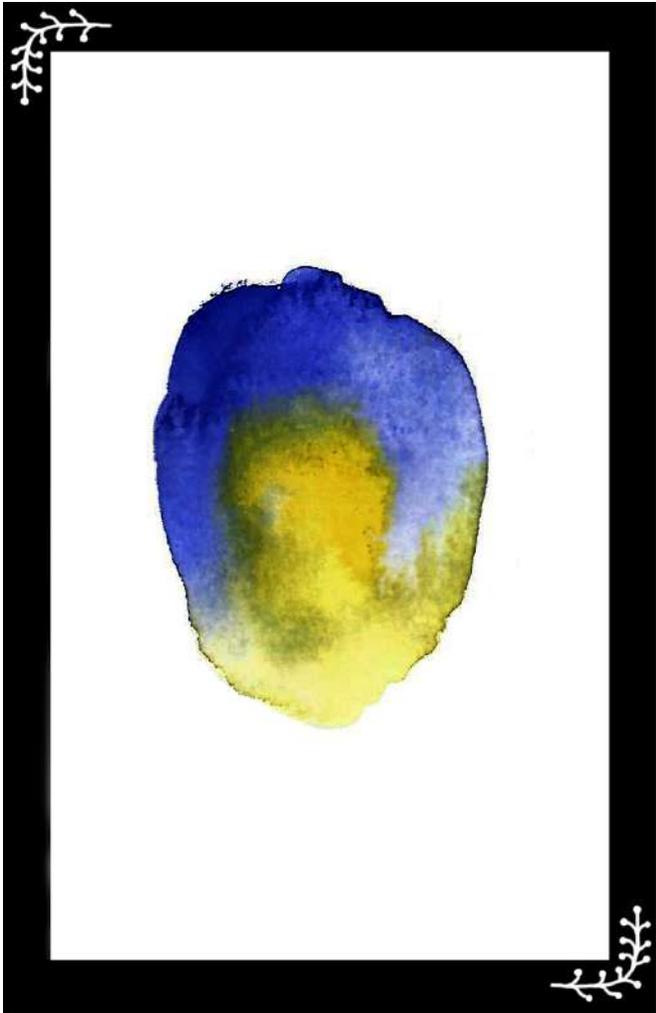


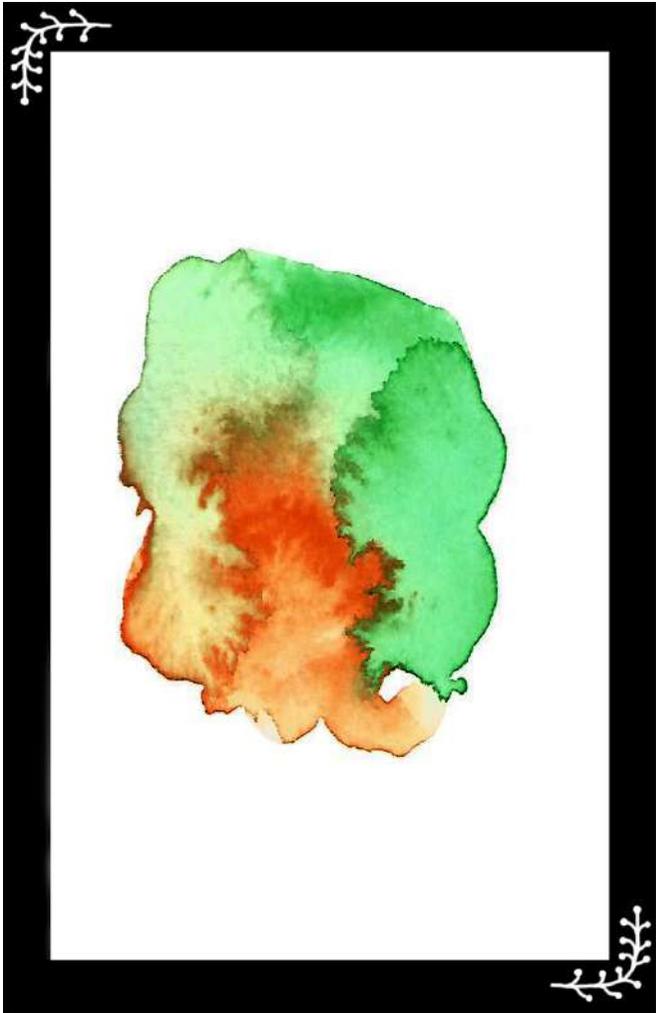






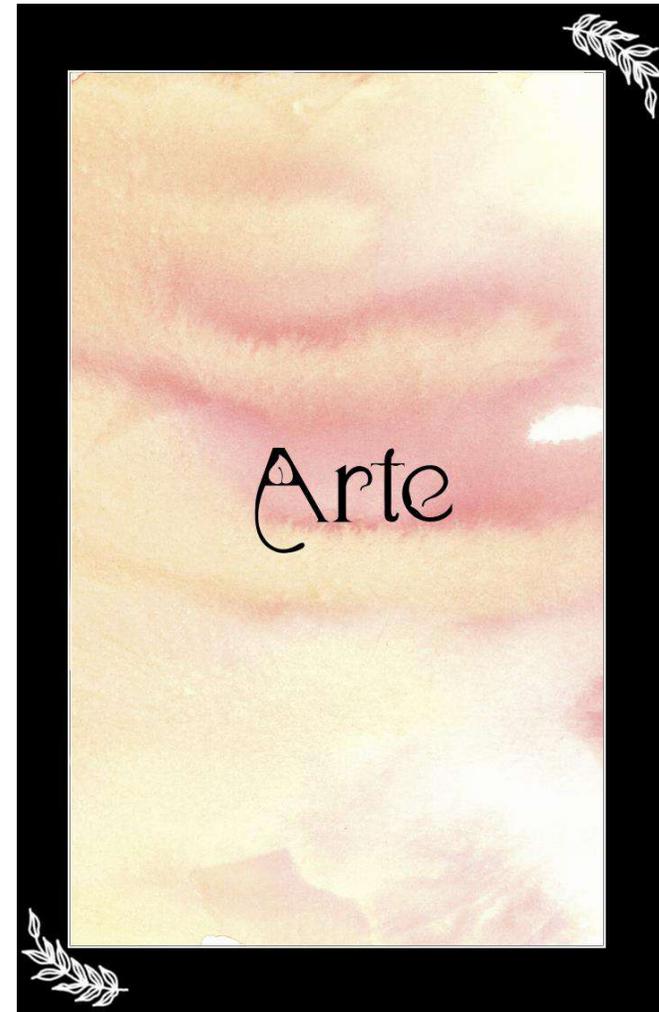
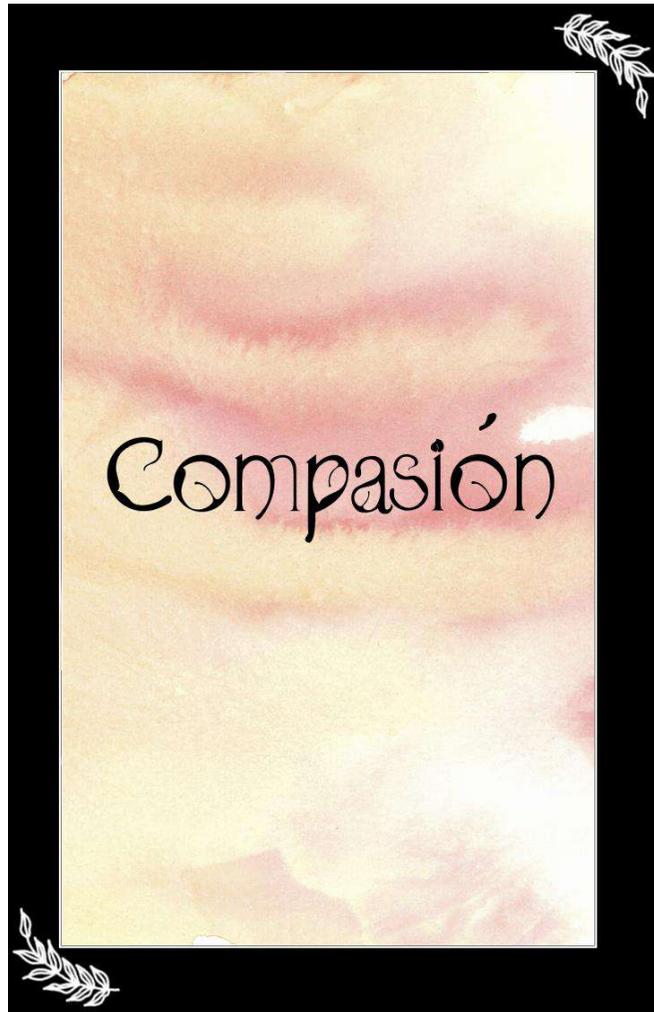


