



**UMCE**  
el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

La frustración en el proceso creativo de las artes visuales

**SEMINARIO DE TÍTULO – PROYECTO DE TITULACIÓN  
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL  
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)  
Catalina Alvarez y Thais Canto Olivos

Profesor (a) Guía  
Macarena Rioseco

Autorizado para



Sibumce Digital

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 – Ñuñoa, Santiago  
Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - [www.umce.cl](http://www.umce.cl)  
Teléfono: 56-22322.9119 – 56-22322.9120 | Correo electrónico: [artes@umce.cl](mailto:artes@umce.cl)

[www.umce.cl](http://www.umce.cl) [f @umced](https://www.facebook.com/umced) [@umced](https://www.instagram.com/umced) [@umced](https://www.tumblr.com/umced) [✉ contacto@umce.cl](mailto:contacto@umce.cl)

**SANTIAGO, (2024)**

## Agradecimientos

Quisiéramos agradecer a nuestro aquelarre de brujas por habernos acompañado durante este proceso, a pesar de haberlas mareado tanto con las ideas sobre el proceso creativo e incluso, haberlas hecho participar en esta experiencia narrada. Por otro lado, también agradecer a nuestras familias que, aunque estuviesen desde la distancia física y emocional, nos apañaron a perseguir nuestros sueños hasta el final.

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 – Ñuñoa, Santiago  
Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - [www.umce.cl](http://www.umce.cl)  
Teléfono: 56-22322.9119 – 56-22322.9120 | Correo electrónico: [artes@umce.cl](mailto:artes@umce.cl)

---

 [www.umce.cl](http://www.umce.cl)  [@umced](https://www.facebook.com/umced)  [@umced](https://www.instagram.com/umced)  [@umced](https://www.twitter.com/umced)  [contacto@umce.cl](mailto:contacto@umce.cl)

## Resumen/Abstract

El proceso creativo que acompaña a la creación, sin duda requiere de fases complejas, que provocan diversas reacciones; entre ellas la frustración, provocada por el miedo al error o la aparición de este, generando esta emoción por lo no esperado en la obra. Esto es causado, reiteradamente, por la valoración del carácter representacional de las obras, la discriminación sobre lo que es arte, el uso de las técnicas relacionadas a distintos materiales, entre otras. Con respuesta a esto desde diferentes lecturas nos sumergimos en otras visiones más profundas en relación a las materialidades, a los posibles significados de las imágenes que producimos, a las diferentes formas de crear y de acercarnos a este proceso creativo, reflexionando así sobre los aspectos considerados conflictivos y finalmente aceptándolos como necesarios. También, se presentan reflexiones sobre diferentes experiencias narrativas de artistas que resignifican el proceso creativo, el error y la frustración.

## Palabras Claves/Keywords

Error; Materialidades Frustración; Resignificación del proceso creativo

## Índice

### I. Introducción

- 1.1. Planteamiento del problema
- 1.2. Antecedentes
- 1.3. Pregunta
- 1.4. Objetivos
- 1.5. Resumen sobre metodología
- 1.6 Contextualización desde la educación

### II. Marco Teórico - El proceso creativo

- 2.1. ¿Qué entendemos por creatividad?
- 2.2. ¿Qué es el proceso creativo?
- 2.3. ¿Qué entendemos por frustración?

### III. Marco Teórico - Resignificación del proceso creativo 3.1. Materialismos

### IV. Metodología

- 4.1. Desarrollo de proyecto audiovisual
- 4.2. Resultados y reflexiones

### V. Conclusión

### VI. Bibliografía

## I. Introducción

### 1.1. Planteamiento del problema

Esta investigación partió desde la búsqueda de herramientas para mediar la frustración en el proceso creativo en el aula, sin embargo, a medida que fuimos leyendo e investigando más sobre esta temática y sus relaciones a otros conceptos, fuimos transformando este primer acercamiento al interactuar con escritos que presentan miradas contemporáneas relacionadas a las materialidades, las artes visuales, el proceso creativo y la frustración. La investigación se ha ido consolidando a partir de las reflexiones que hemos tenido desde nuestras experiencias y el sentido que le damos a través de la lectura y escritura. Sin embargo, buscamos no quedarnos solo en el individualismo propio, sino que, unificar diferentes pensamientos que provienen desde la colectividad artística.

### 1.2. Antecedentes

Nos situamos en la intercontextualización de las diferentes pre-prácticas y prácticas vivenciadas entre los años 2022-2024, en distintos establecimientos formales y no formales. En los cuales experimentamos situaciones muy variadas en relación a nuestra interacción con las y los estudiantes. Observamos una general emoción en particular, la cual es la frustración, y notamos que fueron diferentes factores del proceso creativo, en el desarrollo de una clase de artes visuales, que dieron crecimiento a esta emoción. Reconocemos que los componentes del proceso creativo que nos frustran, están basados en la visión del arte como algo destinado a los “sabios y talentosos”, estos quienes tienen las técnicas. Visión que viene de las tradiciones clásicas, donde el arte era algo majestuoso y un espacio exclusivo para la creación de un producto u obra admirable, que responde a un canon estético.

En esta interacción con nuestros estudiantes donde evidenciamos frustración y sentimientos complejos relacionados a esta emoción, tales como: sentirse incapaces, ser extremadamente críticos con los trabajos, sentirse alejados del arte y los supuestos conocimientos necesarios para entenderlo. Analizando estas situaciones hemos llegado a sentirnos identificadas, ya sea como docentes de artes, artistas autodidactas, estudiantes de arte, siendo este recorrido la mayor parte de nuestras vidas, en las que nos hemos relacionado con el arte desde distintas perspectivas y maneras. Tanto como involucradas directamente en la creación como también siendo espectadoras y forzadas a juzgar o a calificar el arte de un otro, o donde como estudiantes de artes visuales vimos cómo otros profesores/as juzgaban los trabajos de nuestros compañeros. Lejos de definirlo como bien o mal, fue verlo siempre con una mirada crítica, donde ahora desde la observación de estas dinámicas nos dimos cuenta de los patrones, a veces limitantes, que surgen en el aula al momento de la creación o la evaluación de la misma. Valoramos todas estas experiencias con mucha estima de las diferentes visiones que hemos tenido a través del tiempo y que también nos ayudarán a fundamentar este escrito.

