

UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

RED BIBLIOTECARIA MATÍAS

DERECHOS DE PUBLICACIÓN

DEL REGLAMENTO DE GRADUACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

Capítulo VI, Art. 46

“Los documentos finales de investigación serán propiedad de la Universidad para fines de divulgación”

PUBLICADO BAJO LA LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



“No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.”

Para cualquier otro uso se debe solicitar el permiso a la Universidad

Universidad Dr. José Matías Delgado
Facultad de Ciencias y Artes Francisco Gavidia
Escuela de Diseño Rosmemarie Vásquez Liévano de Ángel

Licenciatura en Diseño Gráfico



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

“ Estudio Descriptivo sobre la influencia de la

Música

en los procesos creativos de los estudiantes de diseño
de la Universidad Dr. José Matías Delgado”

Monografía para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico

Autores:

Patricia Alejandra Iraheta Martínez
Natalia Yanira Letona Palencia
Evelyn Jennifer Moys Trejo

Asesores:

MSC. Jorge Arturo Colorado
Lic. Carlos Cordero
MSC. Noé Samael Rivera

Julio de 2014
Antiguo Cuscatlán





UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

AUTORIDADES

Dr. David Escobar Galindo
Rector

Dr. José Enrique Sorto Campbell
Vicerrector
Vicerrector Académico

Arq. Luis Salazar Retana
Decano de la Facultad de Ciencias y Artes "Francisco Gavidia"

Licda. Sandra Lisseth Meléndez Martínez
Directora de la Escuela de Diseño "Rosmarie Vásquez Liévano de Ángel"

Asesoría de Documento

Msc. Jorge Arturo Colorado Berríos
Lic. Carlos Enrique Cordero Ramos
Msc. Noé Samael Rivera Leiva

Comité Evaluador

Lic. Marcela Montalvo
Coordinadora del Comité Evaluador

Lic. Pedro Sorto
Miembro del Comité Evaluador

Lic. Antonio González Menéndez
Miembro del Comité Evaluador

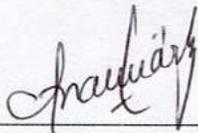
Antiguo Cuscatlán, La Libertad, julio de 2014

UNIVERSIDAD DR. JOSE MATIAS DELGADO
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES
"Francisco Gavidia"
ESCUELA DE DISEÑO

ORDEN DE APROBACIÓN DE LA MONOGRAFÍA:
"ESTUDIO DESCRIPTIVO SOBRE LA INFLUENCIA DE LA MÚSICA
EN LOS PROCESOS CREATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE
DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO"

PRESENTADO POR LAS BACHILLERES:

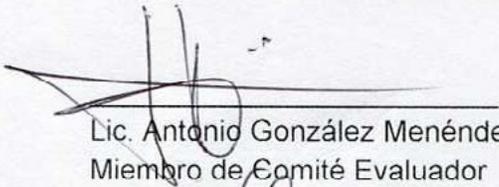
EVELYN JENNIFER MOYS TREJO
PATRICIA ALEJANDRA IRAHETA MARTÍNEZ
NATALIA YANIRA LETONA PALENCIA



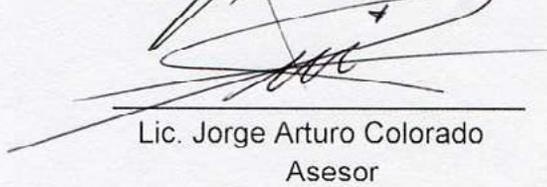
Lic. Marcela Montalvo
Coordinador de Comité Evaluador



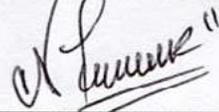
Lic. Pedro Sorto
Miembro de Comité Evaluador



Lic. Antonio González Menéndez
Miembro de Comité Evaluador



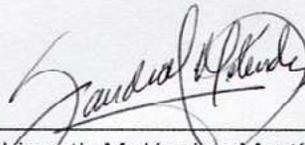
Lic. Jorge Arturo Colorado
Asesor



Lic. Noé Samael Rivera
Asesor



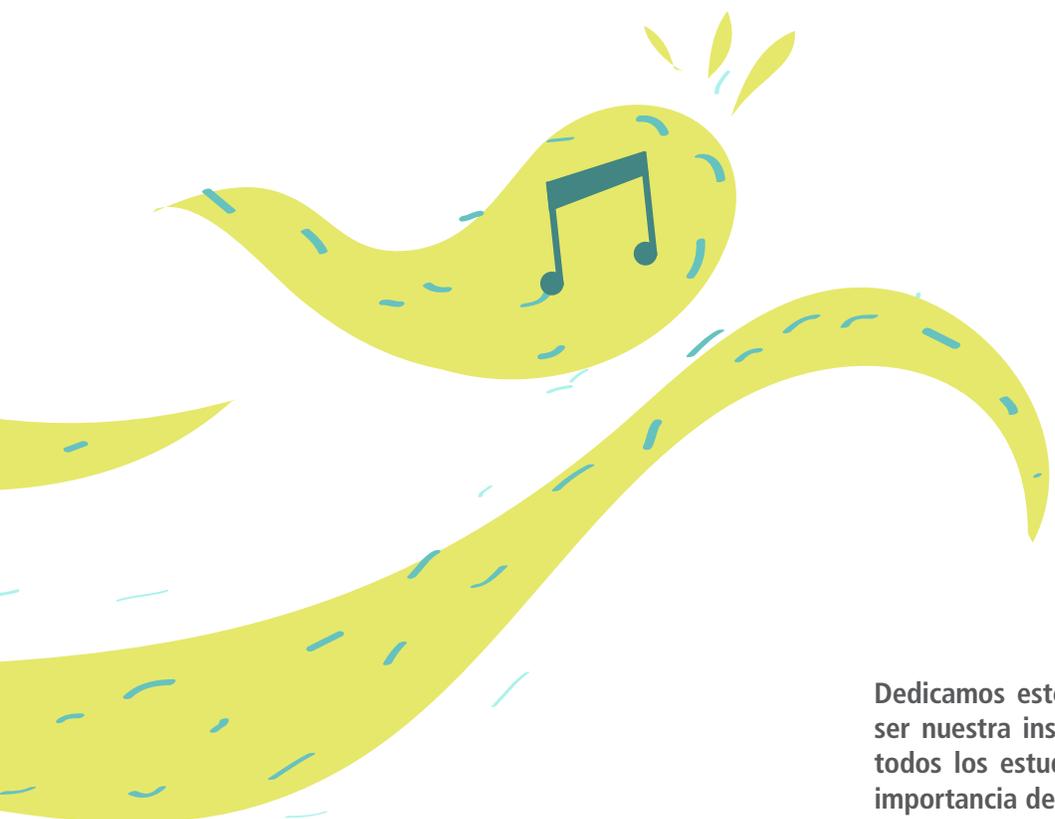
Lic. Carlos Cordero
Asesor



Lic. Lisseth Meléndez Martínez
Coordinadora General







Dedicamos este trabajo a nuestros padres por ser nuestra inspiración y apoyo más grande. A todos los estudiantes de Diseño, que saben la importancia de la influencia de la música en sus procesos creativos y la usan como tal. Por último a todos los amantes de la música y el diseño.



Indice



Introducción	14
--------------------	----

CAPÍTULO I : EL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Planteamiento del problema	18
Justificación	22
Objetivos	26

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

1. El diseño.....	30
2. Los sentidos y las percepciones musicales.....	33
3. Teoría de la música	39
4. La música en el desarrollo creativo.....	42
5. La Creatividad	51
6. La música y el diseño.....	59

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

1. Tipo de investigación	64
2. Recopilación de datos bibliográficos	64
3. Técnicas de investigación	65
4. Análisis de datos	67
5. Conclusión	67
6. Recomendaciones.....	67

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Análisis de resultados	
1. Influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de diseño	70
2. Géneros musicales entre los estudiantes.....	73
3. Procesos creativos entre los estudiantes de Diseño.....	73
4. El uso de la música en cátedras para estimular la creatividad.....	75
5. La música como estímulo de la creatividad.....	79
6. Resultados al diseñar con música y sin música.....	80

Conclusión.....	82
Recomendaciones	86
Agradecimientos	88
Bibliografía.....	90
Anexos	94



Resumen

La presente investigación se basa en un estudio descriptivo acerca de la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño. Específicamente, los de la cátedra de Pensamiento Creativo de la Escuela de Diseño “Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel”. Se describe en ella, la manera en que la música afecta la creatividad de los estudiantes y crea un ambiente lúdico para incrementar la productividad y concentración; dando así un resultado positivo de diseño.

This research is based on a descriptive study of the influence of music in the creative processes of design students. Specifically, the class of Creative Thinking of the Design School “Rosemarie Vazquez Liévano Angel”. Described in it, how music affects creativity and creates a fun environment to increase productivity and concentration, giving a positive result of design.



Introducción

La presente investigación es un estudio descriptivo que trata de concretizar las ideas, teorías, opiniones y resultados de trabajo de campo; que describen cualitativamente, la manera en la cual la música influye en el proceso creativo de los estudiantes de Diseño. Se expondrán las referencias bibliográficas que hablan sobre la relación de la música, en la creatividad de las personas. De esa forma, contrastaremos la información recopilada, con los resultados de campo que se han obtenido.

Se ha mencionado mucho el papel y el rol del diseño en el mundo de la música. Sin embargo, poco se habla del papel de la música en el diseño. Es importante destacar que el desarrollo del estudio descriptivo, se ha centrado en describir cómo afecta en los procesos creativos de los estudiantes de diseño; específicamente, los estudiantes de primer año que en el transcurso de la investigación cursaban la asignatura de Pensamiento Creativo.

El diseño metodológico fue creado de manera que el objetivo general y los específicos, se cumpliera de forma positiva; proporcionándonos un parámetro de cómo la música influye en los procesos creativos; mediante talleres, entrevistas a profesionales y estudiantes que participaron en el desarrollo del estudio. El trabajo de investigación es de tipo cualitativo, el cual está fundamentado en la recolección de datos bibliográficos. De igual forma, se compiló información mediante entrevistas, opiniones y apreciaciones de los informantes claves de forma individual y grupal.

Los principales hallazgos, se concentran en analizar la relación que existe entre la música, la creatividad, los procesos creativos y cómo se influyen entre sí. De esa manera, se pudieron crear talleres grupales de apreciación musical, en los que se podía determinar mediante el trazo de cada una de las ilustraciones realizadas por los alumnos, según el género musical que sonaba al fondo. En lo cual se pudo observar que por el uso de la música, se vio afectada la actitud, la postura y la percepción de los alumnos. De igual forma, los resultados ilustrativos al ser analizados posteriormente, comparándolos unos con otros.

Debido a que los estudiantes de diseño, son el objeto de estudio de todo el documento, es importante que los futuros catedráticos de la Escuela de Diseño, utilicen la música intencionalmente como una herramienta de diseño. Que la música a su vez, sea objeto de estudio posterior a esta investigación, para desarrollarla como parte de un método de diseño. Se propuso con el tema, analizar la relación que existe entre la música en el aprendizaje y luego contrastarlo con los resultados al ser aplicados en los procesos creativos.

La investigación consta de cuatro capítulos, los cuales se dividen de la siguiente manera:

CAPÍTULO I:

El objeto de la investigación. Se establece el fin, los objetivos, y los aspectos formales relacionados con el objeto de estudio. Se trata de delimitar hasta dónde se quiere llegar con la investigación. De esa forma, se concretarán los objetivos que necesitan ser logrados para exponer la investigación.

CAPÍTULO II:

Marco referencial, se plantean los estudios y datos bibliográficos que son la base teórica para los resultados de investigación. De esa manera, se podrá contrastar lo recopilado de información previamente realizada por otros autores, con el trabajo de campo.

CAPÍTULO III:

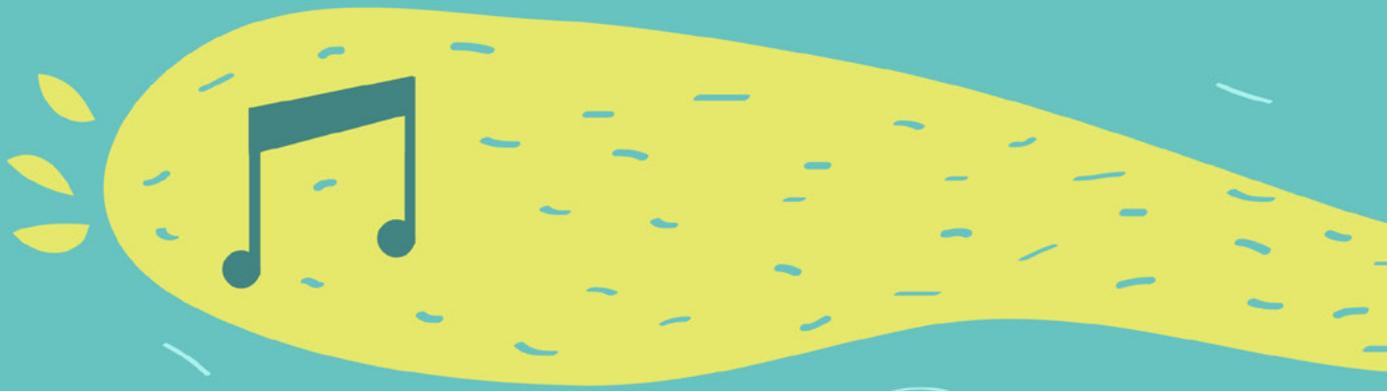
Diseño metodológico, se plantea la manera en cómo se realizará la investigación. Se diseña la forma en que se llevará a cabo el trabajo de campo, para hacer cumplir los objetivos de investigación.

CAPÍTULO IV:

Resultados del trabajo de campo, se describe lo obtenido mediante las herramientas del diseño metodológico y se finaliza con las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

En general, es importante recalcar que el trabajo realizado servirá como fundamento para futuras investigaciones en el campo de la música-diseño. Ha sido interesante ver los resultados del trabajo de campo para luego describirlos y compararlos en base a la información recopilada en el marco referencial. Así, hemos podido disenter la teoría, con lo investigado en base a la relación que existe entre la música, la creatividad, los procesos creativos y el diseño.





“EL PENSAMIENTO, CUANTO MÁS PURO,
TIENE SU NÚMERO, SU MEDIDA, SU MÚSICA”

María Louise de La Romée



Capítulo 1:

El objeto de investigación

En el presente capítulo se abordará la problemática que dio lugar a la investigación. Se plantean los objetivos, el alcance y los aspectos formales relacionados con el objeto de estudio. Se delimita hasta dónde se quiere llegar con la investigación. De esa forma, se concretarán los objetivos principales que necesitan ser logrados para exponer la investigación.

¡planteamiento
del problema!



A lo largo de la historia, se han realizado estudios para determinar cómo la música influye en nuestro aprendizaje. Mitchell (2006) expone que “filósofos clásicos consideran la música como parte importante de la educación”. Platón sostenía que la música desciende a todas las zonas del alma, uniendo la armonía y el ritmo. Aristóteles dijo que la música alcanza una determinada cualidad en la personalidad de los seres humanos. En la edad media, la música fue considerada como una de los cuatro pilares básicos del aprendizaje, junto con la geometría, aritmética y astronomía.

Georgi Lozanov (1978, citado en Martínez y Lozano, 2007) nos señala que la música tiene una influencia en los seres humanos, para relajarnos y concentrarnos, ya que incrementa nuestro proceso de aprender y retener información; al ser utilizada de manera correcta en nuestro entorno de trabajo o estudio, ésta puede ser una herramienta clave para poder obtener mejores resultados.

Así mismo, un estudio realizado por Annely Séller (1990, citado en Gutiérrez Corredor, 2010) da como parte de los resultados, que entre las ventajas más significativas de la música, está el desarrollo del aspecto intelectual, socio afectivo, psicomotor de crecimiento personal y formación de hábitos. En 1993, se realizó un estudio, sobre el efecto que tienen las composiciones de Mozart en el desarrollo de los niños; es un estudio que sigue vigente, pero se han obtenido distintos resultados. Uno de ellos es que puede ayudar a desarrollar la inteligencia de los niños, mejorando las habilidades de lectura, escritura, lenguaje oral y retentiva.



De igual manera, Don Campbell (1999), uno de los psicólogos y educadores de música que colabora con la investigación de este tema, recomienda que desde la etapa fetal, se debe ser estimulado con música, para poder mejorar emocional e intelectualmente. Además de estos estudios, existe también la musicoterapia, la cual por medio de la música podemos resolver problemas y enfermedades, utilizando las melodías y armonías adecuadas para cada situación.

José Ignacio Palacios Sanz (2001) escribe un artículo llamado "La musicoterapia a través de la historia", y el escribe que "fue en la segunda mitad del siglo XX que el médico Rafael Rodríguez Méndez, empieza a utilizar la música como tratamiento terapéutico". En 1882 en España se realiza la primera tesis relacionada con música y medicina: "la música en sus relaciones con la medicina". Por otra parte, la musicóloga y pedagoga salvadoreña, Marta Rosales Pineda, sostiene que la música está ligada a la naturaleza humana, ya que crea relaciones interdisciplinarias, desarrollando la sensibilidad y la cultura de las personas.