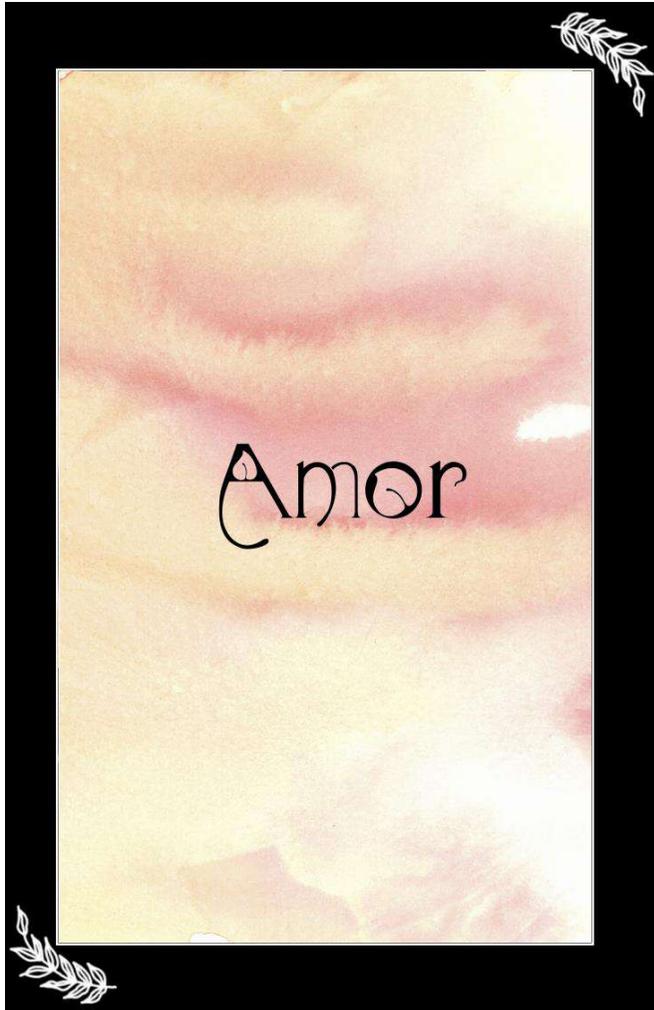


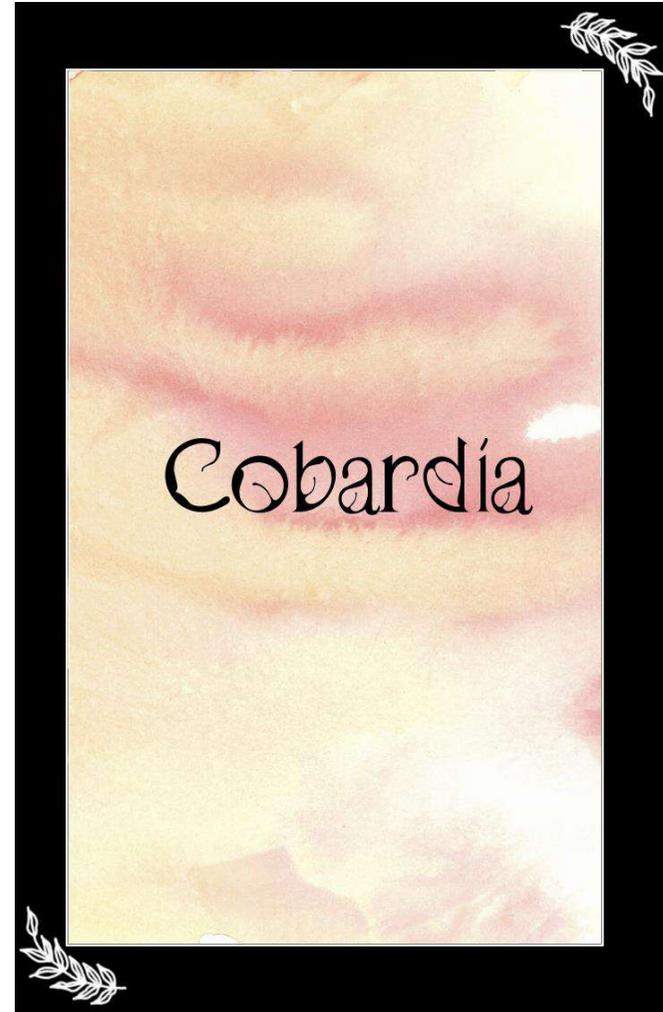
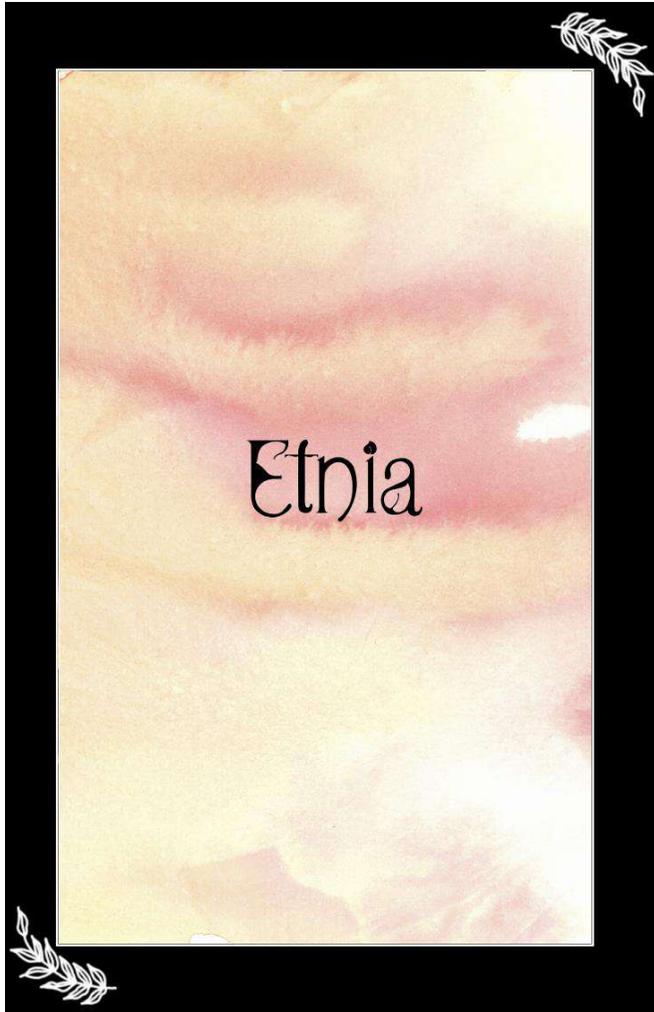


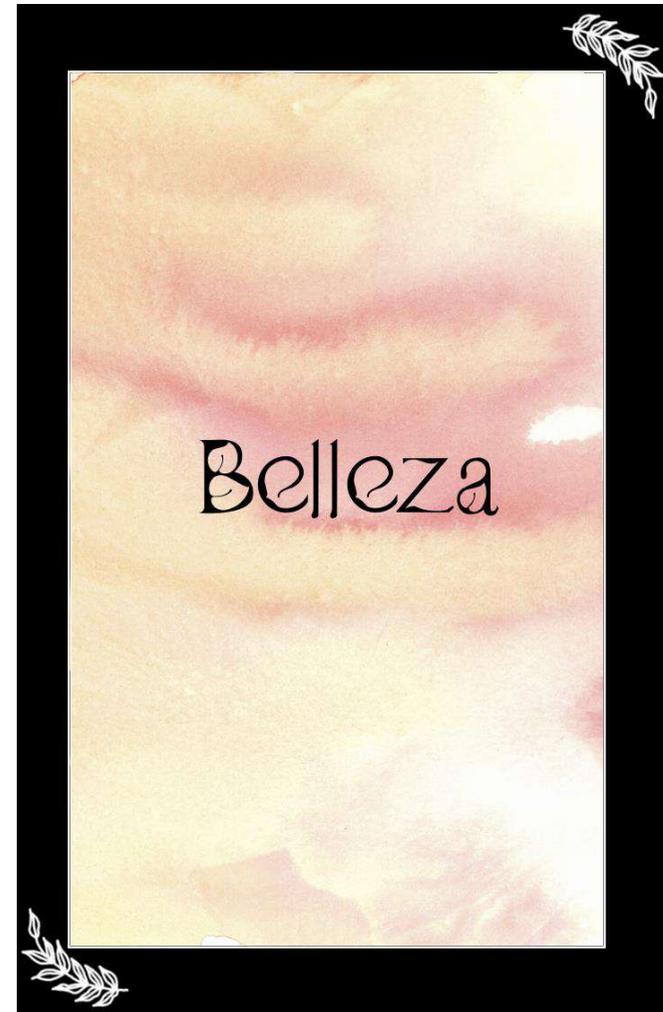
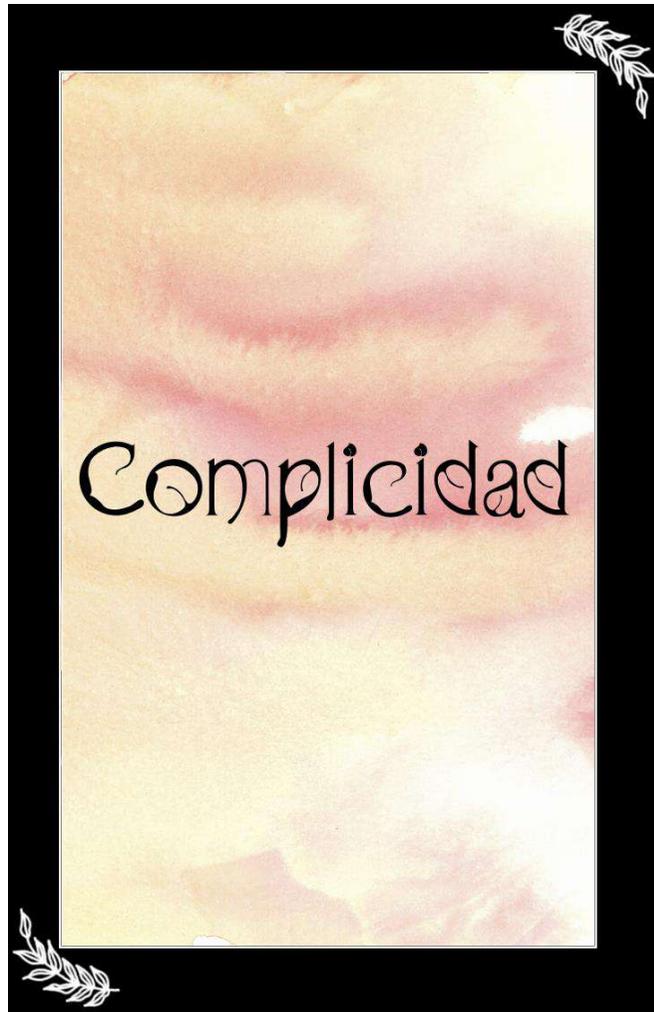


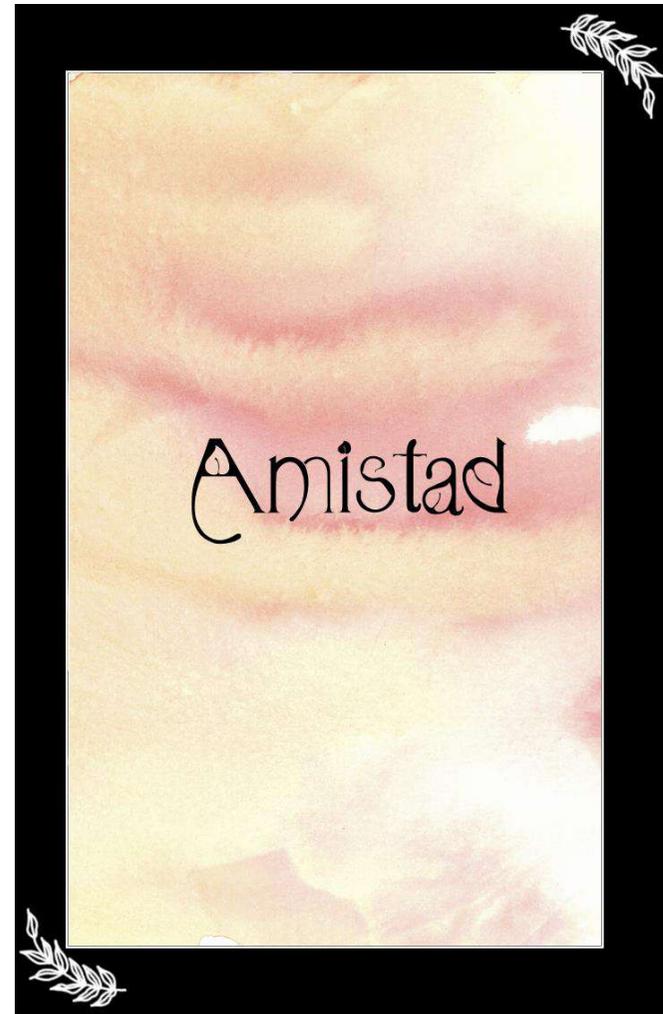
Cuarto Mazo

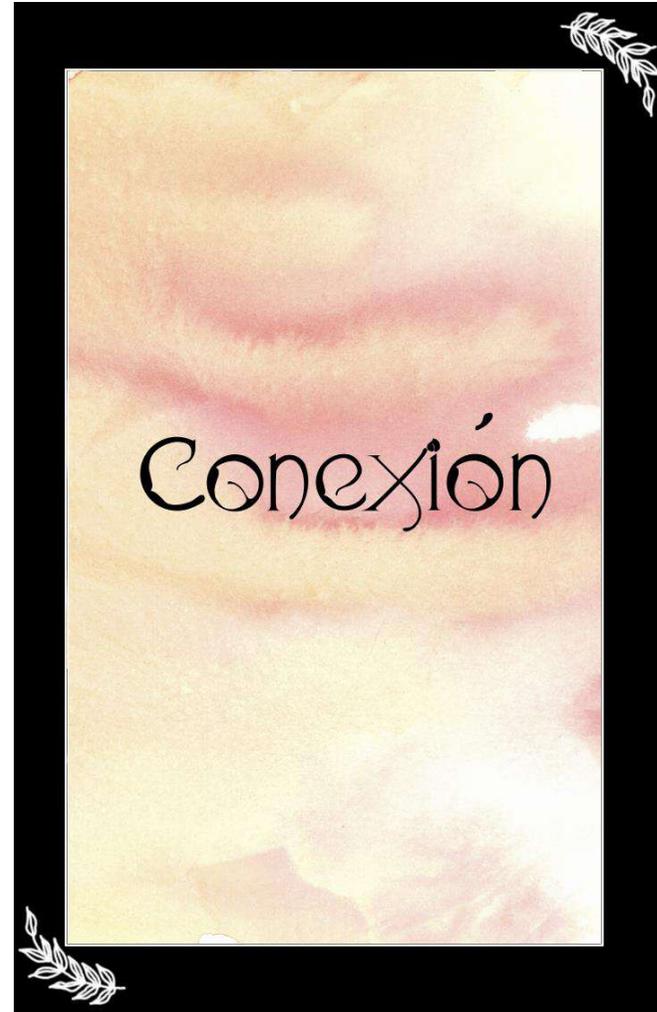
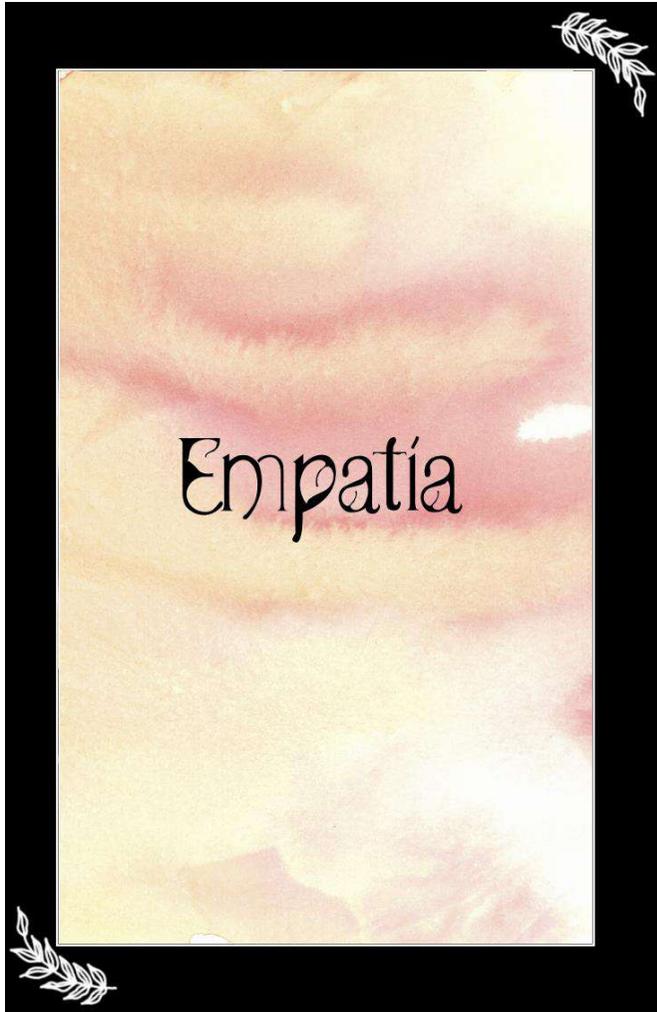