### 1.3 Pregunta de investigación:

¿Cómo generamos un cambio en nuestra relación/visión con el proceso creativo para que, en vez de frustrar, empodere a nuestros/as estudiantes?

1.4 Objetivo general: Comprender el proceso creativo como una experiencia enriquecedora y contextualizada, en la cual se valora el proceso más que el resultado final.

Objetivos específicos:

- Comprender la relación entre el proceso creativo y la frustración.
- Reflexionar de forma crítica sobre cómo crear un entorno donde los estudiantes se sientan cómodos explorando diferentes materiales, técnicas y estilos.
- Reflexionar sobre cómo las nuevas materialidades aportan posibilidades para un proceso creativo más enriquecedor.

### 1.5 Metodología:

-Revisión de autores y reflexión crítica en base al contexto general de la educación y el arte, plantear posturas y acciones para cambiar el foco de la enseñanza (valorar el proceso por sobre el resultado), con el fin de entender la clase de artes visuales como una experiencia enriquecedora.

-Investigar con mirada crítica estrategias o herramientas que ayuden a generar un ambiente propicio en el aula.

-Comprender que es la frustración, investigar y entender sus mecanismos y cómo se relaciona con los problemas artísticos

-Realizar material audiovisual con narraciones acerca del proceso creativo, desde artistas, docentes, y autodidactas del arte.

-Reflexionar sobre las narraciones y miradas extraídas del material audiovisual creado

### 1.6 Contextualización desde la educación artística

Primero que nada es citando a Gabriela Augustowsky en el arte de la enseñanza (2012) y para contextualizar sobre la importancia de las artes visuales en la actualidad:

Es posible reconocer, legitimar y potenciar el papel formativo que el arte ya tiene y al mismo tiempo postular a la escuela en su sentido más amplio como el ámbito por excelencia para imaginar plasmar experiencias con el arte y en el arte ligadas fuertemente a lo vital a la construcción identitaria la expresión la producción y el conocimiento. (p.18)

A partir de esto vamos a destacar ciertos aspectos importantes, como el entender la experiencia artística ligado a la construcción identitaria y la expresión. En este sentido, si nos situamos en el contexto actual de la educación, podemos entender que los espacios artísticos son usualmente espacios cerrados o de difícil acceso, ya sea económicamente o exclusivos para ciertos territorios. Esto poco a poco ha ido cambiando con el pasar del tiempo, pero para las personas que viven en la periferia siempre ha sido más difícil el acceso, y la oportunidad que tienen las personas para acercarse al arte como creadores suele ser la escuela, existen pocas veces donde una persona puede involucrarse totalmente en el proceso creativo. En el aula, sin embargo, hay que considerar que

Las manualidades siguen constituyendo el centro de las prácticas artísticas en cualquier contexto educativo, una manualidades ancladas a la figura del genio, producción objetual y la belleza formal en un mundo de amateurs, de desmaterialización general y de imágenes cargadas de significado, donde la forma queda definitivamente relegada a un segundo plano. (p.28)

Esto ha generado que los mismos espacios donde uno puede involucrarse con la creación terminan siendo lugares en donde se replica constantemente la ausencia de experimentación y exploración de materiales, herramientas y técnicas artísticas. En relación a estos elementos igualmente importantes como los materiales y los lugares que se disponen para la creación. Según Augustowsky (2012):

Pasan a ocupar un lugar de privilegio los componentes sensibles, visibles, materiales de la enseñanza y cobran interés formas de representación no lingüísticas frecuentemente postergadas por la primacía de las palabras. Así elementos constitutivos de la enseñanza como el espacio físico, libro de texto, materiales

didácticos, recursos digitales, se constituyen en magníficas oportunidades para propiciar experiencias estéticas (p.18).

En relación a esto serán varios factores tanto internos como externos, son los que van a favorecer como a dificultar este proceso. Tal como señala cobran interés formas de representación no lingüísticas, por ejemplo, el clima del aula. En un ambiente hostil los sentimientos como la frustración, aburrimiento, desconexión van a surgir aún más que en un ambiente seguro y de confianza. También, el orden de la sala, si es que en el establecimiento existe una sala de taller de artes visuales o se utiliza una sala común, como están ubicados los materiales y la disponibilidad de los mismos, si hay mesones o no, entre otros son factores que van a influir en las respuestas y motivación de los estudiantes para la creación.

Para comenzar a adentrarnos en esta problemática, queremos contextualizar cuál es el paradigma en el que actualmente nos encontramos en la enseñanza de las artes visuales. Tomando en cuenta la cita anterior de Maria Acaso y Clara Megias en Art thinking (2017) que habla en relación a cómo el arte sigue tan relacionado a la manualidad y a la producción de objetos estéticos, sin mayor profundidad y desde un creador entendido como un genio. Desde este enfoque, entendemos que el proceso creativo es comprendido a partir de lo que se percibe del mundo del arte y los y las artistas, primeramente, como un espacio cerrado para ciertas personas con un talento y capacidades superiores. Esto en las salas de clases se ve reflejado comúnmente en el rol de aprendiz-maestro como la dinámica más adaptada por los docentes, este rol es el mismo que promueve los valores más clásicos del arte, los que se apegan a un resultado y/o producto, que en todos los casos cumpla con ciertos cánones, estéticos o conceptuales. Además de promover la visión de un creador superior en conocimiento y capacidades distinto de un otro, que se asume que no sabe y al mismo tiempo se niegan sus propuestas.

Creemos que es importante analizar esta problemática para poder transmutarla y originar un enfoque diferente de cómo percibir el proceso creativo, mediante diferentes autores que nos acercan a los conceptos relacionados con esta temática como por ejemplo frustración, creatividad, materialismo, performatividad de la imagen e hilos de vida.

Es sumamente relevante, tener en cuenta que al restar importancia del proceso creativo en las clases de artes visuales, espacio más común donde las personas acceden a la experiencia artística, provoca enajenación al arte y al acercamiento experimental con las materialidades, renegar la importancia del proceso creativo y con ello el error, le quita valor a las artes visuales y su cualidad de ser un campo enriquecido visual, histórico y conceptualmente. Negar esto puede ir generando ignorancia y restando relevancia a las artes visuales, como un campo de inteligencia que puede originar conocimientos transversales e interdisciplinarios.