Teniendo en cuenta estos diversos estudios, podemos realizar una investigación donde se describa la influencia de la música en los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado; pero sin dejar de lado que cada persona y cada diseñador, utiliza la música que es de su agrado, que lo hace sentir bien y que le genera un ritmo adecuado de trabajo. Es muy subjetivo saber qué reacciones causa la música en cada persona. Lo que si es cierto, es que la música crea en nuestro

subconsciente, un estímulo que genera en nuestro cerebro y nuestro cuerpo, reacciones tanto positivas como negativas, tocando nuestras emociones; haciendo que los estímulos creen un ritmo que nos ayuda a concentrarnos, a ordenarnos y a disciplinarnos. Normalmente, decimos que, la música, nos trasporta a otro mundo, pero en realidad lo que logra, es crear un ambiente positivo para estudiar o trabajar; lo cual cambia cuando la música no es adecuada para la persona, sirviendo de distracción.

Por otra parte, tenemos los procesos creativos, que son una etapa de análisis para generar ideas creativas y llegar a resolver algún problema de diseño. Todos los seres humanos somos creativos, pero no todos desarrollamos la creatividad de igual forma. Los diseñadores utilizan las herramientas que mejor le favorezcan en su trabajo, los procesos siempre cumplen ciertas etapas para llegar a un resultado final; las etapas son: investigación, generación, incubación, iluminación, evaluación y finalmente, la elaboración.

Se dice que la creatividad surge cuando la persona presenta una necesidad básica; en ese momento se genera un proceso mental; se activa la búsqueda de nuevas ideas, desarrollando el potencial creativo. Este proceso mental de producción de ideas, se compone por la percepción, la imaginación y la idea; en consecuencia, se tiene la elaboración de múltiples conceptos, tras asociar la problemática con nuestro subconsciente.

La creatividad es un fenómeno que se ha estudiado por años y en diferentes perspectivas. Abraham Maslow (1994) establece que estimular la creatividad desarrolla mejores personas y distingue dos tipos de creatividad: la primaria se refiere a una fase de inspiración y la secundaria al producto terminado. Él sugiere que la creatividad tiene una utilidad social y representa algo nuevo, lo que él llama “la relación entre la experiencia cumbre y la creatividad”; momento en el que un individuo olvida su pasado y futuro, concentrándose en el presente para generar idea. Por otra parte, Graham Wallas (1926) habla sobre el proceso como una condición común entre los artistas y científicos, en ambos casos, se basa en un método específico de generación de ideas en cuatro etapas: investigación, análisis, iluminación y comprobación.

Nuevas herramientas, procesos y métodos son lo que necesitamos como diseñadores. Nuevas formas de ampliar nuestra mente creativa y poder mejorar nuestra eficiencia para trabajar o estudiar. Los procesos creativos para diseñar se han ido ampliando conforme pasa el tiempo, y cada vez, evolucionan más y más.

Ese es nuestro principal problema, saber cómo influye la música en los procesos creativos. No es lo mismo estudiar, que trabajar; eso lo sabemos bien. Como tampoco es lo mismo un proceso creativo, al desarrollo del concepto, son dos partes de un método para obtener un solo resultado.

Lo que queremos lograr, es desarrollar un estudio descriptivo de cómo la música influye en nuestro proceso creativo y, de esa forma, proponer una nueva herramienta para nuestro desarrollo profesional. Los diseñadores están muy ligados a la música, pero muchas veces no se dan cuenta de la importancia que esta tiene dentro de su trabajo. Para algunas personas, sirve como musicoterapia para obtener resultados conceptuales, válidos y fuertes.

Internacionalmente, se han realizado estudios que involucran a la música y el diseño. Además de métodos en los que utilizan las melodías y ritmo para crear un ambiente para agilizar el trabajo. En el país, aún no se han realizado estudios de esta índole. El tema nos ayudará a crear una relación más directa de música y diseño para ampliar nuestros procesos creativos.

Conociendo parte de los estudios que sean realizados sobre la música y el diseño a nivel mundial, sabiendo que hay creativos que ya están integrando la música a sus procesos de diseño, la problemática que queremos tratar en sí, es:

¿Cómo influye la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado?



Justificación



Todas las imágenes que un diseñador ve. Todos los lugares que un diseñador visita. Todas las sensaciones que una textura le produce. Todos los colores que percibe; crean un banco de conocimiento, experiencias que las asocia de diferente forma en su trabajo. El diseñador está abierto a absorber conocimientos, y está en la obligación de crear este conocimiento porque, si no hay experiencias, el diseño es vacío y sin precedentes. Nuestros sentidos nos ayudan a percibir emociones y sensaciones en nuestro día a día. El sentido auditivo nos informa de los sonidos en el entorno.

Según la definición de la RAE, “el sonido es una sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire”. Éste nos ayuda a percibir diferentes situaciones. Sabemos que el sonido cumple un papel complementario con la imagen: sonidos oscuros y graves para denotar peligro, adagios y largos para mostrarnos un paisaje tranquilo.

Así como asociamos sonidos a diferentes experiencias, el sonido nos provoca diferentes sensaciones. Al momento de estar en un proceso creativo, podemos hacerlo con música tranquila o música estridente.



Esto, ¿Influye al momento de diseñar? ¿Puede cambiar en algo, el escuchar música al diseñar? ¿Cuál es la tendencia musical de los diseñadores? ¿Qué sucede con los que no escuchan música al diseñar?

Existe mucha variedad de géneros musicales, que hablar de ello sería muy amplio, pero la investigación presente trata sobre cómo influye la música al diseñador en sus procesos creativos; qué trae a su mente escuchar a su banda favorita al diseñar un catálogo o la imagen gráfica de una empresa. Estudios prueban que escuchar música o practicar un instrumento musical ayuda para el desarrollo académico de los estudiantes.

El tema de la música, en la actualidad, se concentra únicamente en estudios e investigaciones para crear ambientes controlados dentro de un salón de clases, como parte de un método pedagógico. Sin embargo, no hablan sobre la música en los procesos creativos individuales y la influencia que la música puede crear en cada persona, obteniendo así, resultados más complejos de diseño.

La música y el diseño fundan una tendencia, crean una diferencia y marcan una moda. Van de la mano y son la dupla perfecta para cautivar e impactar a un público. Las dos actividades implican inspiración, creatividad, pasión, sensibilidad, ritmo, investigación y gusto por el tema, entra otras cosas, para llevarlo a cabo. Ambas son un proceso creativo y como tal el proponer, borrar y volver a empezar para quedar satisfecho son parte del componer (Graphiclust, 2011).

La música nos ayuda a ampliar nuestra mente creativa, a viajar a través del sentido auditivo. Si hacemos uso correcto de ella, podemos obtener una influencia directa para nuestros procesos de diseño, adquiriendo así, resultados positivos e incomparables. Puede ser que en la actualidad, muchos diseñadores escuchen música al diseñar, pero no sepan que interviene claramente en sus resultados hasta que lo analizan profundamente. Y eso es lo que trataremos de describir en la presente investigación: ¿De qué manera influye la música en los procesos creativos?

La investigación es importante no solamente para conocer cómo la música influye en los procesos creativos de los estudiantes de diseño, sino también para que los docentes de las diferentes cátedras de Pensamiento Creativo, se puedan beneficiar de dichos conocimientos, y así, aplicarlo en sus métodos de enseñanza-aprendizaje. Es trascendental que los resultados de la investigación, puedan ser posteriormente utilizados como base de exploración para crear un método de diseño, partiendo de la música y los conocimientos adquiridos por este estudio descriptivo. Asimismo, aplicar los resultados para realizar una investigación más detallada acerca de la música en el diseño que luego pueda ser comprobado.

La música es un mundo en sí, y ha sido tema de muchas investigaciones alrededor del planeta. No obstante, no ha sido tratada desde el punto de vista de diseño. Está ampliamente comprobado que la música afecta nuestros sentidos, nuestra percepción de la realidad, nuestro humor, e incluso, llega a definir parte de nuestra personalidad. Pero, ¿Qué hay de nuestra personalidad como diseñadores? ¿Afecta la música que escuchamos? O en otro sentido, ¿Afecta a nuestro diseño como tal?

Todos utilizamos procesos creativos diferentes, y cada uno depende mucho de lo que estemos diseñando en el momento; pero la música es algo que une personas no importando fronteras, ni idiomas. Es por eso que es un idioma universal. Sabemos que el diseño, también es un idioma universal. Entonces, creemos que es importante investigar cómo estos dos mundos convergen para relacionarse uno con otro y así crean nuevas ideas y propuestas en diseño. Todo influenciado por la música.

La música, al igual que el diseño, es una expresión de arte, y ambas se complementan de manera inmaterial. Pero qué pasa cuando la música influencia al diseño, de manera que el resultado ahora puede ser palpable. Entonces la música se convierte en una herramienta que ayuda al diseño a transmitir ideas de manera evidente al ojo humano, y es capaz de transmitir no solamente sensaciones, sino mensajes claros que expresan una idea.

De esta manera, podemos decir que los diseñadores se verán beneficiados, al conocer cómo la música afecta a nuestro proceso creativo cuando la utilizamos como una herramienta de trabajo para crear diseño. Teniendo en cuenta casos específicos de estudiantes de Diseño que dicen ser influenciados por la música al trabajar y cómo ellos creen que les afecta en su proceso creativo. Es por eso, que nos concentraremos únicamente en describir casos de estudiantes, la música como herramienta, los procesos creativos y cómo estos se relacionan entre sí. Para plantear la posibilidad que la música se convierta en parte de un método de diseño en el futuro.



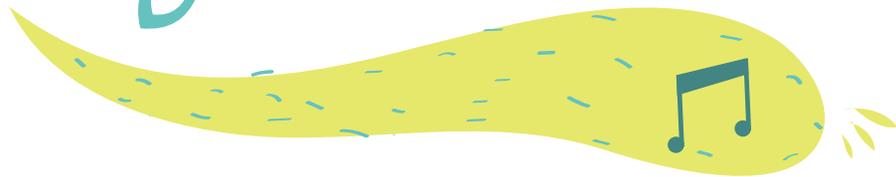
"La música y el diseño fundan una tendencia, crean una diferencia y marcan una moda."

GRAPHICLUST





Objetivos



OBJETIVO GENERAL

Describir la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1 Proponer el uso de la música en cátedras para estimular la creatividad en los estudiantes de diseño.
- 2 Analizar la relación que existe entre la música, la creatividad, los procesos creativos y cómo se influyen entre sí.
- 3 Determinar los resultados que han obtenido los estudiantes al escuchar música en sus procesos creativos de diseño.



“EL SONIDO ES CAPAZ DE PRODUCIR IMPACTOS EN LA CONDUCTA HUMANA, INDIVIDUAL
O COLECTIVAMENTE, Y CONVERTIRSE EN EXPRESIÓN DE ESTADOS ANÍMICOS”

Palacios Sanz





Capítulo 2: Marco Referencial

En el presente capítulo se plantean los estudios y datos bibliográficos, que son la base teórica para los resultados de investigación. De esa manera, se contrasta lo recopilado de información previamente realizada por otros autores, con el trabajo de campo. Se tratan temas de diseño, música, creatividad, procesos creativos y la influencia de ellas entre sí. Dichos temas dieron la base para poder desarrollar la investigación.

1.1 DEFINICIONES DE DISEÑO

Según la etimología de la palabra diseño, se dice que tradicionalmente significa la configuración de objetos bi y tridimensionales, fabricados en serie por procesos industriales. Según Yves Zimmermann (1998), en la etimología de este vocablo en las palabras diseño y designio que comparten una misma raíz: signo o señal del latín signa - signum = señal, marca o insignia. La seña es el signo de una cosa, su aspecto propio y esencial.

La palabra diseño procede del italiano "disegnare" que deriva del latín designare que significa designar, marcar, dibujar. El prefijo "di" y "de" quiere decir disociación, separación y también indica que posee o pertenece a algo.

Designare significa elegir, singularizar algo entre una gran cantidad de cosas, elección de los signos que van a ser los elementos constituyentes de ese objeto y que van a conformar su identidad. Designar es fruto del designio, de la intención; el designio es la intención de llevar el objeto a su signo mediante la acción proyectiva de diseñar y a través de este proceso que culmina en un objeto tangible, señala la finalidad que debe cumplir.

En cuanto a conceptos de diseño como tal, podemos encontrar una cantidad de diferentes significados para diferentes autores, como "El diseño es una actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil sin existencia previa" (Reswich ,1982, citado en Andrade, 2012). Él sugiere que el diseño se crea a partir de la nada y convierte esa nada en algo que luego se utilizará. Podemos mencionar también a Archer (1965) quien dijo que el diseño es una actividad para solucionar problemas con determinados fines.



1. EL DISEÑO

Por otra parte, Albers (1988, citado en Andrade 2012) dice que “Diseñar es planear y organizar, relacionar y controlar. De forma breve abarca todos los mecanismos opuestos al desorden y al accidente. Además significa una necesidad humana y califica el pensamiento y el hacer humano” poniendo así al diseño como parte de un proceso en el que los procesos creativos son la médula del mismo, pero también requiere de un sistema de planificación y organización, que viene a ser como una disciplina creativa controlada.

Así mismo, Ricard (1982) afirma que el diseño llega a interpretar y servir ciertas necesidades humanas que pueden ser traducidas a formas como productos, mensajes o servicios; ayudando así, al hombre con lo que él mismo crea. En este sentido, el diseño se convierte en parte de necesidades principales del ser humano, haciendo del diseño, algo esencial en el diario vivir.

Según el International Council of Societies of Industrial Design, o por sus siglas ISCID. El diseño es una actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios en su ciclo completo de vida. Por lo tanto, el Diseño es el factor principal de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crítico del intercambio cultural y económico.

Referirse al Diseño es hablar de la disciplina que estudia la aplicación de técnicas y métodos a la producción e investigación visual. Dicha disciplina responde a la necesidad de transmisión de mensajes visuales en el estilo de vida de las personas.

Asímismo, Reswich (1965) define al diseño como una actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil que evidentemente mejora los sistemas de comunicación y convivencia social.

Frascara (2000), en su obra *Diseño y Comunicación*, define al diseño como una actividad que conlleva programar, coordinar, proyectar factores materiales y humanos para lograr convertir lo invisible (creatividad, ideas, pensamientos) en visible y así comunicar. Un proceso de diseño, sobrelleva poner en práctica conocimientos y adquirir nuevos y toma de decisiones.

Él también menciona que si miramos al diseño como una actividad, aquella se define como la “acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (Frascara, 2000). En ese sentido, el diseño se convierte en una actividad capaz de cambiar pensamientos y percepciones en las personas dando a conocer el diseño con un mensaje objetivo, a diferencia del arte, que genera mensajes subjetivos.

Han surgido distintos significados sobre el diseño, y podemos ver que cada autor o diseñador que investiga acerca del diseño en general, como un mundo, puede visualizarlo de distinta manera, pero todos convergen en un punto céntrico, y es que el diseño es acción, proceso y una actividad creativa. Se define al mismo como un proceso en el cual se programa, proyecta, coordina, selecciona y organizan elementos que producen objetos visuales que luego son destinados a comunicar mensajes creados para un grupo determinado de personas.

Podemos decir que la función principal del diseño es transmitir información determinada por medio de composiciones, orientadas a solucionar problemas, transmitir mensajes, mejorar los niveles de relación y convivencia social a través de diferentes soportes.



1.2 ESCUELA DE DISEÑO "ROSEMARIE VÁZQUEZ LIÉVANO DE ÁNGEL" EN LA ACTUALIDAD

Siendo la primera Escuela de Diseño fundada en nuestro país en noviembre de 1978, la experiencia y trayectoria, la hace la mejor Escuela de Diseño de El Salvador y una de las mejores de todo Centroamérica. Actualmente, está conformada por seis docentes a tiempo completo, treinta y seis docentes hora clase y tres docentes auxiliares.

Actualmente, es la más reconocida Escuela de Diseño en el país y cuenta con la única experiencia pionera en El Salvador en diseño. Ha sido reconocida por entidades internacionales y es de renombre en diferentes regiones de Latinoamérica.

Es importante destacar, que la Escuela de Diseño cuenta con dos opciones de licenciaturas por las que los alumnos pueden optar a partir del cuarto ciclo de carrera. Estas son: Licenciatura en Diseño Gráfico y Licenciatura del Producto Artesanal.

1.3 DISEÑO EN ÁREA DE FUNDAMENTACIÓN: PENSAMIENTO CREATIVO

El área de fundamentación de la Escuela de Diseño, comprende los tres primeros ciclos de la carrera de Diseño Gráfico y Diseño del Producto Artesanal. En los primeros ciclos, los estudiantes se ven introducidos al mundo del diseño en general y no se centran en estudiar el área de especialización como tal. Esta área, es donde los alumnos deben cimentar sus conocimientos, métodos y desarrollar un pensamiento crítico de diseño.

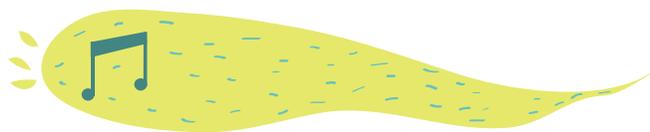
Los estudiantes deben cursar quince materias obligatorias y tres materias optativas; de las cuales, una de las más importantes y con más unidades valorativas es la cátedra de Pensamiento Creativo, ya que es la base en el primer ciclo académico.