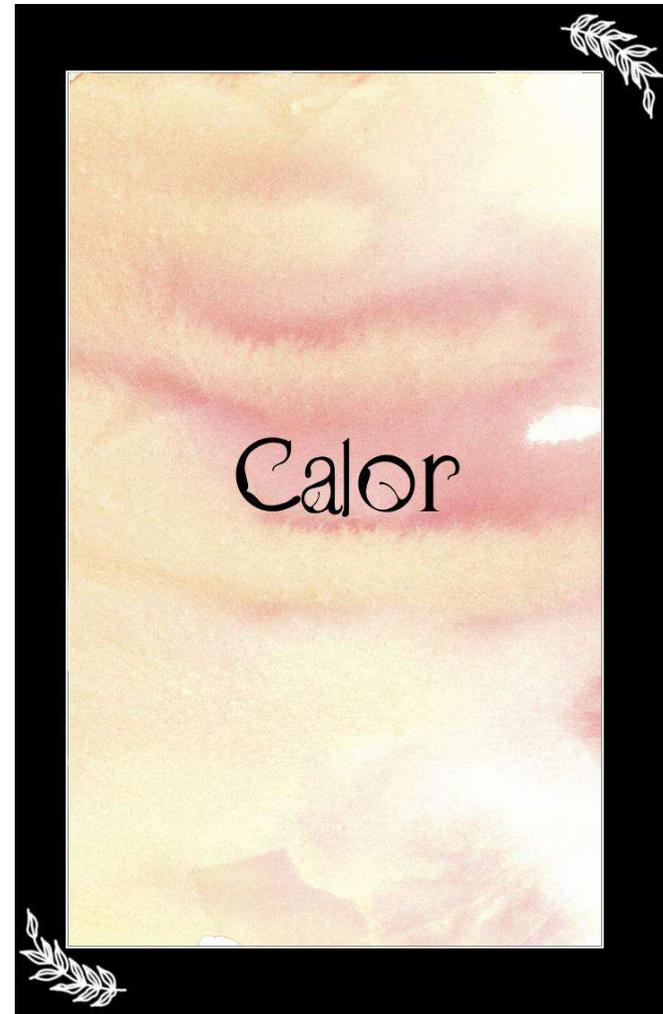
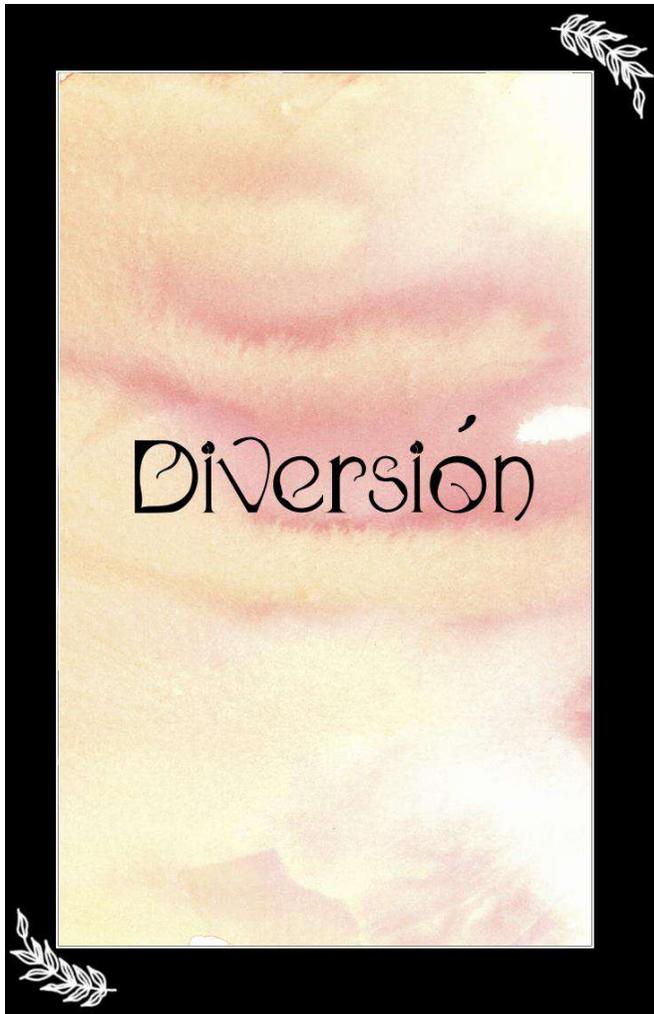


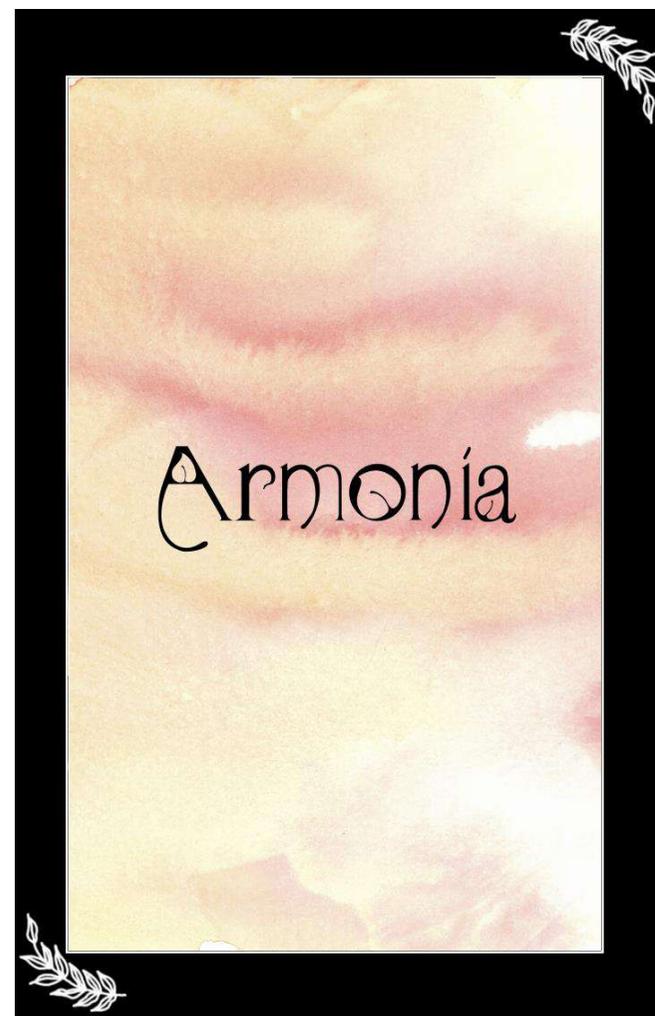
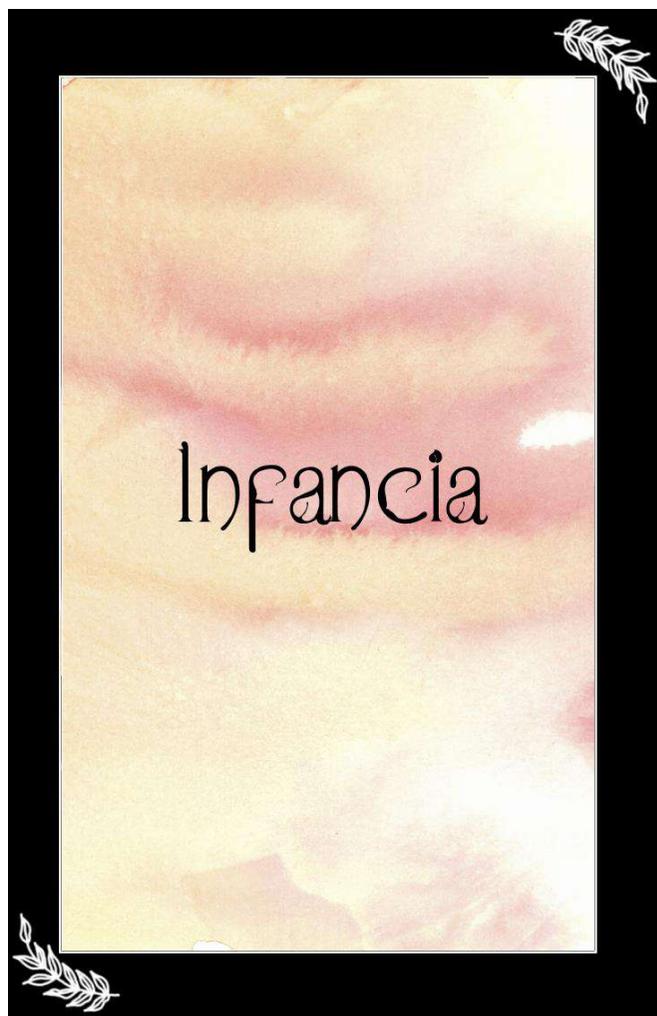