Desde esta mirada, creemos que es crucial atender el proceso creativo como un factor relevante al momento de adentrarnos en las clases de arte visual, para abandonar las brechas que nos limitan a entender el arte como una simple manualidad que no posee más y nada menos que belleza objetual y ornamental.

## II. Marco Teórico - El proceso creativo

### 2.1 ¿Qué entendemos por creatividad?

No podemos negar que al hablar de arte y artistas, se presenta de forma inmediata al concepto de creatividad. La creatividad es un concepto o una característica sumamente relacionado con las artes visuales y el proceso creativo, desde siempre se ha considerado a los grandes artistas como personas creativas. Pero ¿qué podemos entender de este concepto que puede abarcar múltiples variables?

Según Monreal (2000) manifiesta que:

Al iniciar la investigación sobre la creatividad, la palabra más utilizada fue la de “genialidad”. También se emplearon otros sinónimos como “originalidad”, “productividad”, “inventiva” y “descubrimiento”, y en otros ámbitos diferentes de la psicología se le asemeja con “fantasía” e “imaginación” (p.3).

De esta cita emerge como primer concepto la genialidad, muy relacionado con lo que Corbalán, Martínez, Donolo (2003) expresan que: es delicado distinguir la creatividad de otros conceptos como “genialidad”, “superdotación” o “arte”. Todos conceptos relacionados con la idea de un ideal creador. Podemos asumir que ante estas expectativas de

la obra centrada en un resultado ideal, que entre otras cosas sería una obra que necesita ser valorada por un espectador quien finalmente y de forma tajante decidirá si catalogarla como arte o no.

Dentro de este aspecto pero centrándonos en el contexto de las artes visuales en Chile, dentro del currículum nacional se destaca la creatividad como una de las habilidades fundamentales que se busca desarrollar en los estudiantes. Esto no solo busca desarrollar habilidades técnicas, sino también estimular el pensamiento crítico, la expresión individual y la capacidad de los estudiantes para interpretar y transformar las miradas de su entorno de forma innovadora.

## 2.1 ¿Qué es el proceso creativo?

El proceso creativo es entendido como “un conjunto de fases desarrolladas para utilizar la creatividad como herramienta para resolver un problema o realizar un proyecto. A través de este proceso se generan ideas y se fomenta la creatividad, fomentando el pensamiento divergente” (Campus, 2024). Sin embargo, es importante comprender que dicho proceso no es lineal; puede variar y adaptarse según las necesidades del proyecto o la forma de trabajar de cada persona. Por otro lado, es relevante entender que relacionamos a dicho concepto, el de la creatividad, que muchas veces es entendida como la capacidad de generar ideas originales y únicas, no obstante, tenemos que pensar que en la expresión artística, la creatividad es concebida como la forma en que esas ideas se comunican y se materializan en obras de arte.

Retomando la idea de ser “sabios y talentosos” podemos observar que en la actualidad nos sentimos ajenos al arte contemporáneo, ya que, tenemos presente el sentimiento de que debemos saber de arte para comprender las propuestas de algunos artistas conceptuales y nos sentimos con la incapacidad de siquiera reflexionar sobre lo observado.

Goñi (2000), quien indica que la expresión “proceso creativo” podría ser una secuencia de pasos o etapas utilizados para resolver un problema, o que puede representar un cambio perceptual rápido o la transformación que se dispone, cuando se produce una nueva idea o solución a un problema. Sin embargo, también puede referirse a las técnicas o estrategias que utilizan las personas creativas, ya sea consciente o inconscientemente, para producir una nueva idea o combinación, relación, significado, percepción o transformación. Así, un producto creativo es un trabajo que es aceptado en cuanto a su utilidad por un grupo en algún momento. Esta aceptación se ubica en el producto y no sobre el proceso; un ejemplo de esto se presenta con las producciones artísticas que tuvieron un proceso dentro del individuo; pero que se consideran valiosas por el producto mismo hasta mucho tiempo después de su primera presentación. En relación a esto destacamos unas palabras de Andrea Soto Calderon (2020), en *La performatividad de las imágenes*: “hay que quitar el pie de los puntos generales de apoyo... generar el desequilibrio, para llegar a otro lugar... como movimientos interesantes surgen” (p. xx). Destacamos el poder transformador que inevitablemente surge en el proceso creativo, muchas veces el error que está relacionado con las ideas preconcebidas que tenemos de algún trabajo aparecen y nos derrumban nuestras expectativas, aquí se presenta la transformación de la materia tanto como de la misma perspectiva que tenemos de nuestra creación, por lo que esto lejos de ser un error en el sentido de que algo ya no sirve, es volver a mirar y repensar lo que hacemos, lo que surge, como cambia y lo nuevo que nos entrega.

Por otro lado, queremos recalcar que Tim Ingold (2010) nos habla de que “en sus cuadernos el pintor Paul Klee insistía repetitivamente, y demostraba con ejemplos, que los procesos de génesis y crecimiento que dan lugar a las formas en el mundo que habitamos, son más importantes que las formas en sí” (p.1). Esta es una de las frases que más nos hacen sentido con la importancia del proceso por sobre la forma, ligando también a la idea de la forma como según Klee explícita como algo finalizado “La forma es el fin, la muerte” (p. 1). La forma como algo finalizado, así se busca otorgar importancia al proceso, a los flujos y transformaciones materiales por sobre los estados de la materia.

## 2.3 ¿Qué entendemos por frustración?

Para entender cómo surge esta propuesta, debemos desglosar lo que se entiende como frustración, lo que la gatilla y que nos provoca llegar a la disociación en el proceso creativo. Sobre lo que conocemos de la frustración, Consuegra (2010, p. 27) la describe como:

Situación en la que se halla el sujeto cuando encuentra un obstáculo que no le permite satisfacer un deseo o alcanzar una meta. / Estado de vacío o de anhelo insaciado que surge cuando la persona se encuentra frente a un impulso, deseo u objetivo que no puede satisfacer.