La cátedra de Pensamiento Creativo cuenta con ciento doce horas clase por ciclo, las cuales se dividen en dos horas de teoría y cinco horas prácticas semanalmente. Cuenta con un programa intenso en el cual los alumnos deben desarrollar un pensamiento crítico para introducirse a sí mismos al mundo del diseño. Es una asignatura teórico-práctica enfocada al desarrollo del pensamiento creativo por medio de técnicas que permitan dar respuesta de forma crítica y analítica a soluciones creativas.

El objetivo general de la asignatura es desarrollar procesos cognitivos, por medio de técnicas, que propicien actuar eficientemente ante diversas soluciones creativas. Además el objetivo cognitivo (conocer) es desarrollar el autoconocimiento percibiendo el entorno con un análisis coherente para proponer y desarrollar ideas creativas que permitan una aplicación efectiva en el diseño.

El objetivo procedimental (saber hacer) es potenciar habilidades que le permitan codificar y descodificar la información, teniendo la capacidad de retroalimentar los procesos creativos. Y por último, el objetivo actitudinal (ser) es proyectar una actitud creativa, crítica y analítica en el entorno del diseño.

Es por eso, que la asignatura corresponde a nuestros sujetos de estudio, ya que es en esta etapa del descubrimiento de cada uno de ellos, que pueden estar abiertos a la posibilidad de trabajar influenciados por la música.



2. LOS SENTIDOS Y LAS PERCEPCIONES MUSICALES



Es sabido por todos, que los cinco sentidos determinan nuestras sensaciones y percepciones de nuestro entorno, ya que nos proporcionan la posibilidad de comprender y sentir distintos aspectos de la vida cotidiana. Sin embargo, no estamos familiarizados con el hecho que los sentidos no solo se ven afectados por la manera práctica de cada uno de ellos. Por ejemplo, sabemos que el sentido del tacto se ve afectado con lo que nuestras manos o cuerpo tocan y sienten; pero no nos damos cuenta que la música también se puede ver y sentir.

La música tiene la cualidad de transmitir un sentimiento, que entra por un ambiente exterior, pero penetra en lo profundo de nuestros sentidos y nuestra mente para crear así conexiones en nuestro cerebro y despertar la creatividad. Según Gontán (2011), “La expresividad o carácter de la música se basa en el poder especial de afectar a nuestras emociones. La música es capaz de moldear nuestro carácter, influyendo en nuestro comportamiento”. Lo cual comprueba que la música es una herramienta para influenciar nuestros sentidos de manera amplia e insondable.

Las cualidades sensoriales de la música son muy antiguas, durante muchos siglos, las expresiones musicales siempre han estado acompañadas por la emotividad y sensibilidad de los seres humanos. La música tiene el poder de transmitir mensajes, de crear ambientes, generar emociones e influenciar la creatividad en las personas. La música opera en el ser humano como una fuente de emotividad, provocando experiencias que la razón no puede atesorar, rompiendo fronteras emotivas que la mente no puede censurar.

Aristóteles brindó un análisis acerca de la música y la psicología de las emociones, él dijo: “lo semejante actúa sobre lo semejante” es decir, la vivencialidad emotiva de un compositor, se transmite en igual condición a su obra, y esta, a su vez, traslada su esencia emotiva al intérprete o receptor, provocándole sentimientos paralelos o similares (Laporta, 1998).



2.1 DESARROLLO SENSO-PERCEPTIVO

Desde el momento en que nacemos, somos seres humanos participantes que recibimos e interactuamos con una relación con el medio inmediato que nos rodea y con el expansivo mundo a nuestro alrededor.

El sistema nervioso central del organismo humano está constituido de tal forma que experimenta un continuo deseo de estímulo a través de los órganos sensoriales a fin de que el cuerpo pueda entrar en contacto con el mundo exterior. La energía física del ser humano o los estímulos externos excitan los receptores sensoriales y alteran el estado de equilibrio del cuerpo, lo que crea la necesidad de algunas respuestas satisfactorias que permitan al organismo recuperar su estabilidad (Barraga, 1992).

En ese sentido, podemos decir que la música es parte de ese estímulo externo por el cual los seres humanos interactuamos con el ambiente, el sonido, la imagen, el gusto, el olor, aumentan los sentidos de los mismos. La percepción humana comienza cuando los nervios sensoriales envían los mensajes al sistema nervioso central y los mensajes recibidos, adquieren un significado en nuestro contexto humano. De esa manera, el aprendizaje surge cuando estas percepciones se agrupan para ser recordadas.

Es por eso, que nos es difícil concebir la idea que la música no solo afecta nuestro sentido auditivo, sino todos los demás sentidos si nos abrimos a la posibilidad que estos se vean conmovidos por la música. Especialmente si hablamos de la música y el diseño, entonces, con mucha más razón, necesitamos ampliar nuestra percepción acerca de la música y darle paso para que esta influya en nuestros procesos creativos de diseño.

Jean Piaget (1973), hablando sobre los estímulos sensoriales en el aprendizaje de los niños, dice que la transformación de pequeñas fracciones de estímulos sensoriales en percepciones significativas y luego en conceptos estables, genera el conocimiento funcional para el pensar y para la comunicación de las ideas abstractas.

Seleccionar, codificar y organizar las percepciones y los conceptos para que tengan sentido para el aprendizaje y para la conducta constituye una tarea mental compleja aún si todos los sistemas sensoriales y el cerebro están intactos operando al máximo de su eficiencia. De todas formas, cada niño aprende de una manera única y es lo que posteriormente se denomina “estilo de aprendizaje”.

Los sistemas sensoriales dependen del órgano sensorial, y a la vez se conectan con las células receptoras en el órgano o cerca de él. Las neuronas o nervios transmisores los cuales, a su vez, están conectados con el cuerpo celular de la corteza cerebral. Los estímulos visuales y auditivos son directamente receptados en áreas que el cerebro identifica.

2.2 TÉRMINOS SENSO-PERCEPTIVOS



Debemos definir términos que ayudarán a comprender mejor el lenguaje utilizado a lo largo de la investigación. Ellos han sido empleados por psicólogos, educadores y expertos en el tema acerca del desarrollo senso-perceptivo en la educación pedagógica; dichos escritos y conceptos, son pertinentes con el tema de investigación.

Uno de los conceptos más utilizados a lo largo de la investigación son “las sensaciones”. Según Barraga (1992), las sensaciones son “energías que estimulan o activan las células nerviosas” y estas se involucran a los órganos sensoriales y el sistema nervioso. Las sensaciones son las encargadas de llevar el mensaje a nuestro cerebro sobre lo que sentimos mediante nuestros cinco sentidos. Nunca se podrá medir la fuerza con la que las sensaciones son recibidas por los diferentes sentidos, pero sí se podrá determinar las diferencias entre sí.

Por otro lado, la discriminación sucede cuando la persona está consciente de la diferencia entre sonidos, imágenes, olores o gustos. Sabe distinguir entre los cinco sentidos. Luego viene el reconocimiento; ocurre cuando la persona sabe lo que escucha, ve, toca y gusta y lo ha experimentado anteriormente. Entonces se acude a la memoria de sensaciones y percepciones del aprendizaje previo.

La percepción es el conjunto de procesos y actividades que estimula el alcance de los sentidos, y con ellos, obtenemos información acerca de nuestro entorno; define nuestras acciones y estados internos que realizamos en él. La percepción es una imagen mental que se forma con respecto a las necesidades de selección, interpretación y corrección de nuestras propias sensaciones.

“Un largo proceso de mediación e integración, de sensaciones, discriminaciones y reconocimientos permite la diferenciación y la especificación de la entrada sensorial y la transformación en percepciones” (Bower 1977). Conforme el aprendizaje sigue su curso, existen cambios en nuestro sistema perceptivo y pasan de ser solamente coordinados a diferenciados. En dicho caso, es necesario recalcar que el sentido del oído, es el primario en verse afectado por la música; sin embargo, no excluye a los demás sentidos, especialmente si se ve involucrado dentro de un proceso creativo de diseño, ya que la investigación se fundamenta básicamente en cómo el sentido auditivo puede traducirse a un lenguaje visual.

2.3 PERCEPCIONES SENSORIALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO

Podemos hablar de los distintos tipos de percepciones sensoriales en los seres humanos. Específicamente, planteamos las más importantes para la investigación, ya que, si bien es cierto, la música puede afectar todos los sentidos; el auditivo y el visual son los de mayor interés en la manera en que la música influye en los procesos creativos.

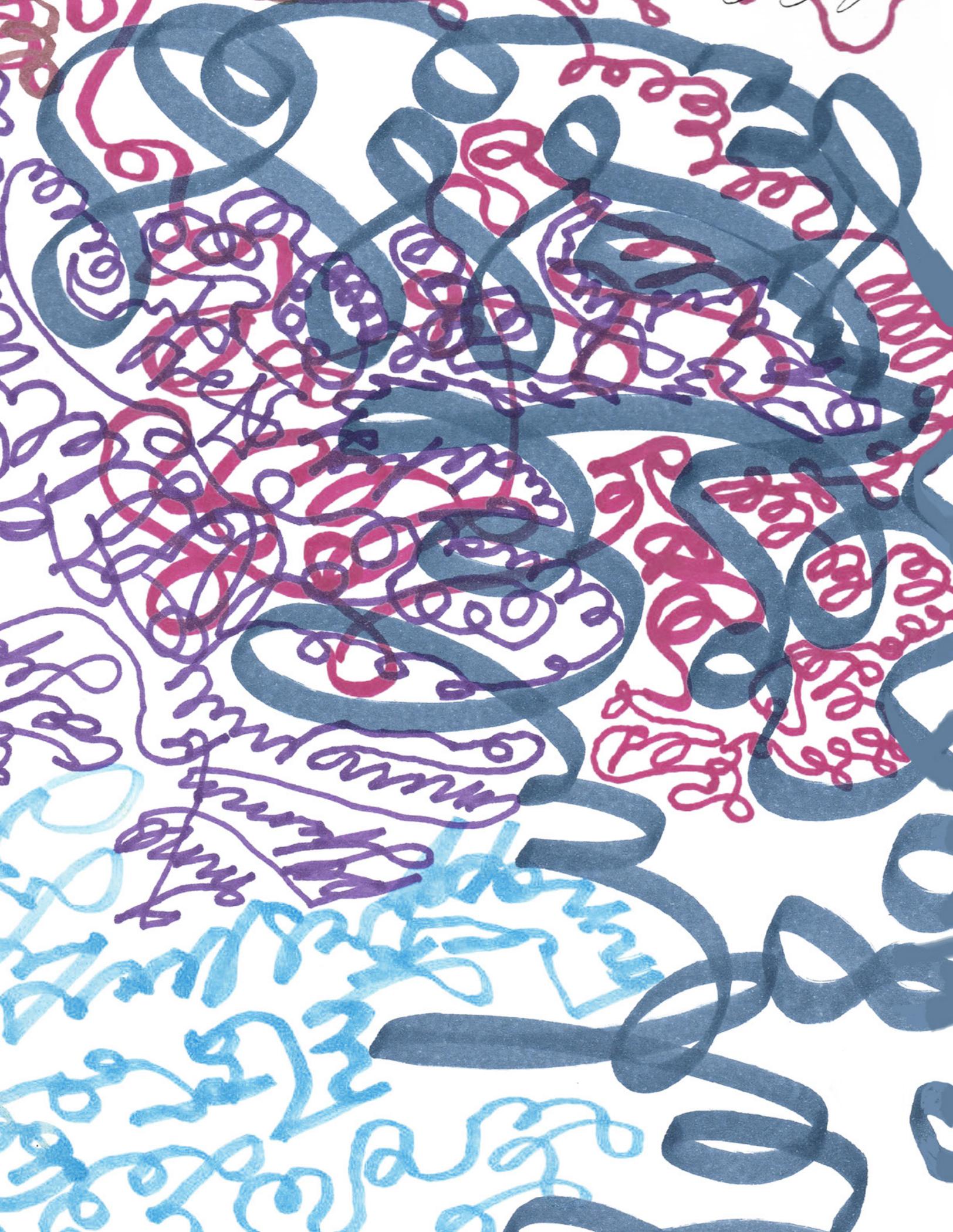
2.3.1 LA PERCEPCIÓN AUDITIVA

La mayoría de artes, se comunican casi en su totalidad de manera visual y táctil. Podemos apreciar un cuadro al óleo con nuestra vista y aún tocarlo para tener una sensación más intensa de profundidad y textura. Pero muchas veces desestimamos lo que el sentido auditivo puede hacer en los procesos creativos, no solo en los artistas, sino en los diseñadores. Es conocido que la música estimula los sentidos, pero la música puede tocar y ver lo intangible de manera abstracta, e incluso, aún si no tuviéramos el sentido auditivo, podemos sentir la música a través de los canales sensoriales y crea entonces una sensación de movimiento y ritmo.

Como diría Laporta (1998) Seríamos muy ingenuos si pensáramos únicamente que la música es solamente una percepción auditiva, sensorial y espiritual. También tiene unos condicionantes experienciales. No sólo afecta al ánimo en su parte psíquica, sino que actúa aún como motor de la racionalidad y la actividad. Son los elementos sugestivos, persuasivos y obligantes, y cuando la música acompaña a una función humana específica.

Además, debemos reconocer que la música no tuviera el mismo valor para la humanidad, sino dispondría de ritmo y valor estético para que pueda ser agradable para las personas. Si bien es cierto, no todos los tipos de música son agradables para todos; pero tiene una apreciación para un grupo determinado de personas y hace que siga siendo considerada como música. Cada instrumento, cada nota y cada letra, tiene su nivel de complejidad o sencillez, pero no la hace menos valiosa que otra. La música es universal y comprende todos los gustos y preferencias y llega a estimular a cualquier persona.







“Cuando
la escucho siento
seguridad y
fuerza
para no
rendirme y poder
terminar”

ALVARO ORTÍZ
ESTUDIANTE DE DISEÑO

2.3.2 LA PERCEPCIÓN SENSORIAL

Todo nuestro cuerpo, participa de cómo percibimos la música, no solamente nuestro sentido auditivo. La percepción sensorial, explica cómo es que la música se transmite por todo nuestro cuerpo. Según Laporta, en la actualidad, existen aparatos científicos que permiten medir los efectos de las vibraciones de la música sobre nuestra piel; y estos también perciben reflejos pupilares involuntarios durante una experiencia musical en nuestro entorno. Incluso, se puede observar cómo la música influye en la conductividad eléctrica de nuestra piel.

“La razón de por qué se pueden percibir dichos efectos, es porque por todo el cuerpo existen cientos de terminaciones nerviosas las cuales reciben gran cantidad de impulsos sensitivos externos”, expresa Laporta.

Conforme a lo que nos dice la musicoterapeuta Louise E. Weir (1951, citado en Fernández, 2011), en uno de sus informes acerca de la música en las percepciones en el cuerpo humano, concluyó que “el sonido afecta directamente el sistema nervioso autónomo que es la base de nuestra reacción emocional, por ello muchas veces existen respuestas fisiológicas del organismo humano que carecen de explicaciones médicas”.

La investigación de Weir concluye en que todo nuestro sistema nervioso se ve afectado por la música cuando nos vemos expuesta a ella, y cuando el cuerpo recibe estos impulsos, reacciona de manera fisiológica y no sólo en nuestros sentidos auditivos. Con los resultados, podríamos explicar casos cuando las personas comúnmente dicen que su piel se pone “de gallina” cuando escuchan una canción que genera una sensación en su cuerpo. Entonces la música se exterioriza de nuestros sentimientos y percepciones.

2.3.3 LA PERCEPCIÓN ESPIRITUAL

Cuando hablamos acerca de la percepción espiritual de la música, nos referimos a su intangibilidad y destreza especial para generar sentimientos. Tiene un carácter etéreo y sublime. La música no se puede “tocar”, sin embargo, podemos sentirla. De esta forma, podemos aseverar que la música es espiritual; por esa razón, disfrutamos la música, porque crea en nosotros una satisfacción inmediata.

Con muy pocas excepciones y desviaciones, la música es, desde hace siglos, el arte que utiliza sus medios no para expresar fenómenos de la naturaleza, sino para expresar la vida interior del artista y crear una vida propia de tonos musicales (Kandinsky, 1996).

En ese sentido, podemos decir que la música es el arte más sublime e inmaterial que existe en el mundo de las artes. Es por esa razón, que puede ser utilizada como herramienta de influencia en el diseño; porque se transmite en un plano espiritual y puede llegar a mediar con nuestra percepción de los mensajes y así transformarlos. La música es lo único que es percibido únicamente por los oídos, sin embargo, no condiciona que otros mecanismos de nuestro cuerpo reaccionen ante ella.