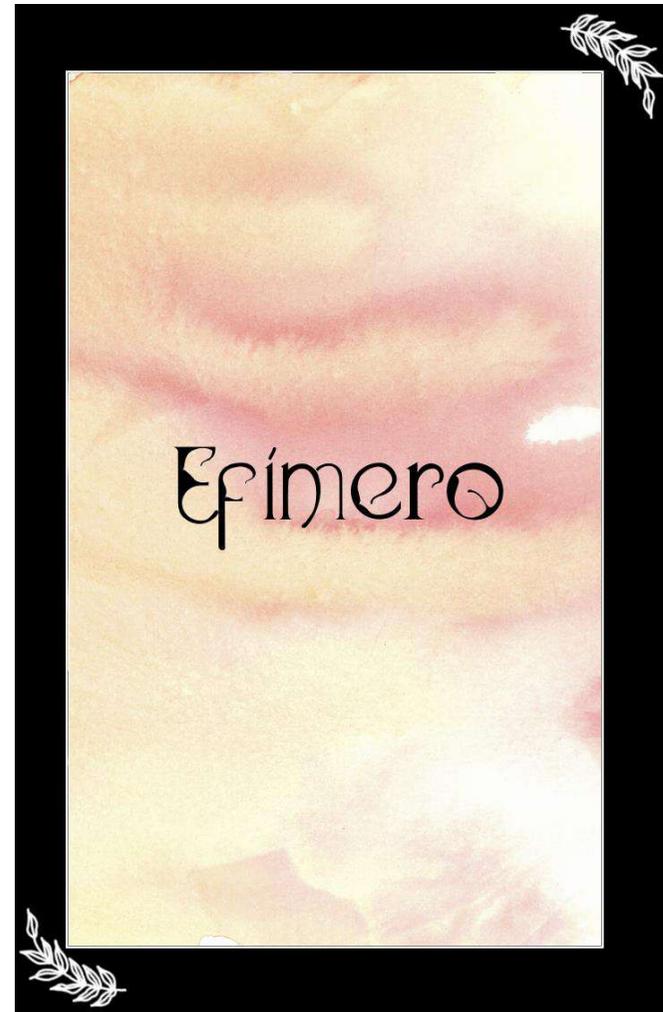


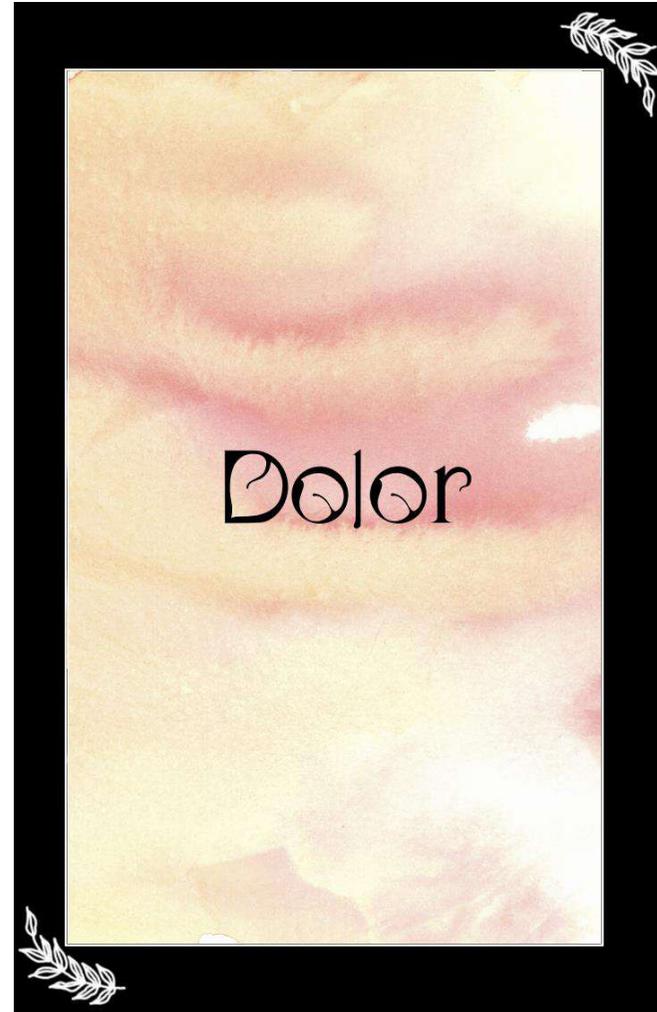
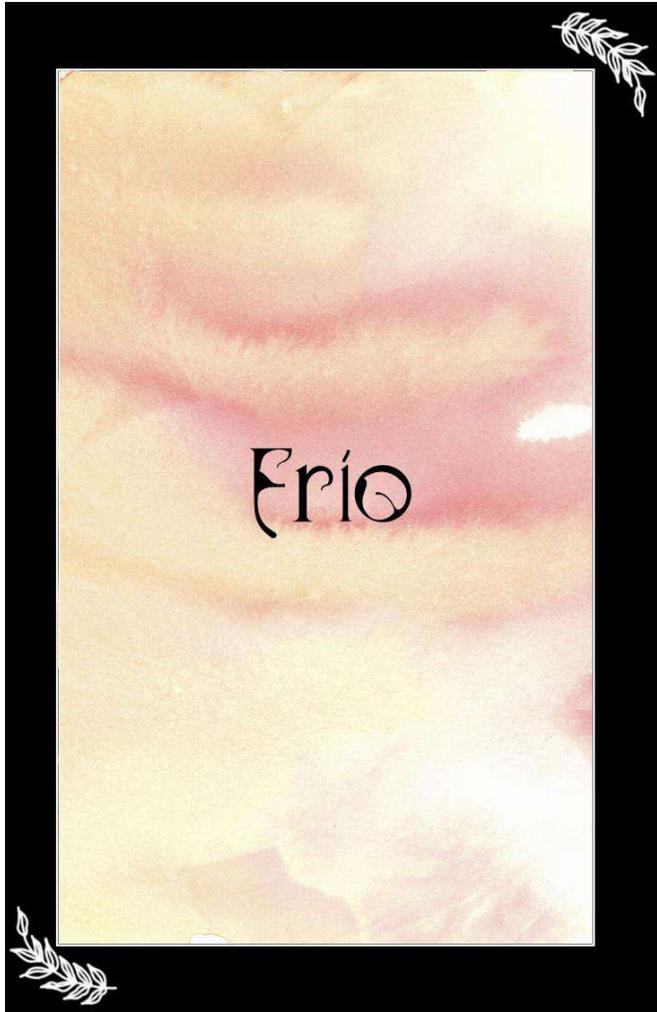


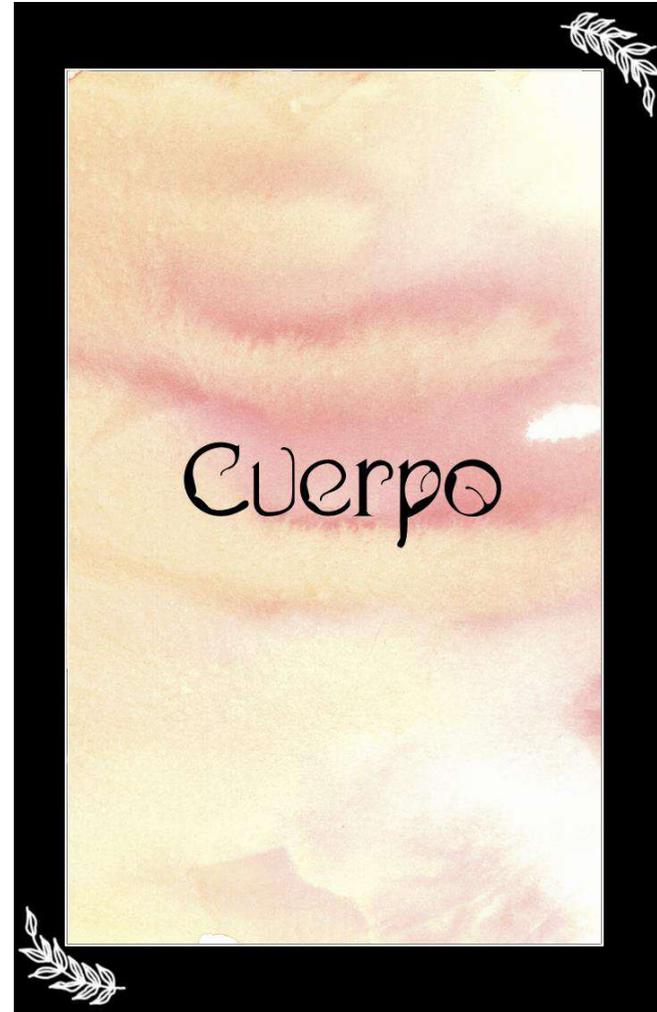


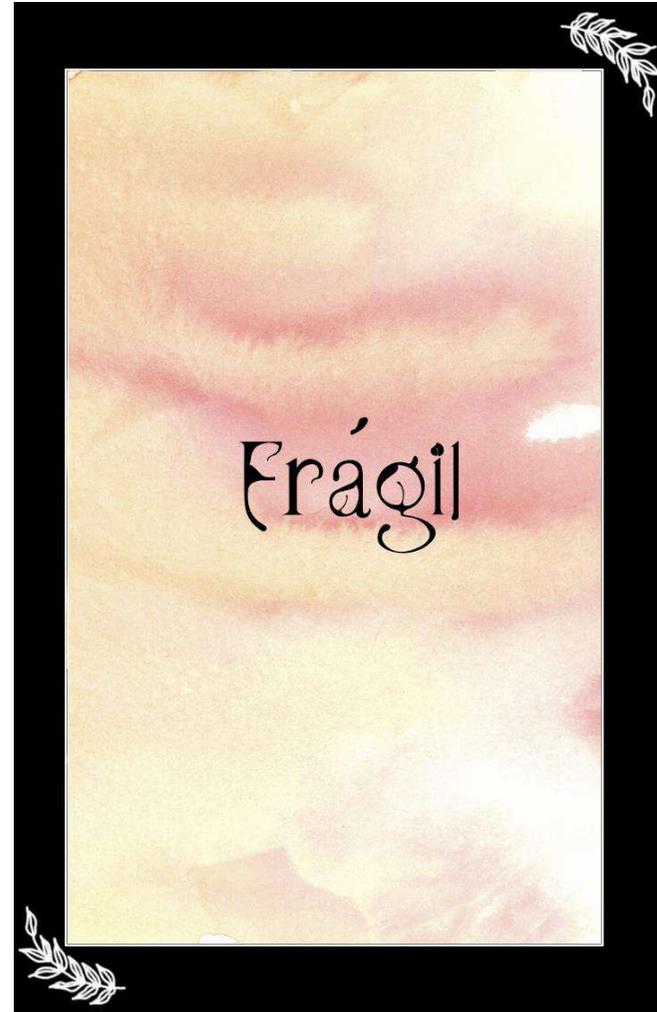
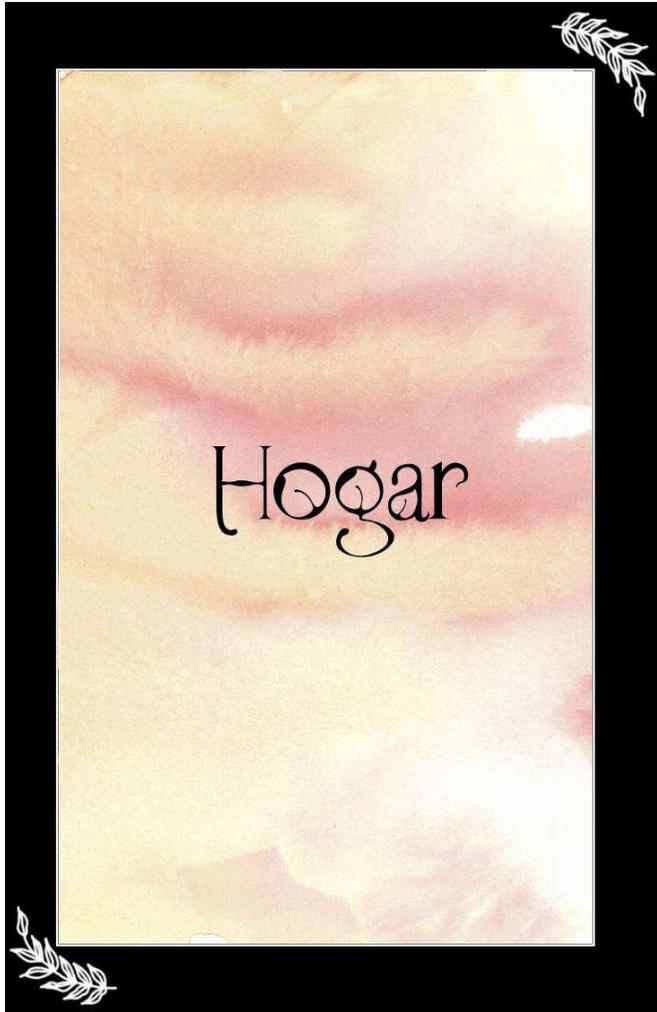