Esta definición involucra palabras como obstáculo, satisfacción, deseo, meta, estado, impulsó y objetivo, que son importantes para comprender el proceso de frustración en el que se pueden encontrar los estudiantes, digamos una lucha entre el deseo y temor al resultado si es que este no satisface el mismo, lo que puede ser bastante atemorizante y paralizante para los estudiantes que al encontrarse en estas situaciones y no tener las herramientas necesarias para lidiar con la misma prefieren abandonar o rendirse en medio del proceso o en algunos casos antes de siquiera empezar. En el caso de ser así se consigue un círculo vicioso, Whittaker (1997) afirma que la experiencia de la frustración tiende a ser acumulativa, esto ligado a una estabilidad personal en el sentido de si el estudiante tiene una historia de inestabilidad emocional, en este caso es menos probable que soporte los efectos de la frustración que con un estudiante con una adecuada salud mental. El impacto en el autoestima que esto puede tener es grande, ya que en estos casos se pone en juego la participación del yo, donde las frustraciones ofrecen amenazas directas a la concepción que se tiene de sí mismo es probable que sean sentidas intensamente. También, nos habla sobre la distancia a la meta, lo que se refiere a que cuanto más próximo esté el estudiante a terminar la tarea o la meta, es mayor su frustración cuando se ve imposibilitado de hacerlo, por eso es fundamental que el docente tenga un acompañamiento consistente con sus estudiantes, para que todos puedan alcanzar los logros propuestos.

Existen vías afrontamiento para la frustración, sin embargo, estas caen en una generalidad o interdisciplinariedad en el aula y no son eficientes para todos. Desde esta perspectiva creemos que es crucial reflexionar y cambiar la mirada que se tiene en relación al arte visual como tal. Durante el transcurso del tiempo fueron surgiendo autores, que proponen nuevas formas de relacionarse y entender las artes y el proceso creativo.

### III. Marco Teórico - Resignificación del proceso creativo

Las definiciones de arte que se perpetúan en la sociedad y la escuela provienen de agentes externos que validan la mirada del pensamiento eurocentrista sobre el arte. Como respuesta a esto en la escuela podemos validar y reconocer más lo que nos ha dejado el arte contemporáneo que según Gabriela Augustowsky “ante las numerosas manifestaciones artísticas contemporáneas que exponen fuertes cuestionamientos y posiciones críticas ante cualquier supremacía artística cultural. En la escena actual, son múltiples las expresiones, situamos entre diversos aspectos identitarios, culturales, políticos, étnicos, comunitarios, de género” (p.22). Esta es la multiplicidad de la misma vida que se ve reflejada en las diversas manifestaciones artísticas y estéticas actuales, es la visión del arte que hay que aceptar y validar para enriquecer las propuestas y el valor del mismo. Un arte que sea válido no sólo para algunos sino que valore la diversidad y con ella el fin de poder identificar a una variedad de grupos. Quizá lejos de preguntarnos qué es arte y que no y tratar de definirlo, es verlo como una experiencia inmersiva donde podemos abrir caminos a la exploración y experimentación que antes no habíamos habitado.

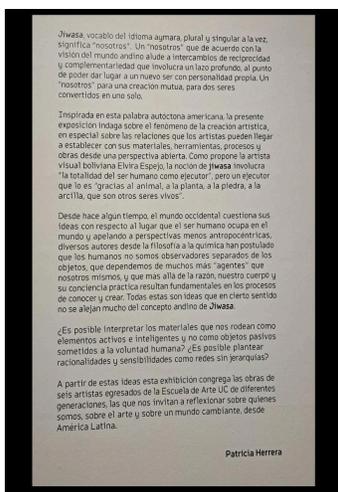
Lejos de buscar estrategias precisas para lograr algún “éxito” o expectativa sobre el proceso creativo. Estamos en un contexto que valida y reconoce la multiplicidad de maneras y formas de entender o vivir el arte. Estas por ejemplo diferentes miradas sobre las materialidades y la relación que se genera entre el material y el creador o las perspectivas performáticas en la práctica artística. Son una parte de las miradas contemporáneas que abren reflexiones y posibilidades de acción tanto para docentes como para estudiantes dejando de lado la mirada académica de la práctica artística. Esto, sin dejar de lado la valorización a la obras “clásicas” o representacionales que han sido parte de la historia local como global, donde a través de una mirada crítica nos presentan nuevas formas de ver tanto el pasado como replantearse temáticas de la actualidad, es decir, repensar lo ya visto con el fin de ver distintos caminos y posibilidades de observación o creación. Esto invita a pensar las imágenes, los relatos y las formas de representación no solo como objetos que deben ser descifrados, sino como agentes activos que pueden componer nuevas realidades y expandir lo que somos capaces de imaginar y experimentar.

Esta visión se guía a través de la experimentación, exploración y creación que busca cambiar la relación del estudiante con las materialidades, para lograr un proceso creativo más ameno, logrando también, a través de esto la resignificación de las imágenes creadas por otros artistas o por sí mismos.

### 3.1 Materialidades

En relación a lo señalado anteriormente Marta Palacio (2018) nos propone una nueva manera de entender nuestra relación con las materialidades entendiendo la materia como algo vivo y en relación con nosotros. Esta relación sería más bien horizontal, alejado de la visión antropocentrista, la cual concibe al ser humano como centro del universo y con el deseo infinito de querer dominar todo lo viviente y no viviente, sin embargo, el neomaterialismo propone que toda entidad orgánica e inorgánica posee el poder la autotransformación y la autoorganización, el cual deja de necesitar al ser humano como mediador. Esta visión es compartida por Tim Ingold (2010) el cual nos dice que “como ya vimos, es en los opuestos de capturar y contener, es decir descargar y derramarse, que descubrimos la vida de las cosas.” (p.11). Desde este punto de vista, creemos que dentro del proceso de creación en artes visuales, se necesita entender que todas las materialidades poseen diferentes formas de expresarse en los formatos y que se requiere de una previa experimentación para poder entender cómo se comportan por sí solas. Proceso en el que se pueden aprender las técnicas, pero con el objetivo de siempre dejar un margen para el error y valorarlo, de manera que se puedan ir descubriendo nuevos caminos de expresión del material, los cuales tendrían un valor al abrir nuevas miradas tanto para el observador como para el estudiante o artista.