Como señala Bruscia en su libro acerca de la Musicoterapia, la música se puede oír, ver y sentir; se puede transmitir por medio de sonidos, captándola por medio de formas visuales y sensoriales, además de ser verbal y no verbal. La cuestión aquí es que la música no es siempre sólo música; a menudo se entremezcla con otras formas de arte. Las canciones combinan la música y la poesía. Las óperas integran música, teatro, danza, y artes visuales. Los cantantes gesticulan, hacen mimo y actúan mientras cantan. Los directores utilizan gestos y movimientos para dar forma y dirigir la música. Los oyentes se pueden mover, bailar, danzar, dramatizar, contar historias, pintar, dibujar o esculpir como medio de reaccionar ante la música; o uno puede crear música como medio de representar una danza, una obra de teatro, historias, pintura, poesía, etc.



3. TEORÍA DE LA MÚSICA

La música ha sido inspiración de culturas que han existido desde hace muchos siglos, y siempre ha ido evolucionando en el mundo, con sus ritmos, melodías y variaciones. Sin embargo, es importante conocer cómo la música afecta los sentidos y también a la educación en la pedagogía. El apartado, trata de delimitar los conceptos de la música y la delimitación de la misma en la investigación, ya que siendo un tema tan amplio, es necesario demarcar qué ramas de la música estaremos tratando.

3.1. CONCEPTOS MUSICALES

Definir un concepto para la música es complejo, ya que existen tantos escritores, compositores y musicólogos que la definen de distinta manera, como dice el compositor Debussy (1768, citado en Rousseau, 2007), la música es “un total de fuerzas dispersas expresadas en un proceso sonoro que incluye: el instrumento, el instrumentista, el creador y su obra, un medio propagador y un sistema receptor”. O un concepto más simplista pero a la vez delimitador, es el de Rousseau (2007) quien comparte que la música es en sí, el arte de combinar sonidos de una manera agradable al oído.

De esa forma, podemos ver que la música significa lo mismo para muchos, y otro simplemente difieren de los conceptos tal cuales, pero la esencia sigue siendo la misma. La música transmite y genera sensaciones en el ser humano y por esa razón es tan poderosa; no solamente para manipular sentimientos y estados de ánimo, sino que puede ser utilizada de manera más práctica como herramienta de pedagogía en los procesos creativos.

Sin embargo, al existir tantas definiciones de lo que se cree que es la música, podemos validar muchas y asimilar el concepto como una expresión perfecta o absoluta, pero nunca puede llegar a ser una definición universal, a pesar que la música en sí, es universal y trasciende fronteras, creencias, religiones e incluso idiomas.

La música cumple una estética organizada, que la distingue del lenguaje hablado, y es que, la música no sería música sino tuviera ritmo y sonido, al igual que un flujo sonoro que denota patrones de movimiento. Sin embargo, para que cumpla la función de ser llamada música, debe cumplir una función estética, sea de gusto personal o no.

3.1.1 ELEMENTOS DE LA MÚSICA

La música se compone de varios elementos que la definen y es universal para todo tipo de música, ellos son: la melodía, la armonía y el ritmo. A pesar de cambiar en forma, según la cultura, siempre existen de alguna manera dentro de la música, no importando en qué región o parte del mundo se encuentre.

Para definir los elementos, no ampliaremos mucho cada uno de ellos, ya que se trata de delimitar cómo complementa a la música de manera práctica:

- La melodía, según Edwards (1956), es un conjunto de sonidos, que son concebidos en un sonido particular y suenan uno después de otro; tienen identidad y sentido propio y aún los silencios forman parte de la estructura de una melodía.
- La armonía, de acuerdo con Edwards, es la que regula la concordancia entre los sonidos que suenan simultáneamente y cómo se enlazan con sonidos vecinos.
- Por último, tenemos el ritmo, que también, según Edwards, es el resultado final de poner la melodía y la armonía juntas.

Existen muchos otros elementos de la música, los cuales son importantes, pero en general, los elementos principales de la música son la melodía, la armonía y el ritmo como describimos.

3.3.1. CANCIÓN, MÚSICA INSTRUMENTAL Y MÚSICA EXPERIMENTAL

3.2. DIFERENCIA ENTRE MÚSICA, SONIDO Y RUIDO

Es vital para la investigación, describir la diferencia entre música, sonido y ruido; ya que existe mucha confusión acerca de estos términos en cuanto a su uso en los procesos creativos en la pedagogía. No es lo mismo, utilizar sonidos o ruidos que utilizar música. La música, como lo dijo Rousseau (2007) es en sí, el arte de combinar sonidos de una manera agradable al oído. Entonces, debemos definir qué es lo que las diferencia una de otra.

El sonido es la sensación auditiva que se produce por la vibración de un objeto; son captadas por el oído humano y se transforman en impulsos nerviosos que envían a nuestro cerebro. Así, podemos indicar que existe sonido, en todo lo que transmite vibraciones.

Según la Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el trabajo, definen al ruido como un sonido no deseado; su intensidad o volumen se mide en decibelios. Por lo tanto, es importante denotar que el ruido conlleva sonido pero no es agradable ni tampoco intencional para crear un ambiente que funcione para generar procesos creativos aptos para desarrollar la creatividad en los estudiantes.

3.3 FORMAS MUSICALES

Existen distintos tipos de formas en cómo la música se trasmite a través de su propio lenguaje. En este caso, definiremos dos conceptos básicos para diferenciar cuando nos referimos a la música como herramienta en los procesos creativos, y no a la canción como un recurso; es decir, que la diferencia radica únicamente en utilizar música solo instrumental y no con letra, para no distraer con la letra a quienes se encuentren bajo un proceso creativo.

Según el diccionario Oxford (1993) “una canción es una composición musical para la voz humana, con letra, y comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales.” Por otro lado, el sitio web EcuRed, investiga acerca del origen de la palabra canción y la define como “del latín cantio, es aquello que se canta (produce sonidos melodiosos). Se trata de una composición en verso o hecha de manera tal que se pueda musicalizar”.

La palabra canción también permite nombrar a la música que acompaña dicha composición. Comúnmente, es interpretada por un vocalista; sin embargo, puede ser cantada por un grupo, dúo, trío o un coro para entonar una canción con letra que va acorde a las notas musicales.

Generalmente, la canción está acompañada de letra que rima y es de naturaleza poética o pueden ser escritos en prosa o manera libre de expresión. La canción puede dividirse en diferentes tipos de estilo musical. La canción está compuesta por una estructura básica mínima de verso-estribillo, que luego pueden ser alterados por otros elementos para componer una canción y así obtener resultados diferentes. Los tipos de canción más comunes son: canto lírico, canción folclórica y canción popular.

En muchas ocasiones, se confunde a la canción con la música instrumental o sin canto, pero el término “Canción” es de uso exclusivo para una composición para la voz humana. Si no tiene voz humana, no es considerada como una canción, sino música. Por otro lado, la música instrumental o composición musical, a diferencia de la canción, carece de música vocal y es enteramente producida por instrumentos musicales; estos pueden ser de cuerda, viento, madera, metal o percusión. La música instrumental se divide en varios estilos o formas musicales, como el jazz, la música electrónica, la música clásica y la música comercial, entre otros.

La música experimental, es parte de un género musical, y es aquella que busca expandir los conocimientos básicos de la música al experimentar ideas y formas musicales que aún no han sido desarrolladas en su totalidad y necesitan ser exploradas de distinta manera que la convencional. Es el uso de instrumentos musicales o sonidos provocados por objetos que normalmente no son utilizados para crear música.

La música experimental busca nuevos estímulos para crear propios conceptos artísticos. John Cage en 1955 introdujo el término, y acorde con él, este tipo de música produce resultados no predecibles y desafía las nociones que se tiene de la música en general. Crea nuevos estímulos y sensaciones en el receptor. La música experimental ha sido la base para otros géneros musicales, como la música electroacústica y la electrónica.

La emoción se produce en la persona que ya la posee. Y los sonidos, cuando se consiente que sean ellos mismos, no exigen del que los escucha que lo haga sin sentimiento alguno. Todo lo que se entiende por la capacidad de respuesta es justo lo contrario. Música nueva: audición nueva. No el intento de comprender algo que se dice, porque, si se dijese algo, las formas de las palabras se adaptarían a los sonidos. Sólo una atención a la actividad de los sonidos (Cage, 1974).

En general, la canción es la composición musical que conlleva voz humana como parte del arreglo, la música instrumental está compuesta únicamente por música sin voz, y la música experimental, es aquella que va más allá de la voz y el sonido de los instrumentos, pero a la vez, intenta estimular los sentidos y la creatividad en las personas que lo escuchan. Cualquier tipo de música puede estimular un proceso creativo; sin embargo, es recomendable que los géneros y el tipo de música a utilizar, vaya acorde a lo que se quiere lograr con el resultado de diseño.





4. LA MÚSICA EN EL DESARROLLO CREATIVO

Raquél Gómez (2011) en su web Red musicante escribe sobre la música y de cómo el ser humano tiene su primera experiencia musical desde que está en el vientre de su madre, la música llega a formar parte de su vida. Dichas experiencias, como la entonación de las palabras, su altura e intensidad ayudan en gran manera al desarrollo del lenguaje hablado.

Desde ese primer acercamiento a la música el ser humano experimenta distintas emociones y sensaciones que pueden enriquecer su desarrollo creativo. Sanuy (2001) describe que el valor de la Educación Musical desde la infancia es muy importante, desde bebés al patear, gritar, reír y los sonidos ambientes ayudan a generar respuestas que tienen un ritmo determinado.

Es desde la etapa de los 9 a 18 meses cuando la música construye habilidades creativas; de 18 a 36 meses los niños convierten todo a melodías y lo relacionan todo con funciones musicales. Fomentarles desde pequeños a tener una formación musical les genera un desarrollo importante en su desarrollo social. Los niños tienen esa habilidad de inventar su propia letra de las canciones cuando las olvidan, de bailar y crear pasos nuevos. Esas son señales de creatividad que se deben de ir explotando.

La música ayuda en el desarrollo creativo y en el aprendizaje influyendo en el desarrollo, no solo en la parte psicomotora, sino también en la parte intelectual.

4.1 LA MÚSICA Y EL APRENDIZAJE

“Todos nacemos en un entorno sonoro y musical” según el sitio web Red Musicante (2012), desde que estamos en el vientre de nuestra madre, ya tenemos percepciones musicales, así cuando crecemos todas nuestras experiencias están llenas de sonoridad. Nuestro cuerpo transforma todas estas sensaciones musicales y es así como externamos la música en diferentes ritmos; todo lo que hacemos, cada movimiento tiene un ritmo determinado, caminamos dando un paso a la vez, masticamos nuestra comida siguiendo un tiempo preciso.

Encontramos diversos estudios que nos hablan de cómo la música influye en el aprendizaje uno de ellos es el de Mitchell (2006), escribe que Platón considera que el alma del hombre estaba formada por ritmo y armonía, Aristóteles fue de los primeros promotores de una educación musical integral, ya que consideraba que la personalidad del ser humano alcanzaba ciertas cualidades gracias a la música.

En la edad media la música fue considerada uno de los cuatro pilares del aprendizaje, junto con otras grandes ciencias como la astronomía, aritmética y geometría. Podemos ver como la música está presente en la historia, como una herramienta para mejorar nuestro aprendizaje.

Existen métodos y estudios que nos hablan de la influencia de la música en el aprendizaje, entre ellos están:

4.1.1. EFECTO MOZART

Mozart fue un compositor de la época del romanticismo, desde sus primeros años de vida su padre descubrió su talento musical; sus composiciones son unas de las más famosas en la historia, interpretadas por las Sinfónicas más importantes del mundo. Su música ha sido tan influyente en el área musical académica que ha sido objeto de estudios científicos para comprobar cómo influye en el aprendizaje.

Es así como nace el efecto Mozart, un estudio realizado por varios músicos, pedagogos y científicos; el cual habla de cómo el ser humano es sensible a la música desde sus primeros años de vida como lo mencionamos anteriormente y cómo favorece el desarrollo neurológico.

El sentido del oído es uno de los primeros en desarrollarse en el ser humano, desde el cuarto mes de gestión, el feto empieza a percibir los latidos del corazón de la madre, desde ahí es cuando se dice que el niño empieza a tener percepciones musicales, lo habla Don Campbell (1999), en sus estudios realizados sobre dicho efecto; él nos explica cómo la música cada día que pasa, se convierte en un lenguaje universal. Actualmente se gasta más dinero en música que en otro tipo de entretenimiento.

La Universidad de California en los años noventa, realizó los primeros experimentos de la influencia de las composiciones de Mozart. Observaron a niños, jóvenes y adultos; el francés H. Rauscher y colegas (1993, citado en Campbell, 1999), realizaron un test de inteligencia espacial y los resultados obtenidos fueron de 8 y 9 puntos después de escuchar 10 minutos música del compositor Austriaco. Al observar, ellos concluyen: “Sospechamos que la música compleja facilita ciertos comportamientos neuronales complejos que intervienen en las actividades cerebrales superiores, como las matemáticas y el ajedrez. La música simple y repetitiva, por el contrario, podría tener el efecto opuesto”.

Siguiendo con los experimentos, realizaron una prueba a diseñadores, decoradores, paisajistas, pilotos entre otros y sus puntajes aumentaban después de escuchar cierto tiempo la música de Mozart en la prueba.

Los científicos sugieren que escuchar música ejercita nuestra mente y facilita distintas operaciones de simetría relacionadas con la actividad cerebral. Escuchar la música, en nuestro subconsciente, al externalarla nos produce un ritmo de trabajo, nos activa el cerebro y nos vuelve más perceptivos.

Es por ello, que el efecto Mozart está relacionado con el aprendizaje y los primeros años de vida. La psicóloga Carolina Micha y Daniel Shammah (citado en PublineWS2, 2013) afirman que “estimular al bebé es brindarle las herramientas adecuadas para su edad, ayudarlo a ir superando desafíos”. Además, nos dicen que la música estimula y mejora su fisiología, inteligencia y comportamiento.

Volviendo a los estudios realizados por Campbell, él explica que son las frecuencias de los patrones, en las composiciones de Mozart, lo que hace que las melodías estimulen las regiones creativas y motivadoras del cerebro. Es por las frecuencias que utilizaba Mozart al componer, que su música activa la corteza cerebral. Se dice que a diferencia de Beethoven y Bach, sus piezas eran compuestas en una frecuencia más alta.

4.1.2 EL MÉTODO TOMATIS

Vanesa Tineo Guerrero (2007), en la revista de publicación en internet Filomúsica, describe el método de Tomatis, Dr. Francés especializado en otorrinolaringología, desarrolló un método de estimulación auditiva para favorecer la escucha, el lenguaje y la comunicación. Basándose en las composiciones de Mozart, consiste en profundizar en los problemas y buscar soluciones a través de la música.

Tineo Guerrero, escribe que Tomatis afirma sobre la relación entre el oído y la voz, y cómo estas pueden generar un lenguaje para comunicar. En los niños, este método ha servido para mejor dislexias y déficit de atención y en los adultos ha curado depresiones, mejora los procesos creativos y facilita el aprendizaje en general. Tomatis escribe que la audición de un niño desde sus primeras etapas de vida le ayuda a comprender mejor el lenguaje y de esta forma comunicar mejor.



El método, se basa en la escucha dirigida de sonidos, ya que estos afectan al cuerpo de distintas formas dependiendo las frecuencias; dependiendo el tipo de frecuencia así afecta al cerebro. Si la frecuencia es alta, afecta las operaciones mentales y psicológicas y las frecuencias medias; están relacionadas con el lenguaje, la comunicación y las bajas con el balance y equilibrio del cuerpo.

La sesión dura 30 minutos en los cuales mediante un aparato denominado "Oído Electrónico" se mezclan distintas piezas musicales con distintas frecuencias para poder estimular las vías sensorio-neuronales, influyendo en las funciones de atención, velocidad de procedimiento y tiempo de reacción. Todo acompañado de una buena postura, ojos cerrados, una respiración amplia y relajación.

Las frecuencias de la música de Mozart está entre los 125 y 9000 hertz, por lo que es ideal para la estimulación sensorial. Cuando hablamos de estimulación sensorial es la apertura de los sentidos.

La información sirve para darnos cuenta de la importancia que la música tiene, ya que nos ayuda a corregir distintos tipos de problemas; como la falta de atención, la concentración, el auto-estima. Asimismo, ayuda a activar la mente y realizar mejor nuestras actividades. Dichos estudios dicen que la música siempre ha estado ligada a la vida desde que estamos en el vientre de nuestra madre y nos ayuda a darnos cuenta que, escuchar música, puede ser el mejor remedio para mejorar el rendimiento y aprendizaje. Algo que es tan natural que está a nuestro alrededor, utilizado de la manera correcta puede generarnos mejores resultados en los estudios o en el trabajo.

Según el estudio de Tomatis, en su libro Pourquoi Mozart? (¿Por qué Mozart?) sus composiciones no son tan complejas como las de Bach o tan imponentes como las de Beethoven, pero tienen esa naturalidad que nos permite adentrarnos en nuestros propios pensamientos. Mozart siempre estuvo rodeado de música desde que estaba en el vientre de su madre, su padre tocaba el violín todo el

tiempo; Mozart es considerado un niño prodigio, el creció siendo músico, rodeado de ella, vivió por ella, y es uno de los niños prodigio más famosos de la historia.