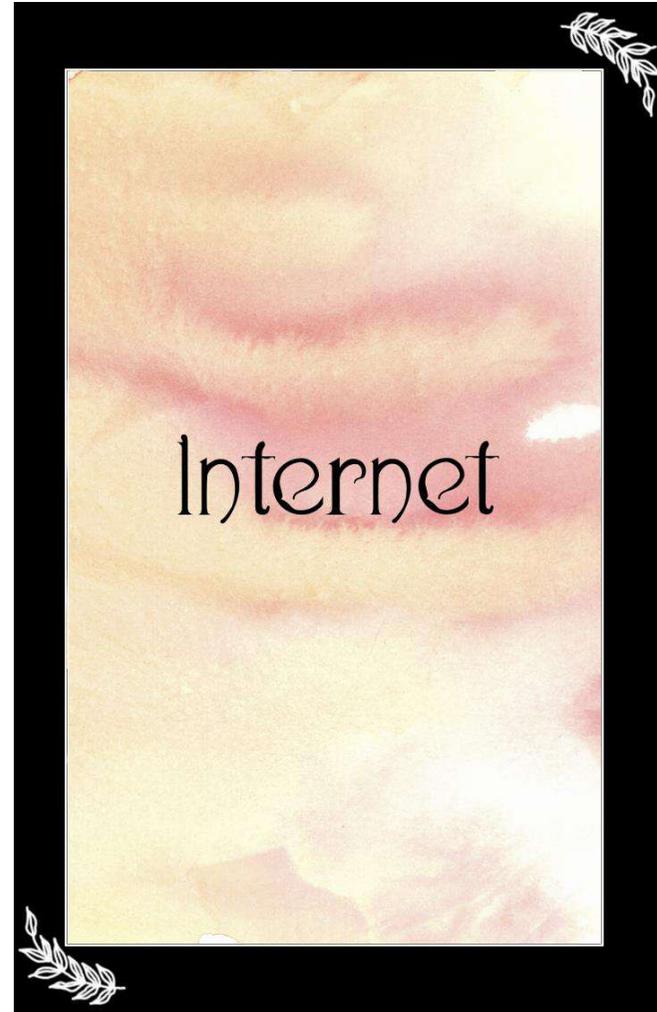
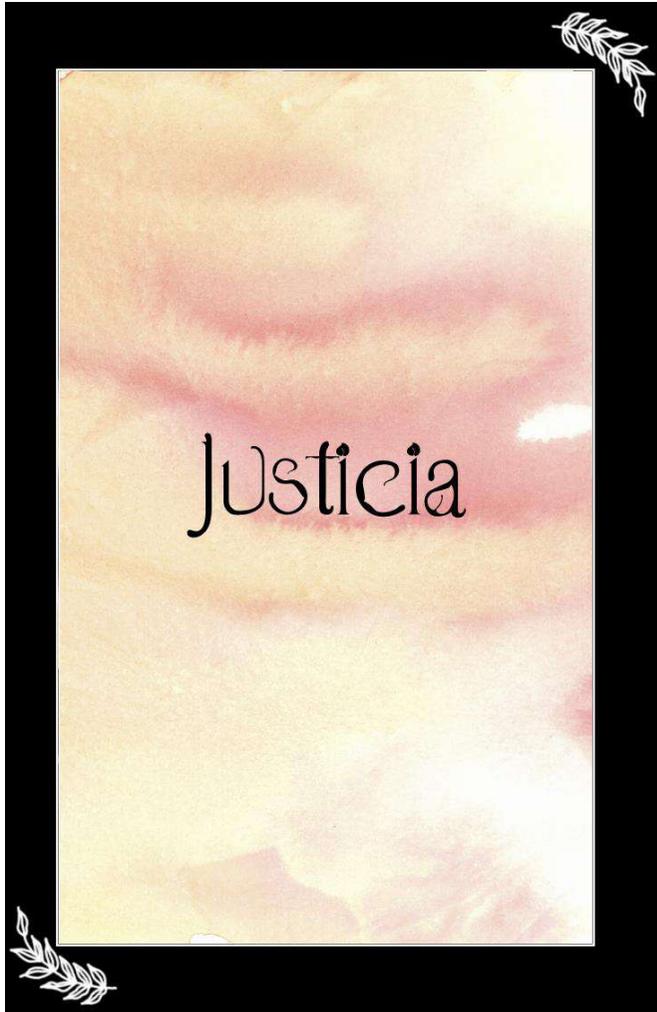


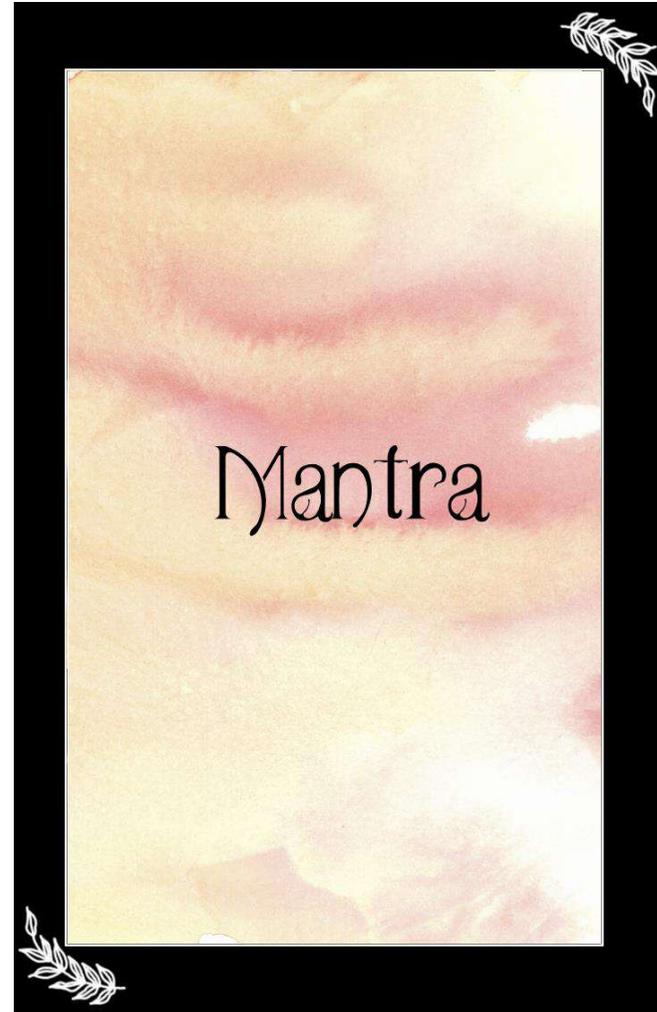
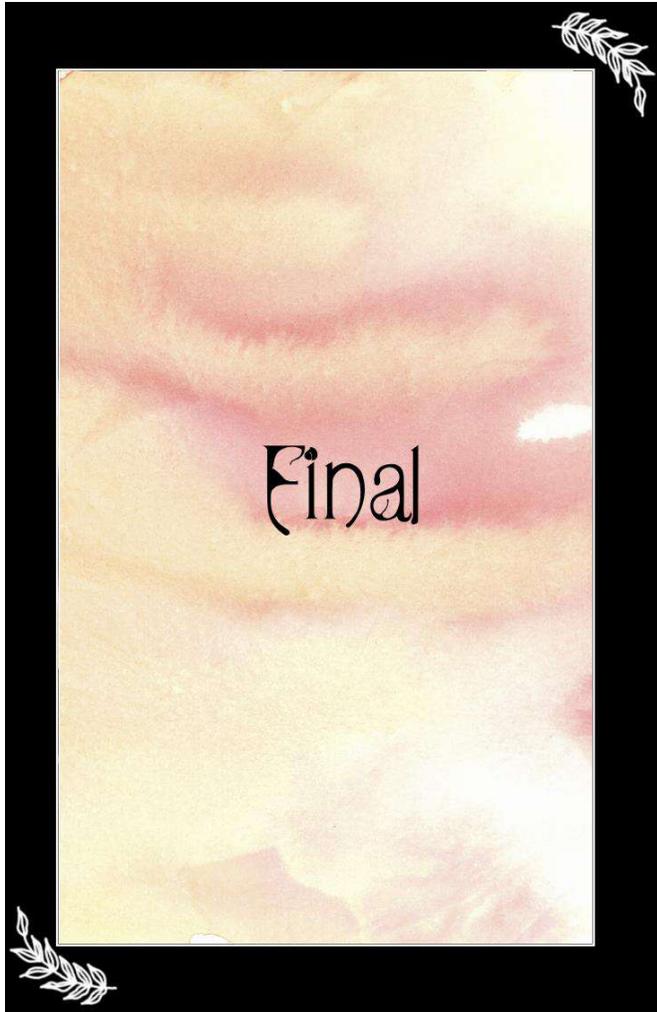


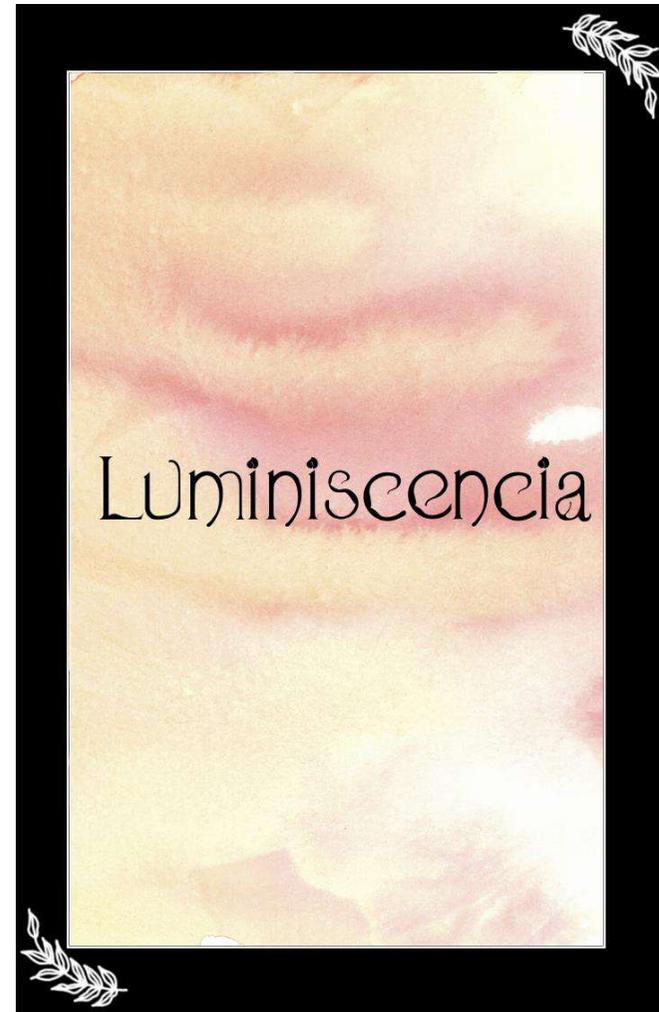
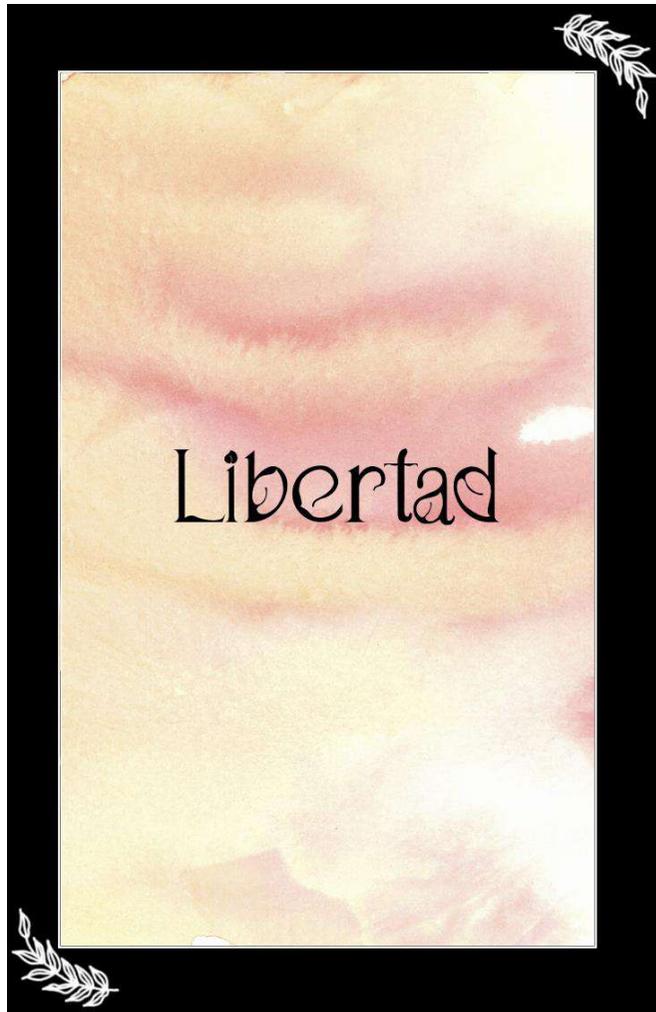