En conjunto con esto, se genera una comprensión en relación a los materiales, que no solamente son aquello que podemos manipular mediante nuestro proyectos, sino que también podemos dejar que hablen por sí solos en el proceso creativo, tomando en cuenta preguntas como: ¿Qué quiere decir este material? ¿en qué se quiere convertir? ¿Quiere tener una forma definitiva?. ¿Por qué es relevante esto? A medida que nos vamos adentrando en el proceso creativo muchas veces emergen dudas sobre lo que se realiza, debido a la idea preconcebida o expectativa que



poseemos, es importante tomar en cuenta la cita que hace Tim Ingold en su texto *Devolviendo la vida a las cosas: Enredos creativos en un mundo de materiales* (2010) sobre la visión que poseía el pintor Paul Klee “el rol del artista no es reproducir una idea preconcebida, novedosa o no, sino unirse y seguir a las fuerzas y flujos de material que traen la forma de la obra a la existencia” (p.14). Es posible que entendamos esta unión a la fluidez de un material desde el concepto Jiwasa el cual es el título de una exposición a la que fuimos durante nuestro proceso de investigación, este de origen Aymara, significa “nosotros”, esta palabra es definida desde la cosmovisión andina como “intercambios de reciprocidad y complementariedad que involucra un lazo profundo al punto de poder dar lugar a un nuevo ser con personalidad propia” (Herrera, 2024). A partir de esta definición, podemos entender la cercanía que se puede obtener con un material, herramienta o técnica, por la constante exploración y perseverancia que tenemos a partir de nuestros ideales y pensamientos, que se generan en el proceso de creación cuando nos vinculamos y coexistimos con diferentes espacios de trabajo y contextos; llegando a posibles maneras de entenderse con el material o herramientas, sin necesidad de llegar a una forma en particular, generando una conexión única.

Por otro lado, Andrea Soto Calderon (2020) en la performatividad de las imágenes, nos propone repensar lo que entendemos como superficie y apariencia, señalando como estas tienen un poder en el valor de las mismas imágenes. Nos sitúa en esta época con una masividad de imágenes, la que no necesariamente representa la multiplicidad de las mismas. Esta teoría crítica de las imágenes toma lejanía de lo que observamos con mirada crítica, que nos incentiva a ver las imágenes como una posibilidad de abrir nuevas percepciones y comprensiones del mundo. Destaca el poder de las imágenes en el sentido de que la imagen no tenga un significado unívoco, no es un fallo de la imagen, es la propia esencia de la imagen.

Por otro lado, dando una pequeña mirada a lo que ocurre con el proceso creativo dentro del aula, nos planteamos cómo generar esta nueva mirada/acción a estos espacios de creación, para esto debemos tener en consideración variables importantes, como la neuro divergencia, multiculturalidad, intereses de los estudiantes y el contexto. Estos puntos son importantes para generar un ambiente propicio para el aprendizaje en el aula, el cual es concebido desde el MBE (2003) como un ambiente en el cual se dan condiciones o factores en donde los estudiantes puedan ser partícipes del aprendizaje sintiendo seguridad, respeto y motivación. Para esto, se necesita cumplir con diferentes

elementos, partiendo con el respeto y la confianza mutua, el cual es entendido como la promoción por el respeto entre estudiantes y profesor; también el manejo efectivo del aula, esto se relaciona a cómo promovemos la conducta a partir de normas establecidas entre los estudiantes y profesor, la dinámica de la clase y también, cómo fomentamos la participación de los estudiantes; así mismo otro elemento es las expectativas altas y realistas, comprendidas como formas de motivar y desafiar a los estudiantes a partir de diferentes actividades que sean alcanzables para todos tomando en cuenta sus habilidades y antecedentes. Por último pero no menos importante, atención a la diversidad, este elemento es de suma importancia, ya que abarca las diferentes formas de aprender, los intereses, los contextos y la necesidad de cada estudiante.

Ahora, pensando desde estas múltiples miradas y conceptos en relación a lo que se concibe actualmente como proceso creativo, podemos apuntar que durante esta exploración deberíamos permitir e incluso buscar encontrarnos la curiosidad y experimentación, ya que, esto nos permite generar un vínculo con lo que realizamos, como se explica en Art thinking (2017):

Son necesarios los momentos clave, las interrupciones, los lapsos. Son necesarios para equivocarse y retomar el proceso, quizá desde un lugar que no habíamos pensado. Y es necesario que todas estas etapas se completen mediante ciclos largos o, incluso, que no lleguen a completarse nunca y que, en vez de devenir en un producto terminado, cerrado y redondo, devengan en una experiencia indeterminada, abierta y amorfa que se deshace y se recompone, que se muere y resucita. (p.75)

Si lo pensamos desde aquí, el proceso creativo requiere de muchos matices tanto emocionales como materiales que se interrelacionan, incluyendo la frustración, el error, la confusión como parte de esto, ya que, al adentrarnos en estas emociones o experiencias inesperadas nos permitimos mirar desde otros puntos de vista inimaginados por nuestras primeras expectativas, como dice Calderon en su escrito performatividad de las imágenes (2018) debemos permitirnos el desequilibrio para llegar a otros puntos, generando estas nuevas posibilidades. En la actualidad, concebimos la frustración o el error como algo negativo que no debe suceder en el proceso creativo, sin embargo, esto no se puede evitar, ya que, durante la creación y sus etapas, muchas veces nos encontramos sin las respuestas que queremos, en momentos así una posible solución ante lo incontrolable es precisamente es fluir con el material y dejar que hable por nosotros, encontrarnos así con nuevos caminos no explorados y consigo nuevos descubrimientos.

Por otro lado, es importante redefinir lo que se entiende por creatividad, como habíamos mencionado anteriormente, este concepto desde la visión de Maria Acaso y Clara Megias (2017):

Se confunde con la originalidad, valor supremo del artista romántico, cuya principal capacidad es la de crear desde la nada. El genio romántico, aislado del mundo, trabaja gracias a una serie de ideas brillantes que aparecen de manera súbita en su mente. Esta originalidad, sin anclaje aparente en otras ideas, impregna todas las etapas del acto creativo, que se convierte, así, en un proceso privilegiado, reservado a algunos seres excepcionales, y vetado para el resto” (p.88).