4.1.3 LA MÚSICA Y LA COMPOSICIÓN EN LA PINTURA

"El mundo suena", una de las frases de Kandinsky utilizada para diferentes exposiciones de sus obras. La música por años ha sido la influencia de grandes artistas. Kandinsky es un pintor cuyas composiciones están llenas de sinestesia.

Para adentrarnos en el tema de la música y la pintura en Kandinsky tenemos que saber un poco del tema de la sinestesia. Según la Real Academia de la Lengua Española (2001), la sinestesia es la Imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente.

Sara Boldo (2006) realizó una investigación de los sonidos en la obra de este pintor, y nos dice que Kandinsky consideraba que la música era el verdadero arte abstracto; Kandinsky solo quería plasmar la impresión de los sonidos en colores, poder asociarlos con distintas emociones y recuerdos que le producían escuchar música.

Kandinsky no empezó su vida siendo el gran artista de lo abstracto, pero le impresionaban las pinturas de Monet y otros artistas. Fue Wagner y su ópera quien hizo que sus teorías artísticas las basara entre colores y música. "Podía ver todos aquellos colores en mi mente, desfilaban ante mis ojos." - Palabras de Kandinsky al escuchar "Lohengrin" en el museo imperial de Moscú.

Él fue capaz de hacer esa relación entre colores, forma y música y crear piezas que perdurarán en la historia. Sara Boldo (2006) explica claramente cómo la música era una herramienta para el proceso de creación de Kandinsky; él podía asegurar que el amarillo era como un agudo y el verde era un color sin matices ni emociones, por eso sus obras estaban llenas de movimiento, orden y sonido.

El color es un medio para ejercer una influencia directa sobre el alma. El color es la tecla. El ojo es el macillo. El alma es el piano con muchas cuerdas. El artista es la mano que, mediante una tecla determinada, hace vibrar adecuadamente el alma humana (Kandinsky 1996).

Nadie Riera (2011) realizó un trabajo de investigación sobre la relación sobre sonido y color y la experiencia sinestésica que nos permite tener el escuchar música clásica. Nos habla de cómo Kandinsky asociaba tres elementos básicos para sus obras: tono musical, tono de color y el movimiento; su trabajo fue de suma importancia, la Bauhaus realizó un experimento de sinestesia en el que participó Kandinsky y otros pintores sobre los colores y formas fundamentales.

Kandinsky llegó a comprender la relación entre color, sonido y forma, y cómo al estar relacionadas sus composiciones podían tener un estudio más profundo en la disposición de los elementos. Esto nos lleva a pensar que la música puede ser esa herramienta que necesitamos para poder ordenar nuestras ideas, realizar diferentes ejercicios en los que nos dejemos llevar por la música para crear nuestras propias composiciones diferentes y armoniosas, pero sobre todo con sonoridad visual.

4.1.3.1 SINESTESIA

Existe una relación entre sinestesia y Kandinsky. Anteriormente vimos qué era la sinestesia para poder hablar de este gran artista, pero él no es el único que mezcló lo sonoro y visual, otros grandes artistas también fueron inspirados por su capacidad de ver colores en los sonidos.

Francis Galton (1988) describe una condición en la cual las personas utilizando imaginación visual, pueden pensar en números. Actualmente, se conoce como sinestesia, describiéndola como un estímulo de modalidad sensorial que puede despertar distintas sensaciones en los sentidos.

4.1.4 "MÚSICA PARA ESTUDIAR SÚPER APRENDIZAJE" - GEORGI LOZANOV

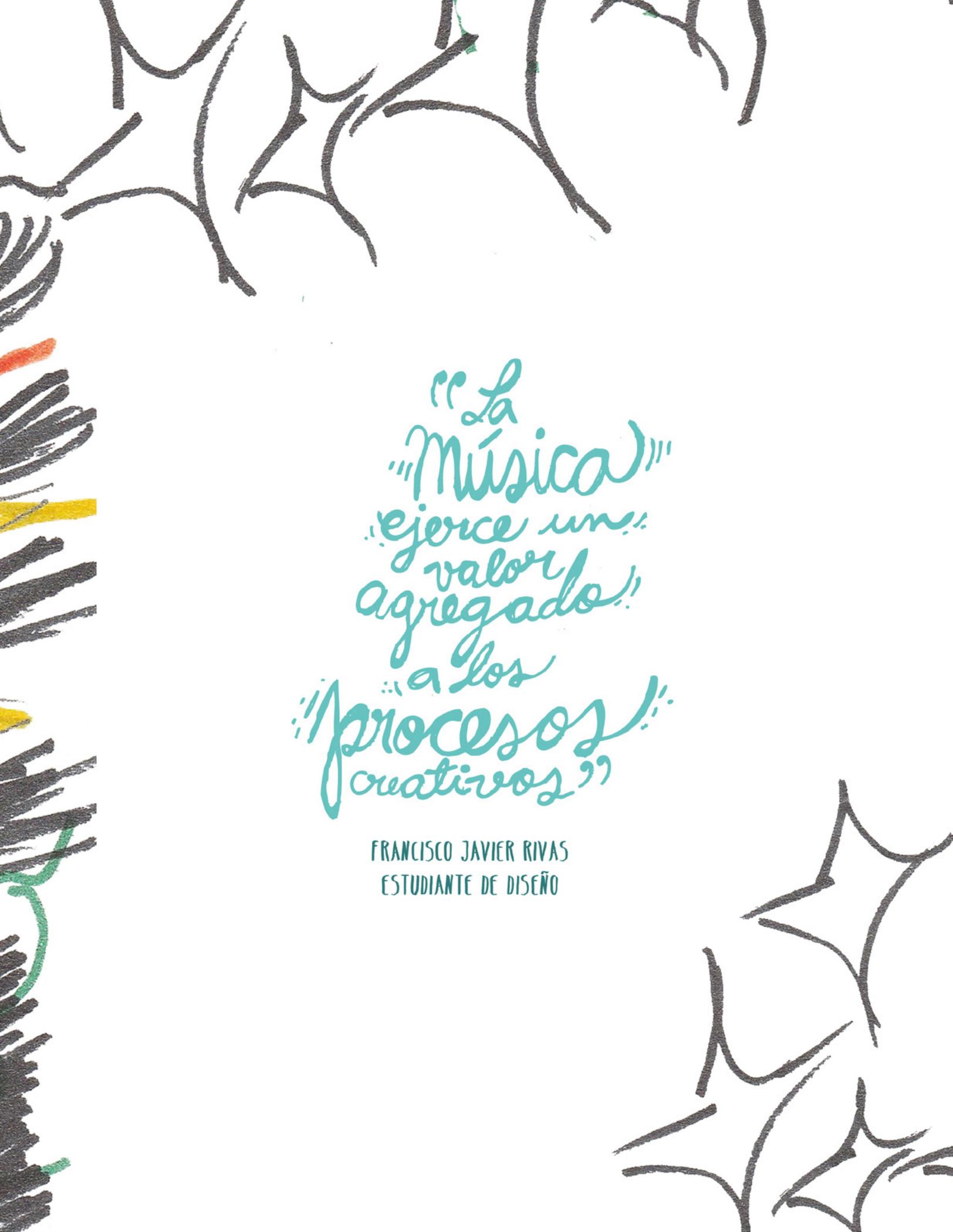
Patiño (2011) habla sobre el libro de Georgi Lozanov, educador y psicólogo búlgaro, que realizó importantes estudios en el área del aprendizaje, mezclando distintas técnicas para poder enriquecer y aumentar el aprendizaje en las personas. Su método incluye la adecuada respiración y el uso de la música para ampliar el conocimiento.

Uno de sus libros más famosos es "Música para estudiar, súper aprendizaje". En él, habla de cómo la música es una herramienta fundamental para la aplicación de las distintas técnicas para el súper aprendizaje. Él propone la música del periodo barroco, la hindú y la música contemporánea conocida como nueva era para aplicar este método de enseñanza. Música instrumental que ayude a activar las ondas del cerebro y acelere la actividad cerebral. De forma que podemos crear una atmósfera adecuada para poder conseguir un mejor aprendizaje, la respiración y el pensamiento positivo son otros de los pasos de este gran método.

Carbajal (2001) realizó un estudio sobre el método de Lozanov, y al igual que Patiño, habla de los pasos del súper aprendizaje; cada uno tiene que ver con el desempeño que la persona puede llegar a tener y la concentración que puede llegar a alcanzar. Primero es el relajamiento con afirmaciones; éste consiste en crear un ambiente idóneo, buscar un lugar cómodo, relajarnos, cerrar nuestros ojos, respirar profundamente y transportarnos a lugar, sentir olores, sabores, ver colores y enfocarnos en pensamientos positivos. Después llegamos a la etapa de calmar nuestra mente, viajar a lugares con nuestro pensamiento, dibujar imágenes en nuestra mente que nos ayude a despejarnos de nuestros problemas.







“La
“Música”
ejerce un
valor
agregado”
“a los
“procesos
creativos”

FRANCISCO JAVIER RIVAS
ESTUDIANTE DE DISEÑO

4.1.5 LA MÚSICA Y EL CEREBRO

La energía universal es nuestro siguiente paso y consiste en conectarnos con nuestro espíritu, con nuestro subconsciente. Recordar el placer de aprender, recordar todas las experiencias donde el aprendizaje nos ha enriquecido de manera positiva.

La respiración rítmica es crear una atmósfera donde nuestros pulmones alcancen un ritmo determinado para inspirar y expirar; crear un ritmo de respiración. Cuando ya tenemos una respiración adecuada y estamos conectados con nuestro interior, pasamos al empleo de la música, ya que es un elemento básico del súper aprendizaje. Lozanov logró descubrir que al escuchar un tipo de música en particular, podemos inducir un estado de relajamiento corporal y cardíaco; nuestro cerebro y órganos internos se conectan a través del ritmo de la melodía hasta llegar al nivel alfa, es en ese punto donde nuestro nivel y capacidades del cerebro incrementan y podemos analizar cualquier situación.

Es por eso, que debemos destacar la importancia de la música en los procesos de aprendizaje, ya que logra llevarnos a un nivel de relajación que nos ayuda a la concentración al realizar nuestro trabajo o estudio. Para evitar la tensión que lo único que provoca es la disminución de forma notable de nuestras capacidades de aprendizaje.

La música puede llegar a convertirse en una herramienta básica para nuestro aprendizaje, si sabemos utilizarla de la manera adecuada.

La música activa las ondas cerebrales, según un estudio publicado por Hery Emmanuel (2012). Cada parte del cerebro se conecta cumpliendo diferentes funciones que ayudan a poder tener un mejor entendimiento de las cosas, captar mejor los mensajes y poder crear un ritmo interno.

Para el aprendizaje, la música puede ayudarnos a recordar, estimular el almacenamiento de memoria a largo plazo, nos ayuda a crear experiencias y recuerdos, incrementa la productividad, activa las ondas cerebrales que permiten que nuestro cerebro trabaje rápidamente. Además de otras cualidades, cómo mejorar nuestro humor y quitar tensiones.

Todos los géneros musicales pueden ayudar a crear distintas sensaciones y emociones. Por ejemplo si escuchamos música clásica podemos activar nuestro lado izquierdo y derecho del cerebro, lo que incrementa la capacidad de retención de información; es por eso que el efecto Mozart del que hablamos anteriormente, trae tantos beneficios al ser humano. Pero también el Jazz, es un género musical que ha tenido buenos resultados para la productividad de las personas. En cambio, la música que es muy repetitiva puede causar cerramiento o disminución de la atención.

Según estudios realizados por la Revista Nature Neuroscience (2002, citado por Nico Varonas, 2013) en el artículo "Que produce la música en nuestro cerebro", la música es universal, no hay persona a la que no le guste la música; cualquier género, cualquier melodía, las personas tendemos a relacionarnos con la música de manera natural. La música provoca en el cerebro secreción de dopamina, que es un neurotransmisor que reacciona de la misma cuando realizamos actividades que parecen placenteras como la alimentación.

En el artículo publicado por Nico Varonas (2013), la dopamina que se libera lo hace en el clímax de la canción, genera euforia, lo comparan con esa satisfacción momentánea que puede provocar la cocaína, escuchar nuestra canción preferida genera el doble de dopamina, solo con el simple hecho de saber que la escucharemos, esto ya genera felicidad. Es por eso que la música puede crearnos diferentes sensaciones y reacciones en el cerebro a nivel químico.

La música también produce la reducción de la ansiedad y el dolor. Es utilizada como parte de terapia para personas con síndrome de Tourettes, autismo, Alzheimer y Parkinson, y está siempre ligada con el aprendizaje, ya que es comprobado que los niños que reciben clases de música desde su infancia, son capaces de rendir mejor en sus pruebas escolares.

El tema de la música y el aprendizaje y cómo afecta nuestro cerebro, ha sido estudiado por muchos pedagogos, científicos y músicos, interesados en enriquecer el conocimiento acerca de la música y la enseñanza. Clynes (1982) en su libro "La Música, la Mente y el Cerebro", explica cómo la música puede afectar al cerebro en su totalidad. Por su estructura, los diferentes intervalos y hasta el timbre son reconocidos por nuestro hemisferio no dominante.

Existen estudios que demuestran que la música realmente afecta a nuestro cerebro de manera positiva. Fascinando a los educadores y a los padres, ya que puede servir de solución para mejorar el aprendizaje de los niños.

La música y su relación con el cerebro humano, hace que sus estudios sigan creciendo y que se creen nuevos métodos para poder facilitar diferentes actividades intelectuales por medio de música; estudios que hablan desde como ayuda la música cuando somos apenas un embrión, hasta cuando somos adultos mayores. En definitiva, la música es una herramienta que nos acompañará en toda nuestra vida y tenemos que saber explotarla y ocuparla para nuestro beneficio. No solo en el aprendizaje, sino de manera terapéutica.



4.2 LA MÚSICOTERAPIA

“El sonido es capaz de producir impactos en la conducta humana, individual o colectivamente, y convertirse en expresión de estados anímicos” (Palacios Sanz, 2001).

La música tiene distintos efectos en las personas, basándose en tres áreas: Fisiológica, intelectual y psicológica. Cada una de estas áreas desarrollan distintas partes del cerebro humano, que ayudan a mejorar el desenvolvimiento y comunicación entre las personas. Crea experiencias nuevas, ayudando a mejorar las conductas del ser humano, es por ello que se creó la musicoterapia, para mejorar la salud de las personas por medio de terapias en las que se utiliza música.

Serafina Poch (1999) define la musicoterapia como “una aplicación científica del arte de la música y la danza con finalidad terapéutica para prevenir, restaurar y acrecentar la salud tanto física como mental y psíquica del ser humano, a través de la acción del musicoterapeuta. Se crean distintas terapias donde se utiliza la música como una herramienta para mejorar la conducta del ser humano. Juliet Alvin (1997) la define como “el uso dosificado de la música en el tratamiento, rehabilitación y entrenamiento de adultos y niños con trastornos físicos y mentales”.

Estas son algunas de las definiciones de musicoterapia pero todas llegan al mismo punto, la música utilizada para curar ya sea enfermedades físicas o mentales, Kenneth Bruscia (1997) define:

La musicoterapia es un proceso constructivo en el cual el terapeuta ayuda al paciente a mejorar, mantener o restaurar un estado de bienestar, utilizando como fuerza dinámica de cambio, experiencias musicales y las relaciones que se desarrollan a través de ésta.

La música, a lo largo de la historia, ha sido empleada como una herramienta, a partir de la segunda mitad del siglo XIX por el médico Rafael Rodríguez Méndez, se empieza a utilizar la música como un tratamiento terapéutico (Corbella y Doménech, 1987).

La música se empezó a utilizar para corregir algunas conductas. Francisco Vidal y Careta (1882) realiza la primera tesis en la que se vincula la música y la medicina y concluye que ciertas melodías son capaces de generar un descanso y distracción en las personas.

Corregir conductas utilizando música nos da la pauta para ver qué tan grande es la influencia de la música en el ser humano, y como a lo largo de la historia siempre hemos estado acompañados de sonidos y melodías que nos permiten crear nuevas emociones y sensaciones que al pasar del tiempo se vuelven experiencias y vivencias.

Escuchar música no solo ayuda en la concentración, también ayuda a crear un ritmo de trabajo que permite crear composiciones en el plano, un trabajo más ágil y desarrollar nuestra creatividad.



5. LA CREATIVIDAD



A lo largo de la historia, ha habido muchas definiciones y conceptos de la creatividad, desde sus aspectos básicos hasta otros que implican una mayor reflexión. Según su etimología, la palabra Creatividad deriva del latín “creare” que significa: engendrar, producir, crear.

La RAE (2001) define que conceptualmente la creatividad es entendida como la facultad de crear o la capacidad de creación. Cuando se emplea el término en contexto de educación, el concepto se vuelve más complejo, debido a las variables que existen en esta área del conocimiento, las cuales aumentan la predisposición de las personas a ser menos creativas.

Así mismo, Vigotsky (1981, citado en Peñaherrera y Cobos, 2012); afirma que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y esta es capaz de desarrollarse por medio de la imaginación, transformación y la creación de algo, por insignificante que sea, en comparación de las grandes personalidades creativas de la historia.