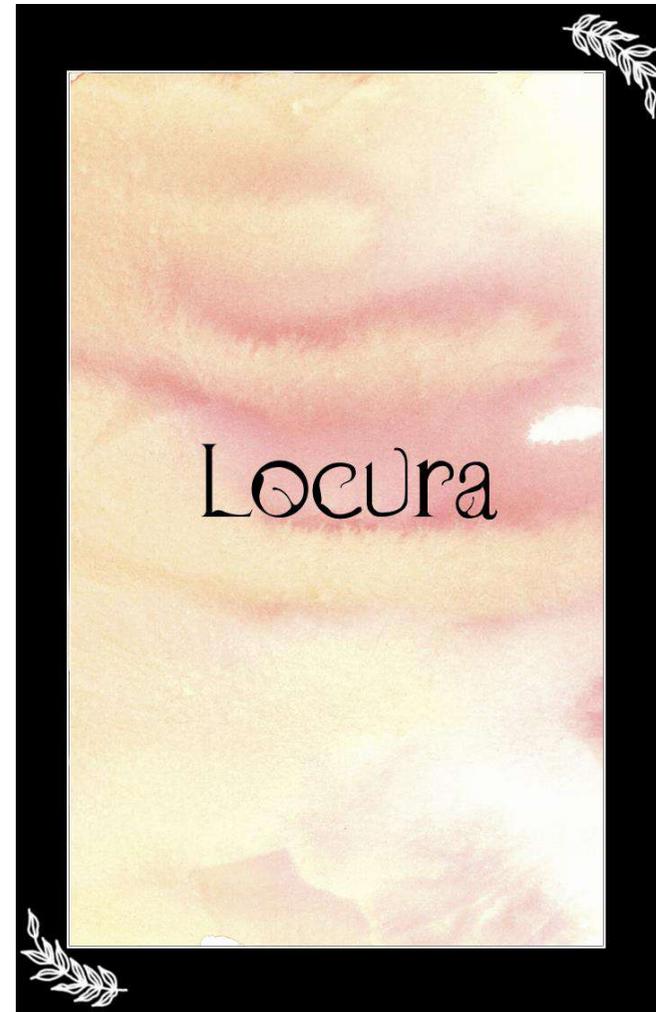
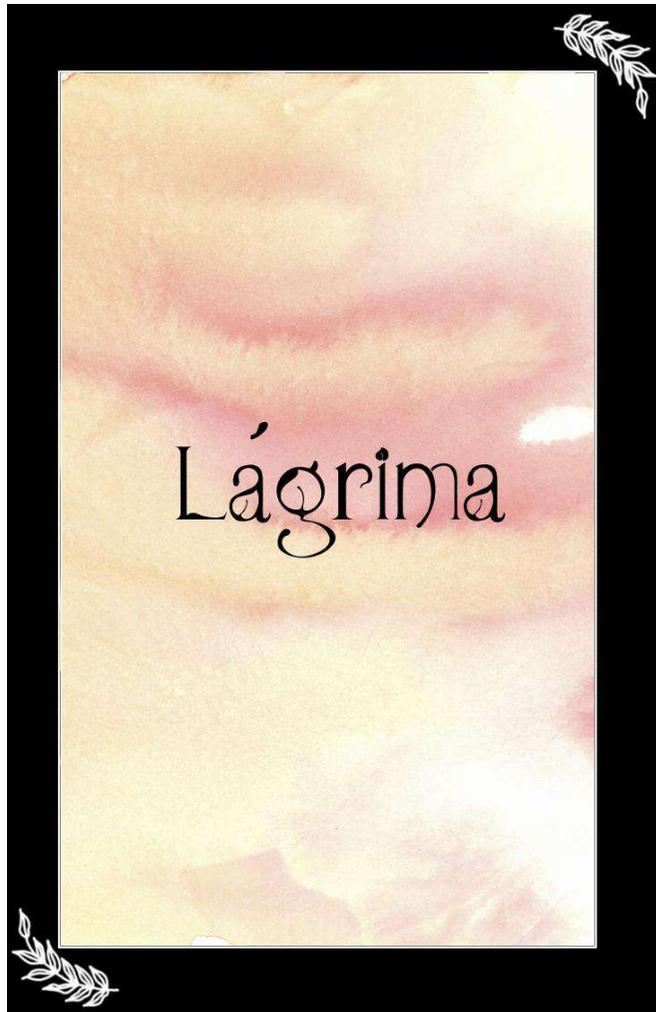


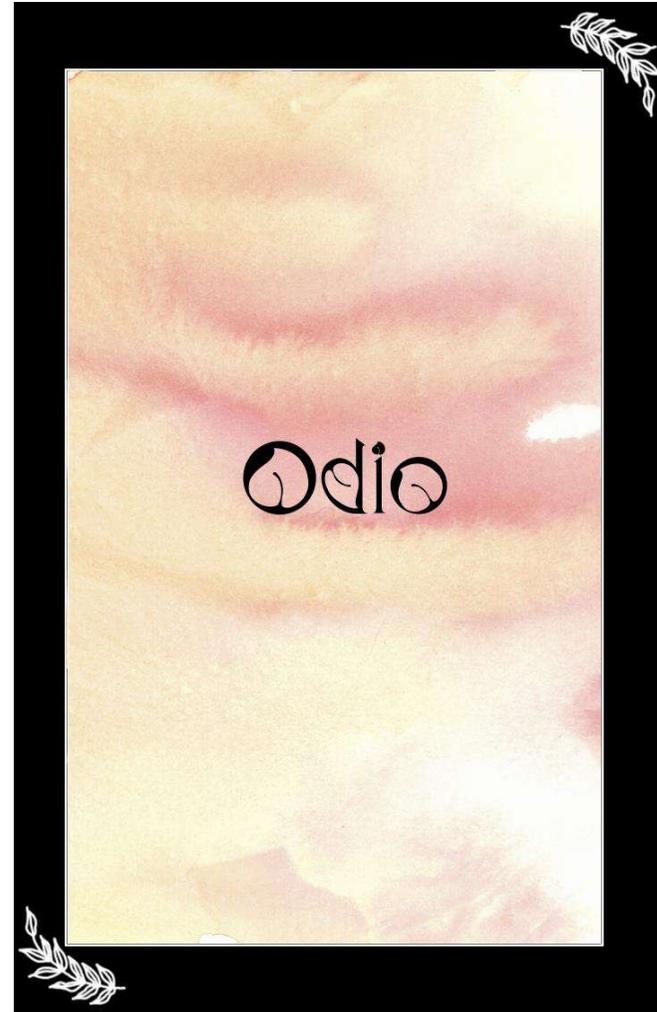
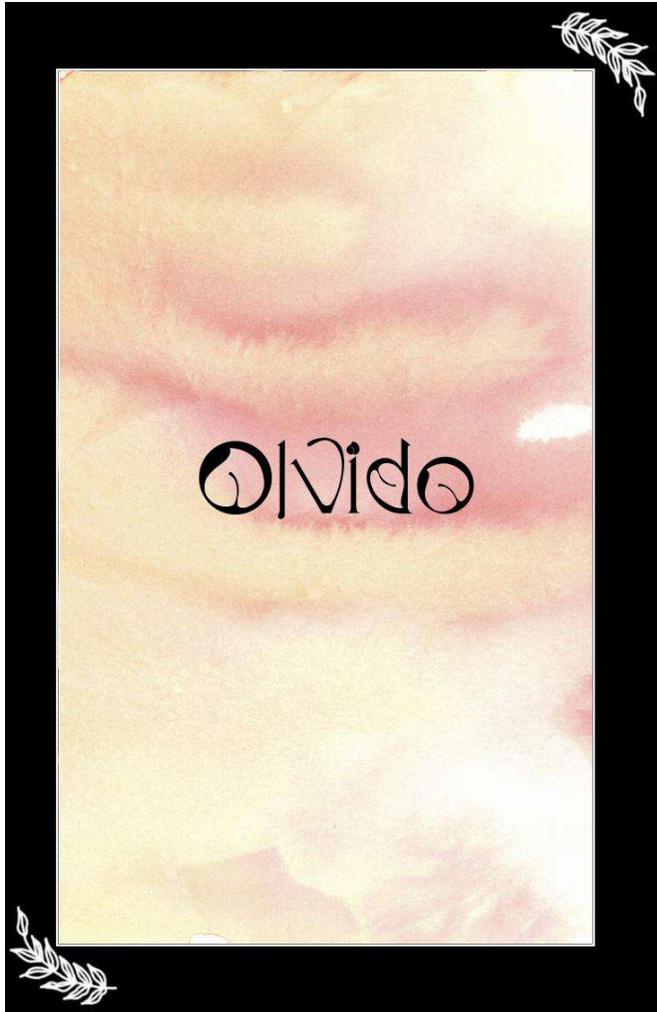