Sin embargo, en el mundo actual desbordado de múltiples medios audiovisuales que consumimos a diario, nos encontramos con la sorpresa de que para la multitud más crítica ya nada es nuevo, que nada es original como especula la creatividad, es sino más bien una mezcla de aquellas cosas ya vistas y es que, nada surge de la nada, todo lo que creamos hoy en día posee uniones, desde las cosmovisiones, estéticas, materialidades, etc. Esto aunque complejo y quizá abrumador por la cantidad de posibilidades, conceptos e ideas las cuales abarcar o las múltiples fuentes de inspiración, abre puertas a la valoración e identificación con las ideas pasadas, también a la resignificación y nuevas miradas sobre las mismas. Podemos comprender quizás la creatividad como ese poder de ejercer una mirada crítica a la hora de creación y otorgarle ese desarrollo identitario que poseerá todas esas características únicas personales y culturales de cada persona que nos remontarán tanto a identificaciones con el pasado como el presente y/o futuro. Continuando con esto estas expresiones tan personales y únicas de cada persona en este contexto actual globalizado tendrá como resultado una realidad que pasa de ser personal a colectiva.

## IV. Metodología

### 4.1 Desarrollo de proyecto:



A este punto nos nace la idea de desarrollar un material audiovisual donde podamos recopilar narraciones de una variedad de personas involucradas en el mundo del arte ya sea como estudiante, docente o autodidacta. Partimos elaborando una invitación en la que señalamos “nos gustaría que nos ayudes desde tus conocimientos y sin necesidad de una experiencia previa, compartir tus reflexiones sobre el proceso creativo”. Con la intención de reflexionar sobre la influencia que este tiene sobre el paradigma actual del arte en la educación. Buscamos una narración ya sea, desde tu experiencia propia o algo que hayas vivenciado como tercera persona, comentando facilidades y dificultades que se hayan

presentado.” En relación a pedir que nos comenten sus reflexiones sobre el proceso creativo, es más bien para generar un pie forzado para obtener una narración conversación sobre la investigación que estamos realizando con finalidad de contextualizar a la o el invitado antes de comenzar la grabación. Esto será una narración libre que guiaremos solo a través de las palabras clave: (Proceso creativo; Creatividad; Frustración; Error; Resignificación; Nuevas Materialidades) para inspirar a las personas a que nos relaten sus experiencias personales. Por otro lado, en el video se irán mostrando imágenes del proceso material que tiene esta persona al crear. Esto con el fin de contrastar y al mismo tiempo relevar las experiencias de cada unx de ellxs en torno a la temática del desarrollo del proceso creativo, sin importar los saberes previos o la relación formal o informal que se tenga con el arte. Estas narraciones tienen la intención de transparentar lo que cada persona entiende como proceso creativo desde las materialidades que trabajan, cuál es su accionar cuando llega la frustración y/o cómo reaccionan al momento de errar.

En los siguientes fragmentos de esta investigación vamos a ir presentando algunos extractos de las narraciones que nos parecen relevantes para enlazar con lo que hemos ido profundizando en las páginas anteriores:

#### Experiencia 1:



Al analizar la experiencia número uno, se compara el proceso creativo con el tocar fondo, este momento de tener un encuentro con emociones que muchas veces se manifiestan de forma negativa. Sin embargo, nos señala usualmente de manera en la que el tocar fondo parece malo, este significado negativo lo da vuelta, diciendo que es tu parte favorita del proceso, ¿por qué? Porque se pierde y en ese perderse se encuentra con nuevos resultados que ella valora, esto lo relacionamos con una cita de Andrea solo calderón “hay que quitar el pie de los puntos generales de apoyo, generar el desequilibrio, para llegar a otro lugar, como movimientos interesantes surgen

de buscar el desequilibrio para ver qué ocurre”. Por otro lado, cuando nos habla de la construcción de su trabajo con materiales reciclados que pertenecen a su consumo habitual, esto lo observamos a partir de la imagen que acompaña al texto, remarca las posibilidades que tienen estas materialidades, esta variedad que manifiesta sus diferencias,

terminan interactuando en un espacio común, relegando la funcionalidad de objeto que guarda o conserva y para convertirse en una “cosa” como plantea Tim Ingold (2010) al citar a Heidegger, el cual concibe la “cosa” como una reunión de hilos de vida. En este caso, como la artista se reúne e interactúa con las materialidades y sus características: texturas, colores, letras, formas, degradaciones... Reconociendo esta interacción de hilos como algo vivo que no puede ser manipulado por el ser humano, sino más bien, conectar con la transformación de los materiales mediante el movimiento y la evolución.

### Experiencia 2:



Nos parte compartiendo una de sus materialidades más valoradas, en este caso la pintura. nos cuenta cómo mediante la técnica de las capas en la pintura le quita importancia al error al poder ir transformando su forma cada vez que considere necesario, parte de su proceso podemos observar en la imagen de la izquierda en la cual está trabajando retrato con óleo. Esto nos recuerda a la mirada posibilitante que se aborda en la performatividad de las imágenes, donde en vez de negar la creación/acción ya realizada se utiliza la misma modificando transformándola, obteniendo un resultado de la manifestación del material tanto como la acción de intervención del artista.

Nos recalca la importancia de tomarse tiempo de distanciarse, con esto nos viene la idea de alejarse un momento de la creación. En este espacio del alejarse de la obra inconscientemente se están absorbiendo experiencias del mundo exterior, nueva información e inspiración, en estos momentos del alejarse le surge el volver a reconectar libremente con la necesidad de crear y continuar con un proceso que aunque no definido.

### Experiencia 3



Comienza mencionando lo importante que es tomarse el tiempo para sentirse seguro con lo que está creando, interpretamos esto en sentido de la cantidad de veces que se ha visto creando, y por esto en el proceso creativo. menciona cómo los jóvenes nos sentimos inseguros o con miedo de lo que hacemos, el lo contrasta con el tiempo que lleva el poder encontrar un “lugar” de seguridad en lo que se crea, al mismo tiempo observamos con mirada crítica esta seguridad o comodidad, que al momento se hace necesaria de la variación, donde la experimentación y el error debe ser necesario, el cambio es siempre latente.