Por otra parte, Abraham Maslow (1975) fue el primero en describir algunos aspectos de las vivencias creadoras para la evolución de la personalidad. Él define entre creatividad primaria, refiriéndose a esta como la fase de inspiración; y la secundaria, al producto bien terminado. Sugiere que la creatividad tiene una utilidad social y representa algo nuevo o nunca antes pensado.

Más adelante, Sternberg & Lubbart (1997) presentan un enfoque general de la creatividad, no solo como una capacidad, sino como un proceso conformado por tres tipos de inteligencia, la creativa, la analítica y la práctica. Él define la inteligencia creativa como la capacidad para ir más allá de lo dado, engendrar ideas nuevas e interesantes. La analítica como la capacidad de analizar y evaluar ideas, resolver problemas y tomar decisiones, y por último, la inteligencia práctica como la aptitud para aplicar el conocimiento teórico en el desarrollo de los proyectos.

Por tanto, si las personas se destacan sólo por su inteligencia creativa, no tendrán la habilidad para diferenciar las buenas ideas innovadoras, de las malas ideas. Además, no sabrían como relacionarlas con la vida real.

Un enfoque diferente es el que presenta Gross (2008) en su artículo “Las características y etapas del proceso creativo”, donde menciona dos tipos de creatividad: Eureka y Secundaria. La primera hace referencia al área donde surgen ideas fulminantes y el desarrollo de conceptos originales. Es poco frecuente este tipo de creatividad, ya que se debe tener un talento innato para inventar. En cambio la creatividad secundaria se fija en un problema para mejorarlo. La mayoría de los cambios son el resultado de pequeños pasos innovadores, siendo esta clase de creatividad la dominante en los seres humanos.

Dos de los investigadores más apasionados en el fenómeno de la creatividad, Ricardo Marín y Saturnino de la Torre (1991), en su libro “Manual de la creatividad”, afirman que sería más interesante y pertinente, relacionar la creatividad con la innovación útil, ya que el mismo concepto permitiría vincular el acto creativo con la aparición de algo nuevo.



Debe partirse del enunciado del hombre como ser eminentemente creativo. En esencia, pensamiento e imaginación, siendo este capaz de utilizar el conjunto de capacidades intelectuales que tiene el cerebro; para inventar, razonar, imaginar, intuir y reflexionar. En un proceso de indagación y búsqueda de nuevos conocimientos, partiendo siempre de una base, con la finalidad de generar nuevos productos, ya sean tangibles o intangibles.

Con ello, podemos definir la creatividad como un paradigma emergente de la civilización. El cual lleva a que el ser humano piense que la realidad es solo lo que está dentro de estos paradigmas, descartando lo demás por inexistente.

Desde el punto de vista psicológico se plantean tres etapas importantes en la concepción de la creatividad. La primera se concibe la creatividad como útil en las mediciones del coeficiente intelectual, con aportes importantes en cuanto a enfatizar el pensamiento creativo. En la segunda etapa aparece el enfoque de solución creativa de problemas, en donde se hace énfasis en lo pragmático, implica un cambio en la valoración de los problemas, es retar la imaginación. Se enriquece esta etapa con las estrategias del hemisferio derecho del cerebro, tales como la intuición, las analogías, sueños y metáforas.

Ahora bien, la tercera etapa se centra en el vivir creativo. El reconocer que muchos bloqueos de la creatividad no son de carácter racional, a nivel de pensamiento, sino que tienen que ver con las emociones. La etapa es considerada la más cercana al cambio pragmático. Implica no solo resolver problemas de manera creativa, sino ir más allá, concibiendo la vida desde el ser creativo.

Aldana (1996, citado en Gross, 2010) dice: “Se busca una creatividad más integral, de la persona que es creativa, en las relaciones consigo mismo, con los demás, en su trabajo. No niega esta generación el aporte ni la necesidad de seguir explorando las dos anteriores”. La creatividad, puede, en ocasiones llegar por azar; pero fundamentalmente es un problema de búsqueda y actitud, de preparación y oportunidades, de equivocarse y probar de nuevo.

Marín y De la Torre (1991) describen una serie de factores indicadores de la creatividad, que sirven para obtener información sobre el estilo y el potencial creativo de las personas. Los indicadores básicos suponen una comprensión y valoración del propio proceso creativo. Estos activadores de la creatividad son:

- **LA ORIGINALIDAD:** En la cual se integra el concepto de innovación valiosa, única e irrepetible. Implica diferencia, que además de sorprender, contenga valores nuevos.
- **LA FLEXIBILIDAD:** Se opone a la rigidez, a la inmovilidad, a la capacidad de modificar comportamientos, actitudes y puntos de vista.
- **LA PRODUCTIVIDAD:** Se refiere a cuando existe una gran cantidad de respuestas o soluciones por parte del sujeto. Se dice que las personas creativas ofrecen más respuestas porque tienen multiplicidad y fluidez.
- **LA ELABORACIÓN:** Es una característica que se observa de mejor forma en las pinturas clásicas, donde se ha pulido hasta el más mínimo detalle y nada es improvisado.

- **EL ANÁLISIS:** Se describe la capacidad de descomponer mentalmente una realidad en sus partes, permite profundizar y entenderla mejor, a partir de sus aspectos y componentes fundamentales.

- **LA SÍNTESIS:** Se define como la capacidad de resumir esquemáticamente con escasos elementos cuando aparecen problemas creativos complejos, es una función mental que está en todas las personas.

- **APERTURA MENTAL:** Rasgo que está emparentado con la flexibilidad y algunas personas la incluyen dentro de ella. Significa que el sujeto está abierto a esperar cualquier solución, a profundizar y preguntar sin descanso “por qué” y “para qué”.

- **COMUNICACIÓN:** Se refiere a la capacidad de llevar un mensaje convincente a otros, de transmitirlo y expresarse. Generalmente, los creativos asumen el rol de dar forma al común denominador de los sentimientos y aspiraciones de las personas, traduciendo lo que otros no son capaces de formular.

- **SENSIBILIDAD PARA LOS PROBLEMAS:** Se dice que la única forma de superar una situación es descubrir sus fallos, no negar la posibilidad del error, tener la voluntad de descubrir si hay un problema. Los creativos son capaces de verlos y así evitar su exagerado planteamiento provocado por temores, fobias y oposiciones.

- **LA REDEFINICIÓN:** Es encontrar los usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales. Así se amplían los usos de los objetos para resolver problemas para los cuales no están diseñados y así se agiliza el trato con la realidad.

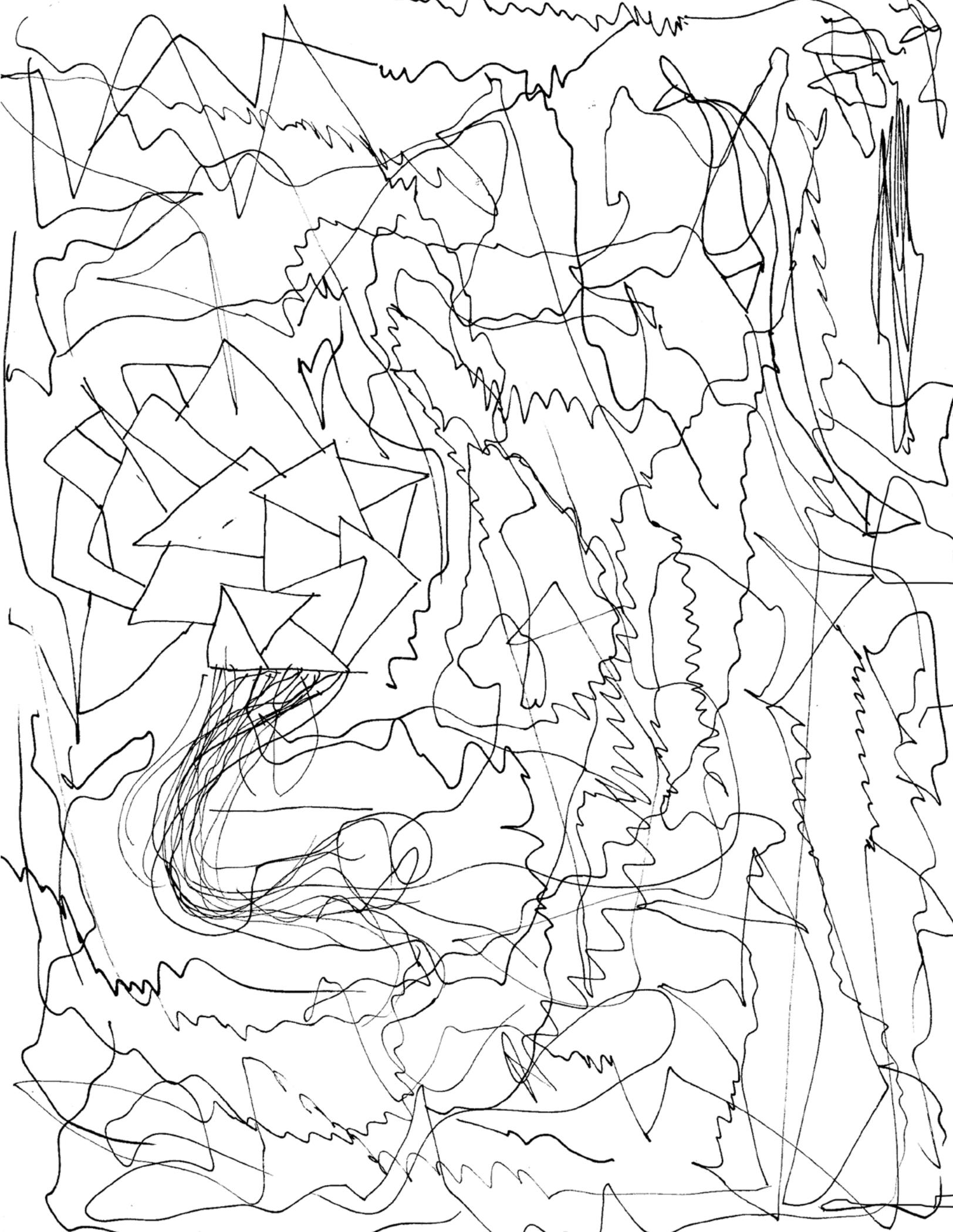
- **NIVEL DE INVENTIVA:** Es una conjunción de varios rasgos. Los inventores patentan numerosos objetos que van desde productos comerciales hasta cosas triviales, que por costos de producción no llegan al circuito comercial. Los críticos son variados y no siempre es fácil distinguir cuando algo es una innovación o una leve modificación de algo previo.

- **Y POR ÚLTIMO EL FACTOR SORPRESA** se refiere a que una persona creativa, con frecuencia, logra sorprender con algo fuera de la lógica o inventando del acto mismo de los acontecimientos.

Asimismo, Prado (1987) plantea en su libro “365 Creativaciones”, que los activadores creativos son breves catalizadores que se han comprobado como más eficaces para despertar, dinamizar y actualizar ese potencial y tesoro desconocido que es la imaginación creadora. Son como muletas para auxiliar en la recuperación del hemisferio derecho, en el que yace olvidado, la mar de tiempo, el pensamiento divergente, alternativo, intuitivo, globalizador, innovador e imaginativo.

Conscientes de estos indicadores, nos vamos acercando un poco más a la forma mediante la cual el ser humano puede activar y desencadenar su imaginación y creatividad. Como ya se ha mencionado anteriormente, todos estamos dotados para desarrollar la creatividad y es esencial, el empleo simultáneo de distintos lenguajes o formas de expresión para comunicar una misma idea; empleando el lenguaje verbal, el sonoro, el inventivo y el constructivo.







“Siempre
me divierte
y abro mi
mente para
crear
nuevas ideas”

DAVID GALÁN
ESTUDIANTE DE DISEÑO

Por último, podemos decir que la creatividad no se estimula ni se ejercita solamente con la lectura u oyendo pasivamente, pues la esencia de la creatividad radica en la acción innovadora e inventiva. En definitiva, la creatividad no está reservada sólo a los artistas y sabios, por el contrario, la creatividad es una de las características fundamentales de los seres humanos, que alcanza una dimensión universal y que, en realidad, es accesible para todos.

5.1 PENSAMIENTO CREATIVO

Para comenzar a hablar de pensamiento creativo, primero debemos tener muy claras las definiciones de pensamiento y creatividad. El pensamiento se refiere a la actividad fundamental del cerebro que implica la manipulación de imágenes ejecutivas (motoras), incógnitas (preceptuales) y simbólicas (lingüísticas). Es una habilidad que puede ser ejercitada y es una forma de conducta compleja y cognoscitiva que solo aparece en una etapa relativamente avanzada del desarrollo de una persona.

Por otra parte, tenemos la creatividad que como ya se mencionó anteriormente, es la capacidad de crear, innovar y generar nuevas ideas o conceptos que den soluciones creativas a diferentes problemas. Al unir estos dos conceptos tendremos una definición más clara del pensamiento creativo.

Halpern (1984, citado en Sowa) afirma que se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas, para llenar una necesidad. Incorporando las nociones de pensamiento crítico y pensamiento dialéctico. Por otra parte, Perkins (1993) destaca que el pensamiento creativo es un pensamiento estructurado que tiende a llevar a resultados creativos.

El pensamiento creativo constituye una de las manifestaciones más originales del comportamiento humano, se presenta cuando las personas tratan de transformar o adaptarse al medio en el que viven. Como se mencionó en el apartado anterior, todos los seres humanos nacen con la capacidad de ser creativos, aunque no se manifieste en el mismo nivel o de la misma modalidad.

Para Sánchez (2003), el pensamiento creativo o creatividad humana, se manifiesta de múltiples formas y en diversas circunstancias. Desde que un niño nace, por medio de su carácter activo, se pueden distinguir indicadores de creatividad en sus actividades diarias, que a lo largo de su desarrollo, se puede ir estimulando de manera diversa e integral.

Es importante conocer que el desarrollo del pensamiento creativo no es solo de emplear técnicas atractivas, sino que implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento. Tenemos cuatro características importantes de este pensamiento.

La primera es la fluidez, siendo la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas y respuestas a problemas establecidos; en este caso se busca utilizar el pensamiento divergente, con la intención de tener esa diversidad; pensar en todas las formas posibles de resolver un mismo problema.

La segunda es la flexibilidad, la cual consiste en manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, buscando una visión más amplia y diferente a lo que siempre se ha visto. La tercera es la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad. Implica pensar ideas que nunca nadie más ha desarrollado y visualizar los problemas de manera distinta; lo que trae como consecuencia, poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

Y por último, tenemos la elaboración, siendo la característica más importante, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado la industria, ciencia y arte. Consiste en añadir elementos y detalles a ideas ya existentes, modificando alguno de sus atributos.

Es importante destacar que el pensamiento creativo debe tener un resultado, ya sea a través de una acción interna, ya sea llegando a una conclusión, formulando hipótesis y tomando decisiones, o una acción externa, como escribir un libro, pintar o componer una canción.

5.2 PENSAMIENTO LATERAL

Teniendo en cuenta que el pensamiento creativo es la capacidad de generar ideas más allá del ámbito convencional, también debemos mencionar que a su vez, incluye el pensamiento divergente o lateral.

El psicólogo Edward de Bono, fue el primero en mencionar el término de pensamiento lateral en 1967. Afirmó que es una forma de organizar los procesos de pensamiento a través de estrategias no convencionales y la búsqueda de opciones creativas para resolver los problemas. Por otra parte, el pensamiento lateral se puede ir desarrollando con el uso de técnicas que ayuden a mirar un objeto desde distintas perspectivas. Pero, además, se debe de ir cultivando el pensamiento creativo si ya tenemos esas facultades innatas.

En su libro “El pensamiento creativo”, De Bono (1994) menciona que existen tres tipos de obstrucciones del pensamiento: la ausencia de información, el bloqueo mental y el peso de lo obvio. El último hace referencia a que lo obvio del problema impide proponer una mejor opción y este puede ser superado a través del pensamiento divergente.

Es importante destacar que el conocimiento es esencial para el pensamiento creativo. Por lo que en todo proceso creativo, juega un papel fundamental la reserva cognitiva de la persona, las experiencias, el conocimiento que este haya adquirido a lo largo de su vida y el buen estado de sus funciones cognitivas generales.

Por lo que concluimos, que sin una buena memoria, atención y sobre todo, funciones ejecutivas, no se puede desarrollar una creatividad plena y, para potenciar este pensamiento, es necesario tener la mente activa, ya sea ejercitándola con libros, películas y música.



Para comenzar a definir los procesos creativos, debemos mencionar que no son procesos fáciles, ni lineales, sino interactivos, dentro de los cuales se producen procesos intermedios hasta llegar a la respuesta de un problema. En diseño, el proceso creativo es un análisis mental, cuyo fin es la comunicación.

El proceso creativo es prácticamente invariable, ya que se prepara previamente la mente del inventor, mediante la recopilación de toda la información relevante sobre el problema establecido. Constantemente el cerebro busca plantear el problema de una forma lógica, negándose a aceptar alguna solución definitiva. La respuesta en sí, la idea creativa y definitiva, surge casi siempre cuando el individuo no está concentrado en el problema, sino que se encuentra en un estado de abstracción de sueño despierto.

Graham Wallas (1926) fue el pionero en la presentación de un modelo que definía el proceso creativo. En su libro "El arte del pensamiento", presenta un modelo en el cual explica el proceso agrupando los enfoques creativos en cinco etapas.