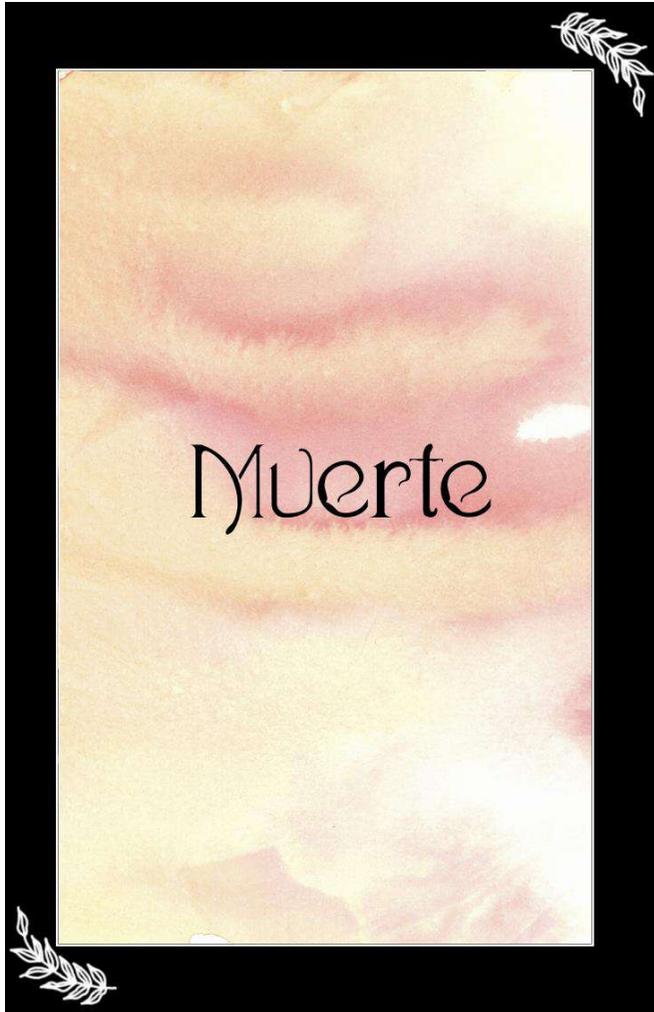


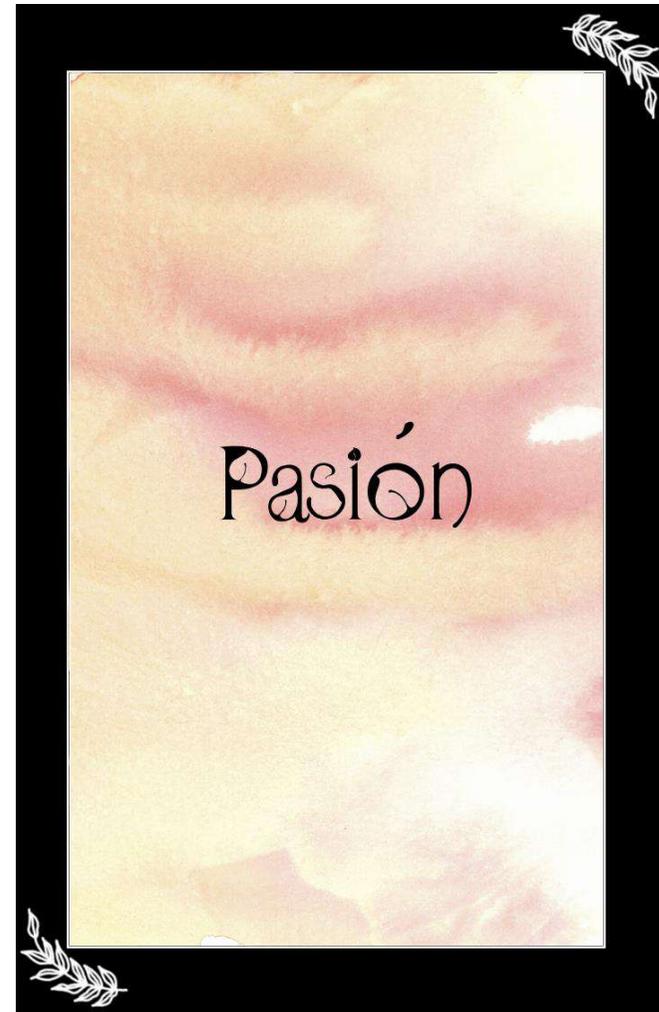


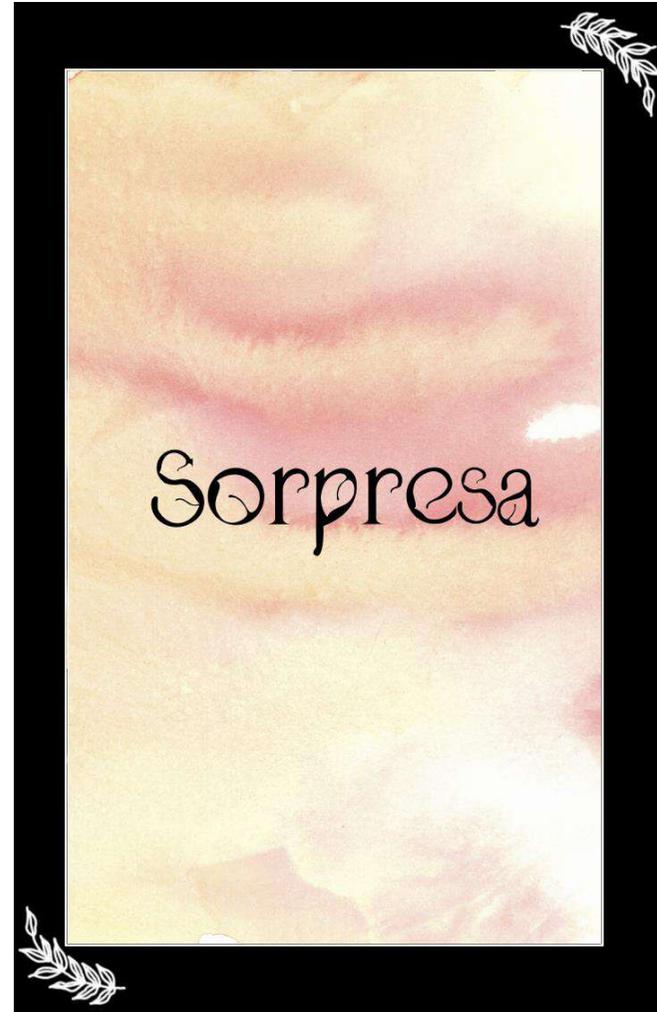
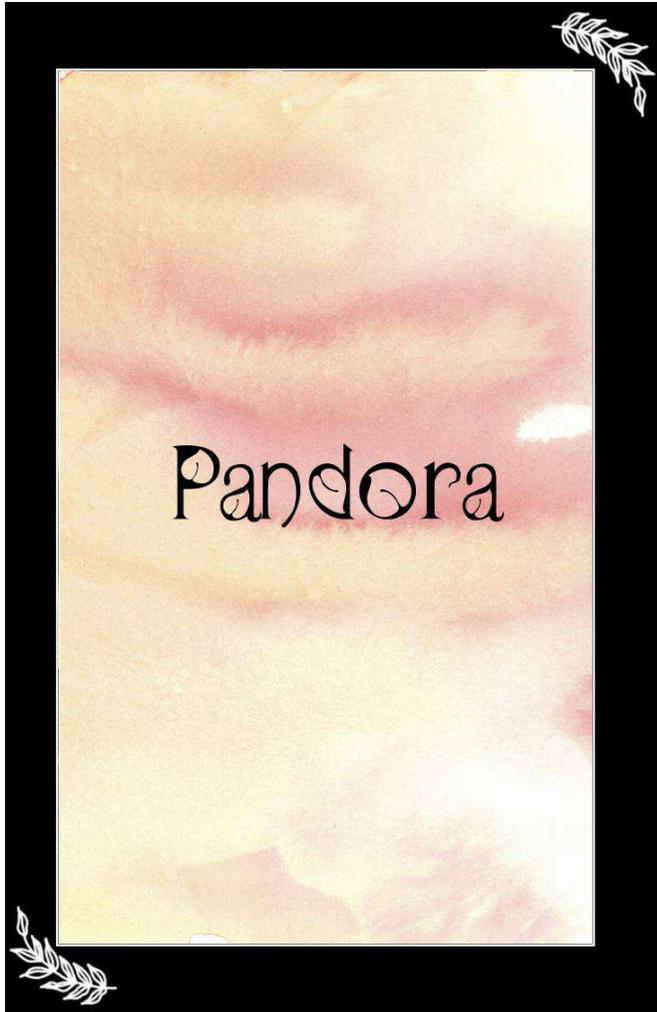


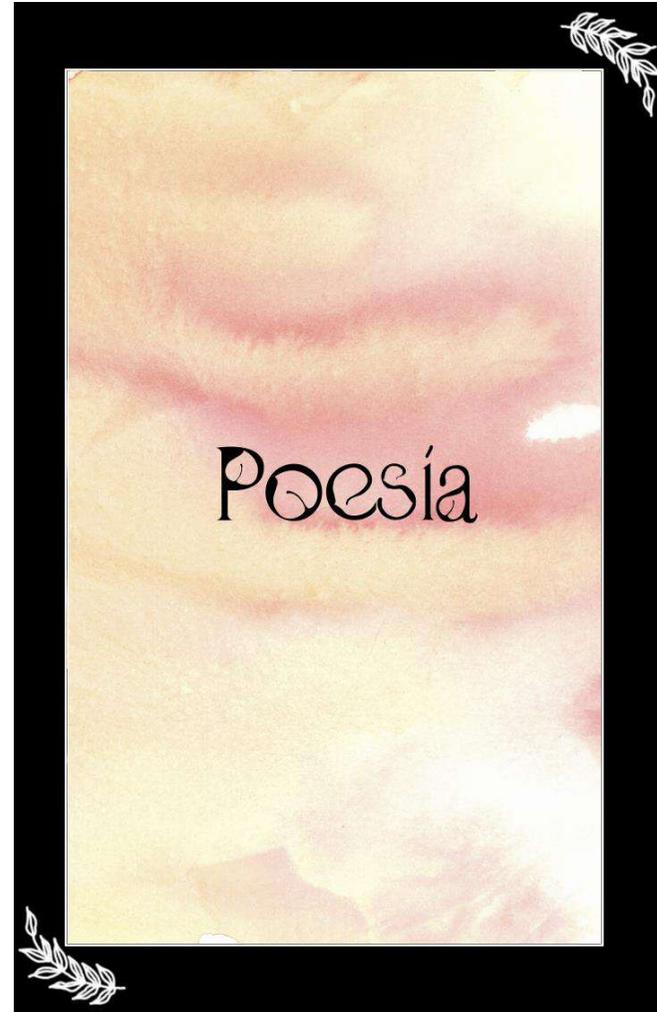
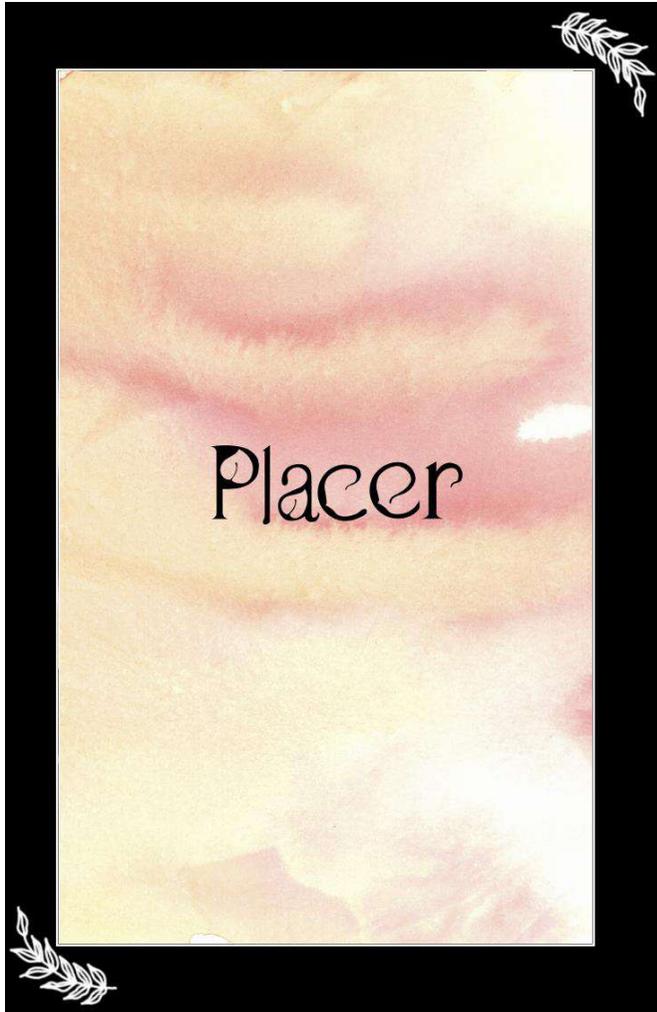


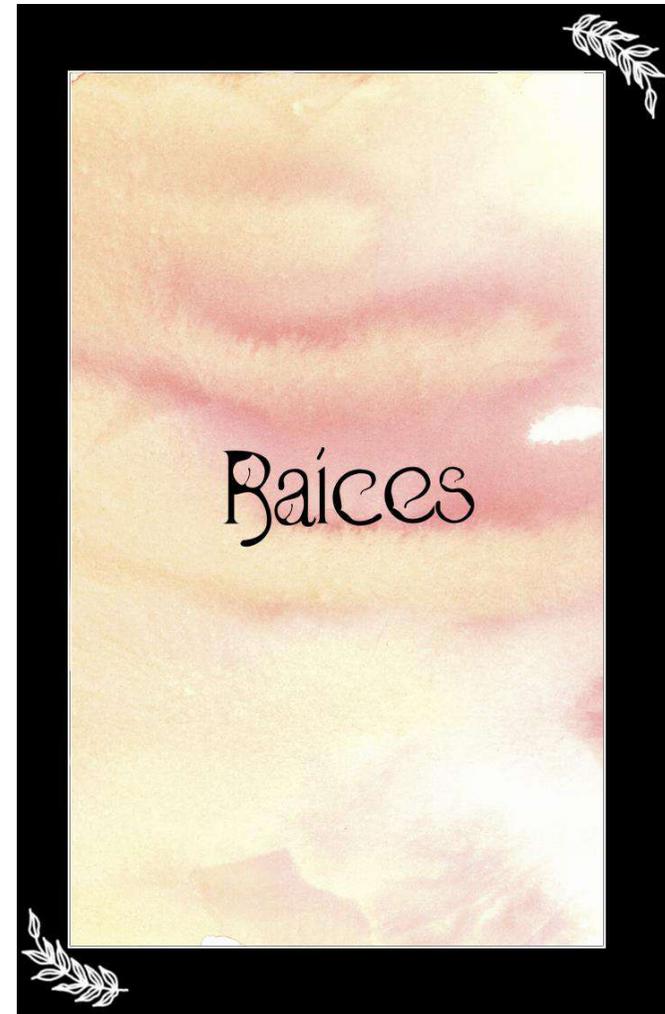
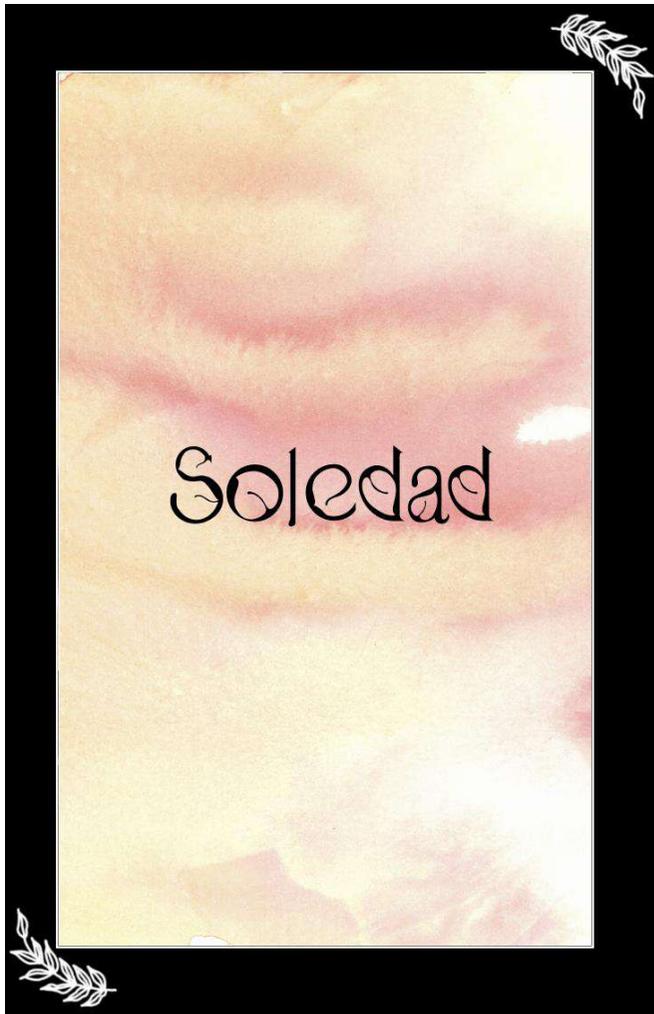