Nos relata que la creatividad es un método enseñable y replicable, pero que este mismo puede ir construyéndose a partir de la experimentación y fusionándose con aquello que ya sabemos. Dice que una persona es creativa cuando puede unir dos cosas que no tienen nada que ver. Nos comenta que en su experiencia en la niñez la copia y el intercambio de ideas fueron fundamentales en su aprendizaje que ha sido en su mayoría autodidacta. Augustowsky, nos menciona que la acción creativa es una interacción el medio que nos modifica, ya que exige una adaptación activa al material externo, generando un aprendizaje significativo que es incorporada a la visión y expresión del individuo, es así entonces cómo desde diferentes referentes se va creando una mezcla, encontrando a partir de la experimentación y exploración. A partir de esto podemos también resignificar lo que entendemos como copiar, lo que también ha sido siempre mirado de forma negativa en el mundo del arte, pero vemos como este copiar nunca es como tal igual, sino que se traduce como un referente, es una forma de aprendizaje de forma autónoma que genera otras formas de entenderse con un material, el

soporte y la técnica, en este caso el acercamiento al dibujo muy valorado desde los bocetos previos como podemos observar en su cuaderno de dibujos presente en la imagen izquierda.

Por otro lado, nos comenta sobre la presencia de la frustración y el error de forma permanente en los procesos de creación, sin embargo asume que esto con el tiempo no le va dando más importancia. Como reflexión final hace una comparación del proceso creativo con el meterse a un agua oscura y profunda sin saber nadar bien, sin saber si voy a tocar fondo.

#### Experiencia 4



Nos comenta que en la actualidad está trabajando con textil, el cual podemos ver en la imagen de la izquierda, pero ella anteriormente ha experimentado con escultura, acuarela, entre otros materiales. Y menciona la importancia de siempre estar experimentando con diferentes materiales, y la posibilidad de poder unirlos y mezclarlos.

Sobre el proceso creativo, nos dice que todo surge por una idea, de esta le nace la necesidad de buscar referentes visuales y conceptuales, en el momento que termina esta forma tan completa de involucrarse con una idea, “ahí sale la creatividad”, donde comienza a

desarmar, a deconstruir. Menciona que es relevante el guardar imágenes, dibujos, bocetos e ir revisando constantemente mientras se crea, para idear sobre los caminos en los que direccionar lo que se va creando. En este sentido, extraemos que hay un valor importante del proceso de la creación en observar, valorar y transformar lo que se va creando. Nos habla sobre estudio de la técnica, sobre todo lo que se hace es para perfeccionar la técnica, reforzar la mediante ejercicios prácticos y/o unitarios que no pretenden ser una gran obra, buscando perfeccionar la técnica y estudios sobre lo revisado.

No interesa en el sentido de que no cae en la exigencia hacia al artista y la creación de una obra que satisfaga al canon y/o las exigencias academicistas que se tiene del arte más que a sí mismo, o al sentido que quien crea le quiere dar. Fortaleciendo la cualidad única de la obra como una creación única y subjetiva que expresa el mundo de un individuo.

Sobre el error nos comenta en base a una experiencia con un grupo de bordadoras: cuando uno borda no desarma ni vuelve atrás, el error es parte de la obra, es mejor construir sobre los errores, transformando el material, y no desarmarlo, viendo el error como una manera de ver nuevos caminos. Relacionamos esto con el valor al proceso y la mirada abierta al error que se aborda en la performatividad de las imágenes de Andrea Soto Caldero

#### Experiencia 5



Nos parte presentando la versión idealizada que se puede tener del arte. Lo fundamental que es para nuestras vidas. Esto se complica en la realidad al enfrentarnos al proceso creativo, donde señala que la inseguridad a momentos nos invade y señala el conflicto de solo tú entender lo que estás expresando. citando sus palabras textualmente “ así como todo se cae, se puede levantar. Tienes la opción de rearmar tus pensamientos, reforzar tus bases, resolver tus dudas e incluso, de cambiar de opinión.” Nos parece de las cosas más importantes dentro de este proceso el tener una mente abierta a cambiar de caminos. También nos parece valioso mencionar cómo habla de que los

cambios dan miedo pero, y una idea que se ha repetido en varias de las narraciones es que, estos cambios siempre permite que surjan cosas nuevas, nos abre a una nueva perspectiva sobre lo que se va creando, a veces es complejo aceptar que durante el proceso las cosas se van a ir transformando, incluso, que esta exploración puede pasar de lo bonito vacío a lo incómodo interesante. Todo esto nos hace mucho sentido debido a que transparenta la experimentación que hay de por medio para saber qué es con lo que realmente observamos y con que conectamos de manera consciente y crítica, con aquello que “funciona”.

#### 4.2 Resultados y reflexiones

Como habíamos mencionado con anterioridad una de las cosas que más nos crea sentido es concebir el arte como una experiencia inmersiva, donde se puedan abrir caminos a la exploración y experimentación que no se habían habitado, a través de estas narraciones hemos ido recopilando las diferentes relaciones que cada persona tiene con el arte y el proceso creativo.

Desde las narraciones se extrajo algo fundamental, que es el que hay que perderse para encontrarse, este perderse es abismal, una infinidad de posibilidades de maneras de hacer que van desde cómo nuestro cuerpo interactúa con los materiales, proceso consciente o inconsciente, la dureza o suavidad con que lo tratamos, las distintas maneras de intervenir un objeto, las diferentes piezas que lo componen, las distintas mezclas que se pueden efectuar, etc.

Entendemos que ante la frustración y el perderse, tomar acción y el arrojarse es fundamental, si algo te inspira, comienza a interactuar con el de la forma que sea, enfrentando el miedo al error y desde una mirada donde este, es un camino nuevo para seguir explorando. Un camino que cambiará tu relación al proceso creativo actual a otro, que sin ser mejor o peor nos permite tomar decisiones más conscientes con la creación. Podemos relacionar el perderse con adentrarse al mar profundo sin saber nadar, lo que nos compartía uno de los entrevistados, ya que, se entiende esta necesidad de aprender aunque no sepamos a dónde ir, solo exploramos y experimentamos.