La primera es la preparación, en donde se identifica el problema de interés de la persona, se enfoca en la mente y se exploran las dimensiones de dicho problema; el segundo es la incubación, en la cual se interioriza mentalmente el problema en el hemisferio derecho del cerebro y parece que nada pasa externamente.

La iluminación o insight como tercera etapa, es cuando aparece en nuestra mente la solución y surge la creatividad en forma de ideas, se activa del procesamiento mental interior, una solución consciente y real. Por último tenemos la verificación, que como su nombre lo dice, es cuando una idea es conscientemente verificada, elaborada y luego aplicada para solucionar problemas.

Ha habido muchos investigadores que buscan aclarar, si el periodo de incubación, implica un espacio de interrupción del problema, ayuda a la solución creativa de este. Wallas, entre sus enunciados señala que la creatividad es parte del legado del proceso evolutivo de los seres humanos, lo que ha permitido adaptarnos rápidamente a los cambios constantes que se han producido a lo largo de la historia.

Por el contrario, Lucia Velasco (2009), en su tesis "Desarrollo del pensamiento creativo", nos dice que existen ciertas creaciones que se podrían llamar episódicas, las cuales parecen surgir de la iluminación y luego la ejecución, dentro del esquema estímulo-respuesta. Cada una de estas creaciones es tan breve que parece ser más un acto que un proceso.

A Diferencia de Wallas (1926), Velasco distingue seis etapas del proceso creativo. En primer lugar, el cuestionamiento, definido como el interés profundo en un tema dado. Se abre un periodo de perplejidad, de dudas, de ansiedad; pero también de expectativa y de deseo de aventura. Seguido por el acopio de ideas, el cual se distingue por la búsqueda de información, ya sea con observación, lecturas, entrevistas, etc.

En tercer lugar, ella plantea la incubación que, al igual que Wallas, la define como la etapa de germinación de la idea. Continúa con la iluminación, en donde se da la solución al problema con ideas innovadoras y creativas. Posteriormente, está la elaboración, como su nombre lo dice, es la etapa en donde se materializa la idea.

Por último, Velasco plantea la comunicación, la cual se completa con la retroalimentación. El creador también busca trascender a través de la aceptación de su respuesta al problema. Sin embargo, la duración de las seis etapas puede variar muchísimo de un individuo a otro. El proceso creativo no es tan lineal como cíclico o recurrente. El número de recurrencias a cada etapa del proceso depende de la profundidad y amplitud de la situación o problema que se aborda tanto como de la habilidad mental, conocimientos y personalidad de cada persona.

Además, existen técnicas que permiten desencadenar la creatividad. Entre ellas: el torbellino de ideas o brainstorming, la analogía inusual, la solución creativa de problemas, el juego lingüístico, la búsqueda interrogatorio, el relax imaginativo, la biónica, el análisis de los sueños, y otros tantos mecanismos que el hombre ha ideado para hacer de su proceso de vida un camino al desarrollo de la imaginación y la inteligencia; asumiendo la potencial e innata capacidad de crear como un escalón hacia el desarrollo pleno de sus capacidades.

6. LA MÚSICA Y EL DISEÑO



Para comenzar a hablar de la influencia de la música en los diseñadores, primero debemos conocer las características y similitudes que tienen en común estas dos disciplinas, gracias a las cuales pueden expresarse y reinventarse a sí mismas. Ya sea de forma comercial o artística. Ambas poseen cuatro cualidades o herramientas que hacen que una composición sea original, atrayente, inédita y única.

La primera es la creatividad, definida anteriormente como la facultad de crear o la capacidad de creación. El buen diseño, así como la buena música están basados en ella, ya que se requiere un pensamiento divergente e inventivo para el surgimiento de nuevas ideas. Además, el diseñador y el músico deben poseer una curiosidad permanente para experimentar nuevas sensaciones tanto visuales como auditivas, que les permitan expresarse y provocar una reacción positiva en el público objetivo.

La segunda es la armonía, la cual tanto en diseño como en música, permite reflejar unidad, orden y simetría. En diseño puede denotar fuerza en la gráfica, dinamismo, regularidad y simplicidad; en la música, manifiesta formación y sucesión de notas, que hacen que un sonido sea agradable y forman una melodía.

La tercera es el contraste. El diseño y la música buscan sorprender, atraer la atención del público, comunicar y dar un aspecto dinámico, brindando un giro inesperado. En ambos casos deben de jugar con los tonos para desarrollar formas estéticas que otorgan intensidad al compás o a un gráfico.

Y por último, la tipografía. Las fuentes y letras son el complemento perfecto para una creación gráfica o una composición armoniosa, pueden decir mucho en un anuncio, slogan o en el nombre de una marca. En la música, la letra es un adorno que, al igual que en el diseño, expresa personalidad, emoción y sentimiento. Crea una conexión entre quien crea y quien recibe el mensaje. “Más que palabras, la tipografía comunica y refuerza el sentido de una figura visual o una pieza musical” (Axiomacero, 2010).

Por lo tanto, podemos decir que la música y el diseño fundan una tendencia, crean una diferencia y marcan una moda. Van de la mano y son la dupla perfecta para cautivar e impactar al público. Ambas implican inspiración, pasión, sensibilidad, investigación y gusto por el tema, para llevarlo a cabo. Las dos implican un proceso creativo y se influyen entre sí, para llegar a un resultado satisfactorio.

6.1 DISEÑAR CON MÚSICA

Para la mayoría de los diseñadores, la música es un elemento fundamental en sus vidas y en su trabajo. Muchos la utilizan como un estímulo externo que es capaz de modificar el estado de ánimo y crear una conexión con muchas sensaciones internas, que luego se van transmitiendo y afectarán el resultado final del trabajo. Pero ¿cómo influye realmente la música en el trabajo creativo?

Lucas López (2008) en su artículo “Sobre la música” dice: “En tanto el sonido envuelve arropado el ambiente, con la música, el diseño surge como una polifonía de sentidos, una alegoría a la comunicación”. Menciona que para él, existe una relación íntima entre el racionalismo musical y proyectual. Plantea que la música es esencial en el medio gráfico y para la inspiración.

En el momento en el cual queremos crear algo atractivo, innovador, funcional y original; sin duda no hay nada mejor que una buena lista de canciones como acompañante para cualquier persona, especialmente para los diseñadores, publicistas y creativos. Esto es, como ya mencionamos anteriormente, porque la música aumenta la creatividad y ayuda a la concentración. Además, es una gran herramienta para poder crear un ambiente limpio de sonidos no deseados.

Don Campbell (1999) dice que el uso de la música como endorfina para la creatividad es solamente uno de los beneficios que da en un ambiente de trabajo. También, menciona que la música puede ser usada para activar, estimular y relajar la mente y cuerpo.

Por esa razón, muchas empresas de diseño permiten que sus empleados puedan tener música para trabajar, creando así un ambiente positivo y más creativo. De igual manera, Gil Shuler, diseñador gráfico de Carolina del Sur (citado en Wohlfarth, 2008), señala que en su empresa, la música crea un ambiente cómodo y relajado.

La música nos influye directamente, llega a nuestro subconsciente y se convierte en parte de nuestro trabajo. Nos permite llegar a niveles profundos de nuestro subconsciente que provoca sensaciones y emociones, dependiendo del género de música que estemos utilizando. (Claudio Vera, citando en Wohlfarth, 2008).

Cada uno de los diseñadores tiene un gusto diverso por la música; cada uno se inclina por géneros diferentes. La música que escuchamos, es reflejo de nuestro estilo y tener nuestra propia selección de música nos hace más productivos, ya que nos conecta con nosotros mismo y con nuestras ideas, ayudando a separar el entorno para enfocarnos en solucionar el problema de diseño que tengamos.

Geral Haman (2005) apunta que la clave es encontrar el tipo de música correcto, que estimule nuestra creatividad. También, recomienda utilizar una variedad de géneros, ya que cada vez que la música pase de un estilo a otro, nuestro cerebro cambiará los patrones de onda, por lo que comenzaremos a pensar de maneras diferentes. La meta para las almas creativas es aprender a regular nuestras mentes utilizando la música, como catalizador de ideas.

Así que ¿cómo logramos diseñar con música?. Obviamente podemos ver cómo la música tiene el poder de llevarnos a lo más profundo de nuestro ser. Al solo poner música de fondo no hacemos el uso óptimo de la misma. Campbell (1999) señala que “El uso óptimo de la música, es aprender a utilizarlo cuando lo necesitamos en nuestro proceso creativo. Algunos ambientes de trabajo son tan ruidosos, que nuestros cuerpos nunca se relajan”.

Para concluir, podemos ver que ciertamente todo estilo de música provoca una reacción diferente en nuestro cerebro. Debemos experimentar y probar los estilos que ayuden a estimular nuestra creatividad para cada tipo de trabajo que tengamos que realizar. Utilizando la música de manera óptima, para que en el resultado final se vea reflejada la influencia que tiene la música en nuestro trabajo.



A yellow comet-like shape with a black musical note on its tail, moving from right to left. The background is teal with white vertical lines and small white dashes.

“EL DISEÑO ES UNA ACTIVIDAD CREATIVA QUE SUPONE LA
EXISTENCIA DE ALGO NUEVO Y ÚTIL SIN EXISTENCIA PREVIA”

Reswich

A second yellow comet-like shape with a black musical note on its tail, moving from right to left, identical to the one above.



Capítulo 3:

Diseño metodológico

En el presente capítulo se plantea cómo y de qué manera se realizará la investigación. Se diseña la forma en que se llevará a cabo el trabajo de campo y se describen los instrumentos que se utilizarán para hacer cumplir los objetivos de investigación.

1. TIPO DE INVESTIGACIÓN



La presente investigación es de tipo cualitativa, la cual se fundamenta en la recolección de datos sin medición numérica para responder las preguntas de la investigación y busca principalmente la sistematización del material bibliográfico o hemerográfico. También de las opiniones y apreciaciones obtenidas de informantes claves ya sea en forma individual o grupal. Esta recolección puede ser por medio de entrevistas, o talleres (focus groups), tal como lo dice Sampieri (2010).

También, podemos decir que las investigaciones cualitativas según Schwartzman (1993, citado en López y Salas, 2009), se enfocan particularmente en la problemática de los individuos y los grupos que constituyen e interpretan las organizaciones y las sociedades. Este tipo de investigación facilita el aprendizaje de las culturas como también las estructuras organizacionales, le provee al investigador formas de examinar el conocimiento, el comportamiento, los artefactos que los participantes comparten y usan para interpretar sus experiencias.

Nuestra investigación se basó en describir la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado. Se propuso con el tema, analizar la relación que existe entre la música en el aprendizaje y luego contrastarlo con los resultados al ser aplicados en los procesos creativos.

Los sujetos de estudio fueron los estudiantes de primer ciclo de la cátedra "Pensamiento creativo" de la Escuela de Diseño "Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel".

2. RECOPIACIÓN DE DATOS BIBLIOGRÁFICOS

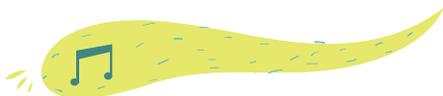
Para la recopilación de datos bibliográficos se acudió a diferentes medios literarios para usos pertinentes a nuestro tema de investigación. De acuerdo con Sampieri, la revisión de la literatura para un trabajo de investigación, puede ser mediante recolección de fuentes primarias. Cuando el investigador conoce dónde éstas se encuentran, tiene acceso a ellas y se encuentra familiarizado con el campo de estudio (posee información completa sobre los artículos, libros y otros materiales relevantes para su investigación; sabe dónde se encuentran y cuáles han sido los avances de la disciplina) estas fuentes literarias pueden ser seleccionadas de bibliotecas, filmotecas, hemerotecas, bancos de datos y servicios de información.

En esta investigación, consultamos diferentes tesis, monografías y libros como información primaria que trataban sobre el tema de música, procesos creativos, metodología de diseño, etc.

Así mismo, Sampieri afirma que la recopilación de datos puede ser: "Bibliográfica o documental, donde se basa en fuentes secundarias o de "segunda mano", en información ya procesada. No se contacta directamente con personas mediante instrumentos, sino más bien se sustenta de información contenida en libros o documentos, y no con personas directamente." En los cuales podemos encontrar libros, revistas, periódicos, etc.

También, nos asevera que puede ser de manera empírica o de campo, donde las fuentes de datos de información las encuentran de primera mano. Estas son: observación participativa o no participativa, el experimento y la entrevista.

3. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN



Al seleccionar las distintas herramientas que utilizamos para nuestra investigación, debíamos tener en cuenta que estas podrían ir cambiando nuestra percepción y análisis del estudio, “Al ingresar al campo o ambiente, por el simple hecho de observar lo que ocurre en él, estamos recolectando y analizando datos, y durante esta labor, la muestra puede ir ajustándose” (Sampieri, 2010).

Asimismo, de acuerdo con Sampieri, los datos se recolectan por medio de métodos que también pueden cambiar con el transcurso del estudio. Para la investigación empleamos instrumentos que nos dieran distintos puntos de vista. Además obtener información de cómo los estudiantes ponen en práctica el uso de la música en los procesos creativos. Para ello realizamos entrevistas a profesionales con experiencia en el tema, observaciones no participativas en la clase de pensamiento creativo y grupos focales para conocer la opinión de los estudiantes.

3.1 ENTREVISTA

De acuerdo con Díaz (2005, citado en García y otros, 2005) “En la obra los Diálogos de Platón (Mayéutica) se produce el primer uso del diálogo para acceder al conocimiento de lo público. Pero fue el proceso de modernización y racionalización de las relaciones a través del desarrollo de las Ciencias Sociales y la puesta en circulación de la prensa de masas lo que consideramos propiamente como el origen de la entrevista”. La cual realizamos a profesionales que han hecho investigaciones acerca de la música y el diseño.

De igual manera, Corbetta (2007) opina que la entrevista es una conversación provocada por un entrevistador con un número considerable de sujetos elegidos según un plan determinado con una finalidad de tipo cognoscitivo. Siempre está guiada por el entrevistador pero tendrá un esquema flexible no estándar.

Se realizaron cuatro entrevistas a diferentes expertos en la materia de música, pedagogía y diseño, los cuales fueron:

- **LUCAS LÓPEZ**
Diseñador gráfico (Argentino)
- **LIC. PEDRO SORTO**
Catedrático de la materia de Pensamiento Creativo de la Escuela de Diseño Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel (Salvadoreño)
- **LIC. MARTA EUGENIA VALLE**
Diseñadora Gráfica (Salvadoreña)
- **LIC. ALEJANDRO ESTRADA**
Catedrático de la materia de Pensamiento Creativo de la Escuela de Arquitectura (Salvadoreño)



3.2. OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE

Acorde a Sampieri, la observación no participativa “Se caracteriza por que el investigador lo realiza todo y los investigados son meros objetos que proporcionan información, sin conocer sus resultados. Hay una relación vertical entre investigador e investigados. Estos últimos asumen una actitud pasiva, generalmente sin saber qué pasó con los resultados.”

Se utilizó la observación no participativa en tres grupos de la cátedra de pensamiento creativo. Realizando un taller en cada grupo, en el cuál se utilizaron distintos géneros musicales para poder analizar cómo estos afectan el comportamiento de los jóvenes y cómo influye la música en sus diseños.

3.3 GRUPO FOCAL

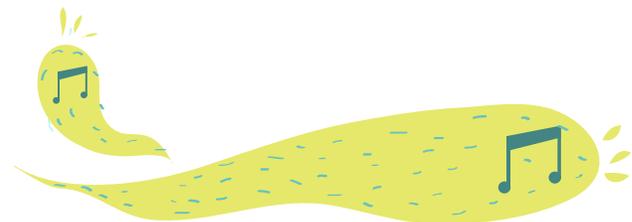
Un grupo focal es “Una reunión de un grupo de individuos seleccionados por los investigadores para discutir y elaborar, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación” (Korman, 1986, citado en Saldaña y Urcia, 2008). Erróneamente, los grupos focales generalmente son considerados una modalidad de talleres participativos por lo cual es importante hacer una distinción entre ellos.

Los talleres participativos implican la participación de un número de personas, y el énfasis está puesto en el desarrollo de preguntas y respuestas entre los talleristas y los participantes. En cambio, los grupos focales requieren de procesos de interacción, discusión y elaboración de unos acuerdos dentro del grupo acerca de unas temáticas que son propuestas por el investigador.

Por lo tanto, el punto característico que distingue a los grupos focales, es la participación dirigida y consciente; llegando a conclusiones que surgen del trabajo realizado por los participantes. Por otra parte, podemos observar lo que se dice acerca del grupo focal: “El Grupo Focal es una de las técnicas para recopilar información de los métodos cualitativos de investigación. Un grupo focal puede definirse como una discusión cuidadosamente diseñada para obtener las percepciones sobre una particular área de interés” (Krueger, 1991).

En las entrevistas del grupo focal, Krueger menciona que inciden en las tendencias humanas; las actitudes y las percepciones relacionadas con los productos, los servicios, o los programas que tienen las personas, son desarrollados en parte en su interacción con otras personas.