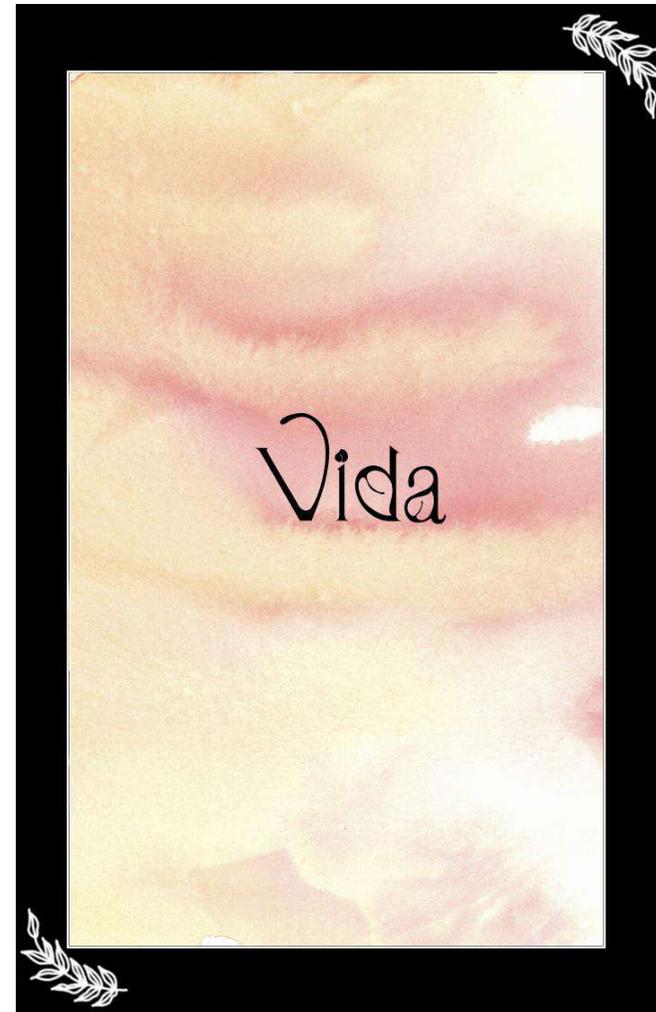
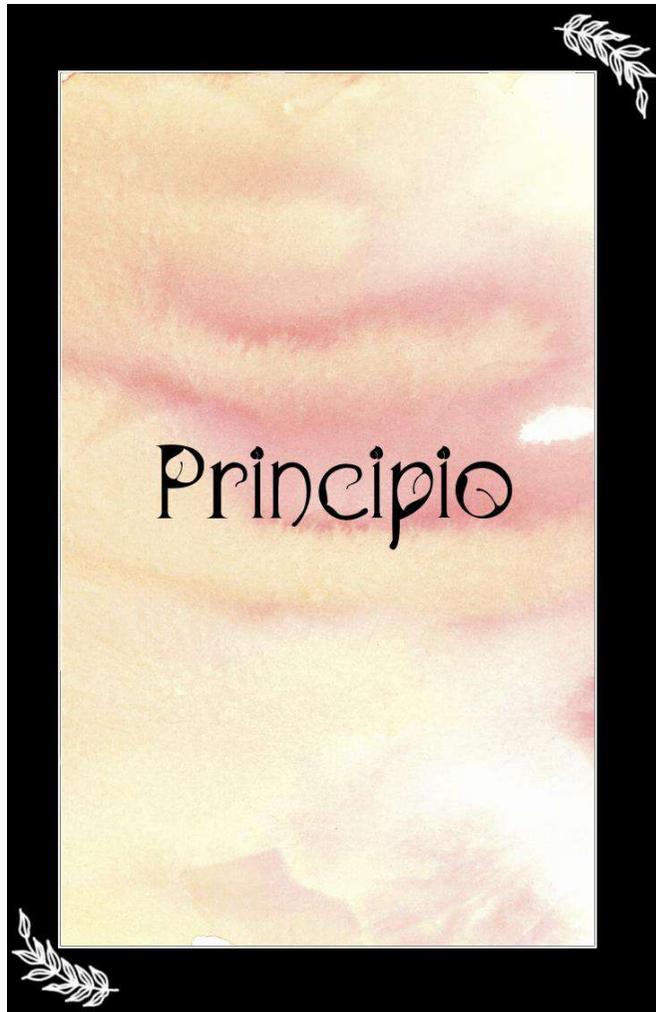




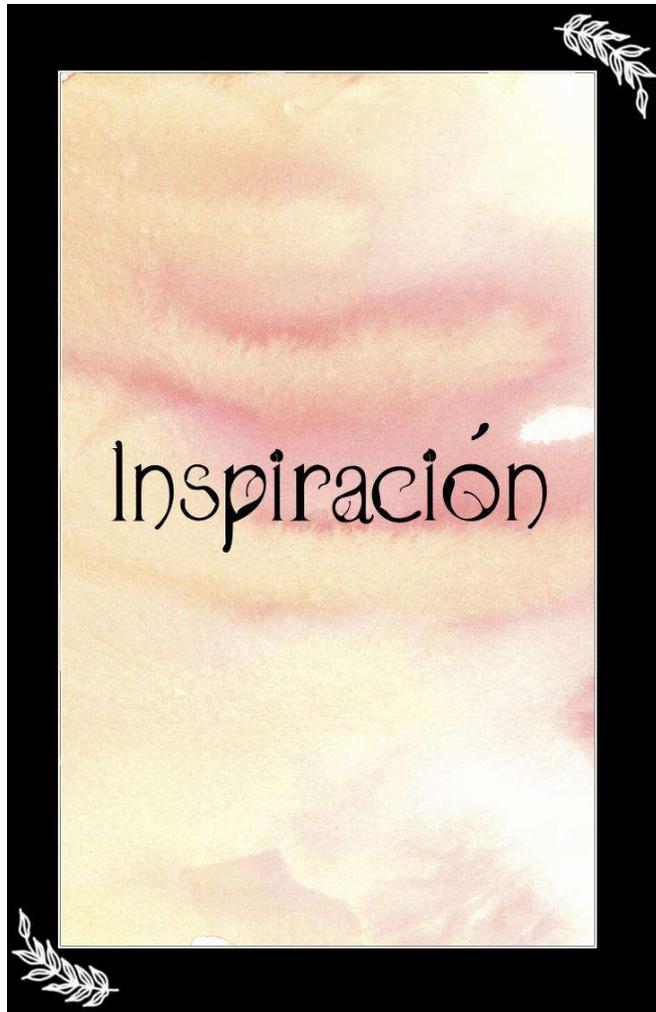












11. Resultado Final y Presentación





12. Conclusiones y Análisis Final

A modo de cierre de este Trabajo de Final de Grado, expondré mis conclusiones y el análisis final crítico que saco tras finalizar este proyecto.

Conforme el trabajo avanzaba mis actitudes hacia él lo acompañaban. En un principio sentí muchísima emoción, luego agobio y al final felicidad. Creo que ha sido un proyecto que me ha hecho sentir verdaderamente realizada en muchos aspectos. En el aspecto personal, ya que he comprobado todo lo que puedo dar y mis capacidades tanto creativas como plásticas. En el aspecto artístico, pues he explorado nuevos campos que me han ofrecido la oportunidad de ampliar mis conocimientos. Y en el aspecto social, pues en la parte de puesta a prueba del Trabajo de Final de Grado viví muchísimas emociones con las personas que se ofrecieron a ayudarme, algunos de ellos fueron motivados a volver a crear después de años sin haberlo hecho y otros se sintieron tan bien con el producto que me pidieron una copia de este para poder seguir utilizándolo de manera habitual.

En general me siento muy satisfecha con el resultado final ya que muestra varias de mis facetas como artista plástica. CREA se ha convertido en la obra culminante para finalizar mi recorrido por la carrera de Bellas Artes y continuar con mi futuro artístico.

13. Referencias Bibliográficas

- Pedragosa, P (2013). La experiencia estética y los estratos de la obra de arte. *Razón y Vida*.
- Anónimo, (2019). Las ventajas y desventajas de crear una Asociación. *Cucunver*. Recuperado de: <https://cucunver.com/blog/ventajas-y-desventajas-de-crear-una-asociacion/>
- Sabater, V. (2020). ¿Cuáles son las funciones de los hemisferios cerebrales? *Lamenteesmaravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/cuales-son-las-funciones-de-los-hemisferios-cerebrales/>
- Cameron, J, (septiembre de 2011). *El camino del artista*. Madrid: Santillana Ediciones Generales, S. L.
- Arieti, S. (1976). *La creatividad. La síntesis mágica*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: Fondo de Cultura Económica, 1993.
- Esquivias Serrano, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5, 1-17.
- Estela Raffino, M. (2020). Creatividad. *Concepto. De*. Recuperado de: <https://concepto.de/creatividad-2/>
- Rossmann, J., (1931). *The psychology of the inventor*. Washington: Inventors Publishing.
- Stein, M. I. (1967). "Creativity and culture". En Mooney, R.L., y Razik T.A. (comps.), *Explorations in creativity*, Nueva York, Harper.
- Rodríguez, E. (2018). La Importancia de la creatividad en el desarrollo personal. *La mente es maravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-importancia-de-la-creatividad-en-el-desarrollo-personal/>
- Zas, R. (2015). 15 métodos para encontrar la inspiración. *I-D*. Recuperado de: [15 métodos para encontrar la inspiración - i-D \(vice.com\)](https://www.vice.com/es/article/15-metodos-para-encontrar-la-inspiracion)
- Rubio, D. (2019). 6 extraños métodos que usan los artistas para encontrar la inspiración. *Artelistablog*. Recuperado de: [6 extraños métodos que usan los artistas para encontrar inspiración - Artelista Magazine](https://www.artelistablog.com/6-extra%C3%B1os-m%C3%A9todos-que-usan-los-artistas-para-encontrar-inspiraci%C3%B3n)
- Díaz, P. (2018). Ser Creativo: ¿Por qué es tan importante? *La mente es maravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/ser-creativo-por-que-es-tan-importante/>
- Núñez, A (2020). 9 métodos para despertar tu creatividad y tener más ideas creativas. *Tic Beat*. Recuperado de: [9 métodos para despertar tu creatividad y tener más ideas creativas \(ticbeat.com\)](https://www.ticbeat.com/9-metodos-para-despertar-tu-creatividad-y-tener-mas-ideas-creativas)
- Estela Raffino, M. (2020). Creatividad. *Concepto.de*. Recuperado de: <https://concepto.de/creatividad-2/>
- Anónimo (2019). Técnica de la acuarela. *Técnicas*. Recuperado de: https://lsi2.ugr.es/rosana/gestion2/evart/tecnica_acuarela