El proceso creativo es un viaje en el cual vamos aprendiendo a conocernos, desde las distintas emociones que surgen, las formas en las que nos vinculamos a ellas a través de esta experiencia; también en la valoración del aprendizaje como una nueva forma de hacer y crecer a través del arte. Desde estas narraciones comprendimos que cada persona tiene su forma de abordar lo que consideramos error, como desde el aprender encuentran una solución, pero tampoco romantizar la idea de equivocarse, sino más bien, lo ven como algo que puede suceder, existir, aunque sin llegar a dominar el pensamiento y paralizar la acción. Recordemos que esta investigación tiene la importancia de la resignificación de lo que concebimos como error, frustración y proceso creativo. También, nos han enseñado la importancia de escucharse a uno mismo, dejarse llevar por el material como tal, conocerlo en cómo interactúa desde los diferentes soportes y herramientas.

Para finalizar, recordar que la creatividad en el arte no es lo nuevo u original, hoy en día es más bien es como un remix de cosas que hemos visualizado, podemos considerar a ésta como un mapa, que está conectado a cosas ya existentes pero que unen y crean nuevas propuestas a partir de la conexión con nuestros pensamientos y sentires. También, unimos a esto, la posibilidad de repensar que las imágenes no son solo representaciones, sino dispositivos de visibilidad y potencia, las personas pueden ser invitadas a crear no simplemente para "mostrar algo", sino para imaginar y abrir espacios que transforman su experiencia y entorno.

Puedes revisar el proyecto audiovisual en el siguiente link:

<https://drive.google.com/file/d/1mf5f3VAjC7Z4kVX0wONRDXVuiSb4MASf/view?usp=sharing>

#### V. Conclusiones, reflexiones finales, proyecciones.

Durante el transcurso del semestre hemos transformado nuestras visiones e ideas iniciales, en un principio nos centramos en la frustración y cómo evitarla, o el cómo medirla a través de estrategias. Sin embargo, a partir de un análisis realizado durante esta investigación, profundizamos en textos literarios en relación a la performatividad de las imágenes, el neomaterialismo, la creatividad y el proceso creativo, etc. Gracias a esto se generó un lazo con los conceptos ya pensados previamente, los cuales son frustración, mediación, estrategias, artes visuales, aula, rol docente; descartando y conservando algunos conceptos, además, ampliamos la mirada en relación a los espacios en donde se desarrolla el proceso creativo, dejando el aula de un establecimiento educacional parte de esto pero, no siendo el único espacio.

Desde aquí, se comenzó un estudio a más profundidad sobre lo que se entiende generalmente sobre los conceptos de frustración, creatividad y proceso creativo, como aparece por las expectativas que tenemos al crear, asumimos la reacción que va a tener el material, con la idea preconcebida de que somos quien lo controla, asumimos o deseamos un resultado final. Entendemos que el proceso muchas veces es frustrante por todo lo que mencionamos anteriormente y a partir de esto, también se desencadena el miedo al error y lo concebimos como algo malo, lo cual nos paraliza durante el proceso de creación o incluso ante la idea de crear. Sin embargo, mediante las investigaciones que hicimos, fuimos tomando estos conceptos y pasándolos por un colador mental, resultando una resignificación de la idea que teníamos en el inicio.

Mediante la investigación logramos comprender que el proceso creativo tanto en el aula y como fuera de esta es frustrante, ya que, todavía se entiende el arte visual como algo de “sabios y genios” relegados a cierta parte de la sociedad, también comprendimos la importancia del arte contemporáneo y cómo este suele ser mirado en menos desde una mirada más clásica y representacional del arte. Sin tomar en cuenta la visión del arte contemporáneo, la cual nos invita a visualizar múltiples formas de hacer arte, situado en diferentes contextos políticos, identitarios, culturales, etc. Desde esta visión, se integran e incluyen tantas posibilidades del proceso creativo, comenzando por entender que este requiere de tiempo y que va a ir variando según cada persona; que no tiene sentido precipitarse a un resultado, cuando se busca la conexión con un material mediante la exploración y experimentación, resignificar el error y no darle solo la connotación negativa. Alejándonos así, de la idea de la importancia de la obra, como producto finalizado y sin más posibilidades, y relevando la importancia del proceso creativo y de la experimentación y supuestos errores como nuevas posibilidades inexploradas. Esto finalmente lo pudimos consolidar mediante el proyecto de experiencias narrativas, las cuales nos dieron la posibilidad de reafirmar las reflexiones que fueron surgiendo en el camino y también, conocer el trabajo de cada persona.

VI. Bibliografía y referencias citadas (orden alfabético y siguiendo normas A.P.A.)

Augustowsky, G. 2012. *El arte de la enseñanza*. Grupo Planeta Spain

Cabellero, A. L. (2009). *La frustración como elemento educativo*. Revista Padres y Maestros. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1392/1190>

Calderón, A. S. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.

Campus, C. (2024, 22 abril). Proceso creativo: en qué consiste y características. Universidad Europea Creative Campus.

<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/fases-proceso-creativo/#:~:text=El%20proceso%20creativo%20es%20un,creatividad%2C%20fomentando%20el%20pensamiento%20divergente.>

Chacón Araya, Y., (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. Revista Electrónica *Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1), 0.

Herrera, P. (2024) JIWASA: Diversas formas de creación mutua [Exposición] Lugar. Santiago. Chile

Ingold, T. (2010). Devolviendo la vida a las cosas: Enredos creativos en un mundo de materiales. Uni-marburg. [https://www.academia.edu/40010133/Devolviendo\\_la\\_vida\\_a\\_las\\_cosas\\_Enredos\\_creativos\\_en\\_un\\_mundo\\_de\\_materiales](https://www.academia.edu/40010133/Devolviendo_la_vida_a_las_cosas_Enredos_creativos_en_un_mundo_de_materiales)

Palacio M. I. (2018) *Neomaterialismo*. Prometeo

Palmeral, R. (2023, 26 febrero). De la creatividad y los procesos artísticos: una constante lucha contra la frustración. Hoja del Lunes. <https://www.hojadellunes.com/de-la-creatividad-y-los-procesos-artisticos-una-constante-lucha-contra-la-frustracion/>