La observación no participativa de las clases de Pensamiento Creativo, permitió generar un diseño de cuestionario para la realización del grupo focal. De manera que se realizaron cuatro grupos focales con cinco alumnos de cada grupo de la cátedra de pensamiento creativo de la Escuela de Diseño, para conocer sus opiniones sobre si la música influye o no en su proceso creativo, al momento de diseñar.



4. ANÁLISIS DE DATOS



Según Sampieri, la investigación cualitativa no es estándar, ya que cada estudio requiere de un esquema o “coreografía” propia de análisis. También, nos dice que el análisis es un proceso ecléctico (que concilia diversas perspectivas) y sistemático, más no rígido ni mecánico. Teniendo en cuenta cómo se realizan los análisis en la investigación cualitativa, realizamos dos tipos de análisis (descriptivo y analítico) para obtener resultados de cada uno de los instrumentos que utilizamos, y así comparar los dos tipos de análisis que realizamos con un cuadro de vaciado de datos.

En las entrevistas pudimos obtener información de cómo estos expertos consideran que la música influye en el proceso creativo. Al mismo tiempo, con las observaciones no participativas que realizamos a la clase de Pensamiento Creativo pudimos tomar anotaciones más explícitas de cómo los estudiantes diseñan utilizando la música como fondo de su proceso creativo. Los grupos focales nos sirvieron para tener opiniones de estudiantes y su vivencia al estudiar o trabajar con música.

5. CONCLUSIÓN

El estudio descriptivo que realizamos nos permitió describir la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño, y de esa forma cumplir con los objetivos fijados al inicio de la investigación; proponer que la música sea una herramienta al realizar nuestros procesos creativos, y analizar la relación entre música y diseño.

6. RECOMENDACIONES

Dejamos esta investigación abierta para que se ocupe como base de material didáctico y de investigación para la cátedra de Pensamiento Creativo, y en un futuro servir como plataforma para la realización de un método de Diseño.





“LA MÚSICA ES CAPAZ DE MOLDEAR NUESTRO CARÁCTER,
INFLUYENDO EN NUESTRO COMPORTAMIENTO”

Gontán



Capítulo 4: *Resultados*

En el presente capítulo se describen los resultados obtenidos mediante las herramientas planteadas en el diseño metodológico. Se contrastan las opiniones de las entrevistas a profesionales y sus experiencias con las de los alumnos que participaron en talleres y grupos focales. Se finaliza con las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

1. INFLUENCIA DE LA MÚSICA EN LOS PROCESOS CREATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO

La influencia es el efecto, consecuencia o cambio que produce una reacción en otra. Podemos decir que al considerar la música como una influencia directa en los procesos creativos de los estudiantes, afirmamos que en sí, ya lo influye previamente al desarrollo de la investigación. Se ha dicho que “La expresividad o carácter de la música se basa en el poder especial de afectar a nuestras emociones. La música es capaz de moldear nuestro carácter, influyendo en nuestro comportamiento” Gontán (2011).

Según el Lic. Pedro Sorto, catedrático de la asignatura Pensamiento Creativo de la Escuela de Diseño, “la música ayuda a concentrarse, a relajarse y a dejarse ir (vagabundear mentalmente)” y asevera que cuando escuchamos música, “la mente se abre y nos liberamos de prejuicios que obstruyen nuestra creatividad”. Por otro lado, Alejandro Estrada, catedrático de la asignatura Pensamiento Creativo de la Escuela de Arquitectura, dice que:

La música influye en los procesos creativos, debido a que estimula el pensamiento lateral. Las pautas de pensamiento lógico se ven influenciadas por memorias y recuerdos, así como proyecciones del futuro. Por lo cual, las respuestas a problemas creativos encuentran cabida fácil para manifestarse simultáneamente; además de activar áreas del cerebro que durante el razonamiento lógico no se abren; es entonces cuando ocupamos nuestra mayor capacidad para generar ideas.

Conviene subrayar, que al hablar de la influencia de la música en los procesos creativos, no nos referimos a la música de fondo como un uso ambiental o de distracción, sino a la música como parte de la obra, como una herramienta. Así como afirmó Marta Eugenia Valle, Licenciada en Diseño Gráfico, cuando hablaba acerca de los artistas visuales; aseguraba que al realizar su obra, se empieza generando una simbiosis entre el entorno auditivo musical. La diferencia entre las experiencias de artistas que trabajan con música y no con música de fondo. Dicho de otra manera, artistas o diseñadores que trabajan con música como una herramienta más, al igual que sus pigmentos y material plástico.

Asimismo, Valle aseveró que en artes visuales, la música es una herramienta bastante fuerte, ya que el artista visual debe aprender a utilizar este recurso auditivo de manera responsable e intencional. Y comenta acerca de cómo la música influyó directamente en su proceso de obra más contundente, para entrar en un marco de creación.

Cuando hablamos de la música como influencia y herramienta en el proceso creativo, debemos ampliar el conocimiento que adquirimos a través de los resultados de la investigación. Es importante hablar acerca de la diferencia que encontramos entre el diseño y la música, y la música en el diseño; ya que son temas que suelen confundirse entre sí. Encontramos muchas investigaciones, ensayos y documentos que hablaban acerca del papel que juega el diseño en el mundo musical; desde diseños de portadas de cd's, hasta logos de bandas musicales e incluso ser parte de un grupo musical o practicar con algún instrumento.

Por otra parte, en la opinión de los alumnos con los que realizamos el taller experimental y también el grupo focal, dijeron que sí se sienten fuertemente influenciados por la música, unos aseguraron que la utilizan como un apoyo del diseño; como una herramienta para realizar el trabajo inspirado en lo que están escuchando, y así acompañar el diseño para complementarlo con sonidos. En el taller, se observó claramente la manera en que la música influyó en su proceso creativo.

La elección de canciones para el taller fue variada y pudo dar un indicio de lo que sucede cuando están realizando un proceso creativo, escuchando música que es de su agrado y que les inspiraba ilustrar. Lo más notable, al momento del taller, fue observar cómo su trazo y la actitud de la ilustración cambiaba con respecto al tipo de música que sonaba en el salón.

Cuando sonaba música clásica, jazz, o música sin letra; el trazo era suave y despacio, y las ilustraciones eran más controladas con líneas rectas, limpias y casi ninguno utilizó color; sin embargo, cuando sonaba música con un ritmo más rápido y dinámico, los trazos eran rápidos, más libres y hacían uso del color. Las ilustraciones cambiaban dramáticamente y su actitud, postura y ánimos también.

En el grupo focal, los alumnos expresaron que perciben la influencia de la música en su diseño, en los acabados y estilos utilizados para plasmar en imágenes sus pensamientos y la visión que perciben de la melodía. Otros, se estresan al escuchar la música inadecuada o por no escuchar música mientras realizan su proceso creativo.



Entrevista con Marta Eugenia Valle, Diseñadora Gráfica



Entrevista con Marta Eugenia Valle, Diseñadora Gráfica

Algunos alumnos seleccionados para el grupo focal, mencionaron que la música les ayuda a soltar su mente y mano para realizar el proceso creativo y así tienen mejores resultados de su trabajo. Como dice Álvaro Ortiz, alumno de la asignatura de Pensamiento Creativo, “influyó dándonos una inspiración para marcar el ritmo, trazo, color y demás cosas con el fin de lograr nuestra representación de la palabra dada”.

Algo importante que observamos, fue que la mayoría de alumnos utilizan la música como una herramienta de apoyo para el proceso específico que estén realizando. Seleccionan la música que les conviene y les inspira para llevar a cabo su proceso. Tal cual nos dice Álvaro Ortiz “Cuando no la escucho, se nota el desanimo y el cansancio en lo que hago. En cambio, si la escucho siento seguridad y fuerza para no rendirme y poder terminar”.

Los procesos creativos pueden variar según el tipo de música, ya que la utilizan de diferente manera, con respecto al trabajo que están realizando, si es un proceso lúdico y divertido, busco la música adecuada para realizarlo. Y los procesos pueden ser diferentes dependiendo de la música que les agrada. Con música encuentran inspiración, se relajan y es así como surgen más ideas, ayudan a encontrar las diferentes maneras que se puede relacionar una palabra. Así como dice Francisco Javier Rivas, alumno de la asignatura de Pensamiento Creativo, “en mi opinión la música ejerce un valor agregado a los procesos creativos, los cambios de género musical estimularon mis sentidos”.

En general, la música ayuda de manera positiva y eficiente para crear un ambiente desinhibido y más creativo al realizar un proceso creativo. Es importante destacar que la música puede ser utilizada como una herramienta eficaz si se maneja de forma adecuada y no solo como música de fondo. Si bien es cierto, la música de fondo crea un ambiente lúdico para el diseño, se destaca aún más cuando ésta se opera de manera intencional. Una prueba de ello, es la respuesta de los alumnos, al preguntar si considerarían utilizar la música como una herramienta de diseño; a lo cual todos respondieron sí.

Estrada, nos comenta que la música influencia “directamente, debido que mis emociones se ven reflejadas en el tipo de diseño que entrego, si es agresivo, rítmico o no, la música ha tenido mucho que ver para alcanzar cualquier resultado, tal vez, inclusive hasta en un 15%.” Asimismo, comenta acerca de los resultados que él ha obtenido en la cátedra de Pensamiento Creativo al hacer talleres con música, y dice que obtuvo “mentes despejadas, mentes relajadas, mentes flexibles, resultados espectaculares”.



Alumnos de la cátedra “Pensamiento Creativo”, día miércoles, que participaron en el taller de apreciación musical.



Alumnos de la cátedra “Pensamiento Creativo”, día jueves, que participaron en el taller de apreciación musical.



Alumnos de la cátedra “Pensamiento Creativo”, día miércoles, que participaron en el taller de apreciación musical.

2. GÉNEROS MUSICALES ENTRE LOS ESTUDIANTES

Uno de los aspectos más importantes al utilizar música como herramienta en el proceso creativo, es la selección de los géneros musicales adecuados para generar un ambiente lúdico y conveniente. De esta manera, el proceso creativo puede ser eficiente e intencionalmente realizado tomando la música como base para generar diseños.

Según Pedro Sorto, la inclusión de nuestra música preferida (y conocer la de los demás) ayuda a personalizar el trabajo y a infundirle alma a los proyectos. De igual forma, Estrada explica que:

Todo estudiante debe de expandir sus gustos musicales, variarlos, la misma música todo el tiempo no permite amplificar el pensamiento. También puede mecanizarlo, volverlo en "Loop" repetitivo, y a la vez, le agrada incentivar el concepto "Shuffle", inyectar "randomness" en los gustos musicales es un deber.

En ese sentido, podemos decir que es recomendable que el alumno pueda expandir sus gustos y conocimientos musicales. Ya que nuestro grupo objetivo de estudio, son alumnos que se encuentran en su primer año de estudio, un buen momento para que ellos puedan aprender a escuchar música diferente y a utilizarla como una herramienta de diseño en su proceso creativo y que sea así durante toda su carrera y vida profesional.

Marta Eugenia Valle asegura que utilizó la música, sobre todo el jazz, al crear su obra visual más representativa en los años noventa. Y que esta influyó directamente en los resultados finales de su obra, porque creaban espacios mentales interesantes para alinear el cerebro hacia la creación. La mayoría de estudiantes dicen escuchar música de su agrado al realizar un proceso creativo. También dijeron que utilizan la música intencionalmente dependiendo de lo que estén diseñando, porque la música influencia en el resultado final de diseño.

En cuanto a los géneros musicales, los diseñadores entrevistados, concuerdan en que los estudiantes y diseñadores en general, deberían expandir sus conocimientos y gustos musicales. Eso permitirá que transmitan la actitud de la música, hacia la actitud del diseño. Es por eso que se recomienda utilizar tipos de música adecuados para el proceso creativo de diseño que se esté realizando. Según comentarios obtenidos en las entrevistas del grupo focal, los estudiantes concluyeron en que los géneros musicales varían según el tipo de diseño o trabajo que estén realizando.

3. PROCESOS CREATIVOS ENTRE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO



Los procesos creativos tienen como fin la comunicación, en el área de diseño es un análisis mental que nos ayuda a tener un resultado final con precedentes y para ordenar nuestras ideas. Así, poder descartar todo aquello que no es esencial en nuestro trabajo.

Lucia Velasco (2009) escribió sobre los procesos creativos y los divide en seis etapas:

- 1- Se empieza haciéndonos un cuestionamiento del tema que desarrollaremos.
- 2- Entramos en la etapa de dudas para después pasar a la investigación y recopilación de información.
- 3- Incubación de las ideas.
- 4- Iluminación; en esta etapa se crea la solución del problema.
- 5- Elaboración y materialización de las ideas.
- 6- Comunicación, dar a conocer los resultados.

En resumen, estas son seis etapas por las que los diseñadores podemos pasar para tener un producto final funcional y no sacado de la manga como se suele decir. Velasco da un ejemplo de cómo podemos realizar nuestro proceso creativo. El diseñador tiene la opción de adaptarse a las etapas que más le funcionen para resolver un problema.

A lo largo de la carrera de diseño conocemos los distintos procesos creativos que nos llevan a crear nuestros propios métodos de diseño, pero siempre teniendo como base las distintas etapas de las que hablábamos anteriormente. Según Sorto, cada proceso creativo es personal y diferente. Cada estudiante tiene su forma de ver el diseño, de resolver los problemas de forma diferente. En los grupos focales que realizamos, nos dimos cuenta que los procesos son diferentes para cada estudiante, pero siempre hay una base: realizan su trabajo siguiendo diferentes etapas.

Al estudiar cada entrevista, pudimos darnos cuenta que a pesar que los alumnos están comenzando su carrera, ellos consciente o inconscientemente, tienen un proceso para resolver sus problemas de diseño. Como resultados generales, sabemos que ellos empiezan con la etapa inicial de Wallas, que consiste en cuestionarnos sobre el tema a realizar; también los alumnos investigan sobre el tema de sus proyectos y alguno de ellos genera lluvia de ideas para obtener palabras claves que le ayudan a crear su concepto de trabajo.

Esta parte del proceso creativo es muy importante, ya que la mayoría de alumnos nos hablaban que la música forma parte de las herramientas de su proceso creativo. Como ya mencionamos anteriormente, no nos referimos a la música de fondo, sino que los sonidos, las melodías formen parte del soporte de trabajo.

Al mismo tiempo, la utilizan como inspiración. También, la usan para crear estados de ánimo y concentración adecuados para cada trabajo. Otros prefieren realizar las primeras etapas de su proceso sin música, pero en un lugar sin ruido y el silencio también es música. Lograr crear un ritmo de trabajo en base a melodías, nos ayuda a organizar nuestras ideas y crear un ambiente adecuado para trabajar. Simultáneamente, tenemos la capacidad al utilizar la música; externar ese ritmo que creamos internamente y trasladarlo a nuestro trabajo, creando composiciones más ordenadas y mejores resultados.

Los procesos creativos pueden generarnos distintos resultados dependiendo de las etapas que realicemos. Es importante probar cada una de estas etapas y después efectuar nuestro propio proceso. El licenciado Alejandro Estrada, catedrático de pensamiento creativo, habló sobre sus procesos creativos, él lo denomina “Switch: Modelo de Pensamiento Creativo Profesional” y explica con sus palabras: soporta una estructura multilateral de pensamiento adaptativo, atemporal y estratégico, el cual con cada proyecto, se multiplica a sí mismo y se enriquece, además de los ejercicios constantes de auto-descubrimiento, percepción y creatividad aplicada que práctico hace ya más de diez años.

Es una muestra de cómo podemos crear nuestros procesos para obtener los resultados que nos ayuden a realizar mejor nuestro trabajo. Estrada hace énfasis también en que debemos realizar ejercicios que nos ayuden a ampliar nuestro pensamiento, a tener un auto-descubrimiento y así poder ampliar más nuestra percepción de las cosas, lo que nos traerá como resultado diseños más profundos.

4. EL USO DE LA MÚSICA EN CÁTEDRAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD

Al ser mentes creativas, tenemos que enriquecer nuestro moodboard personal, para crear nuevas ideas constantemente, debemos de leer, investigar, sentarnos y pensar sobre nuestro tema y encontrar todas las soluciones posibles e imposibles, y de esa forma saber cuál es la adecuada para llevar el mensaje correcto al espectador.

De forma general podemos decir que los procesos creativos están presentes en todos los estudiantes de diseño, no siempre de la misma forma, pero siempre existen estas etapas para llegar a un resultado final.

Los estudiantes desde primer año de carrera, saben que tienen que seguir distintas etapas antes de elaborar su producto final, pudimos observar que la mayoría está consiente de esto, y por ende lo usan cuando realizan su trabajo. El añadir distintas herramientas a los procesos como en este caso la música tiene resultados positivos, ya que ampliamos nuestra percepción de las cosas, controlamos nuestro ritmo, tenemos mayor capacidad de concentración, y nuevas imágenes y colores en nuestra mente. Explorar, experimentar, investigar, sentir nuestro diseño es lo que nos hace poder defenderlos y tener los mejores resultados.



Alumnos de la cátedra "Pensamiento Creativo", día miércoles, que participaron en el taller de apreciación musical.

"Todos nacemos en un entorno sonoro y musical"
Revista Musicante (2012)

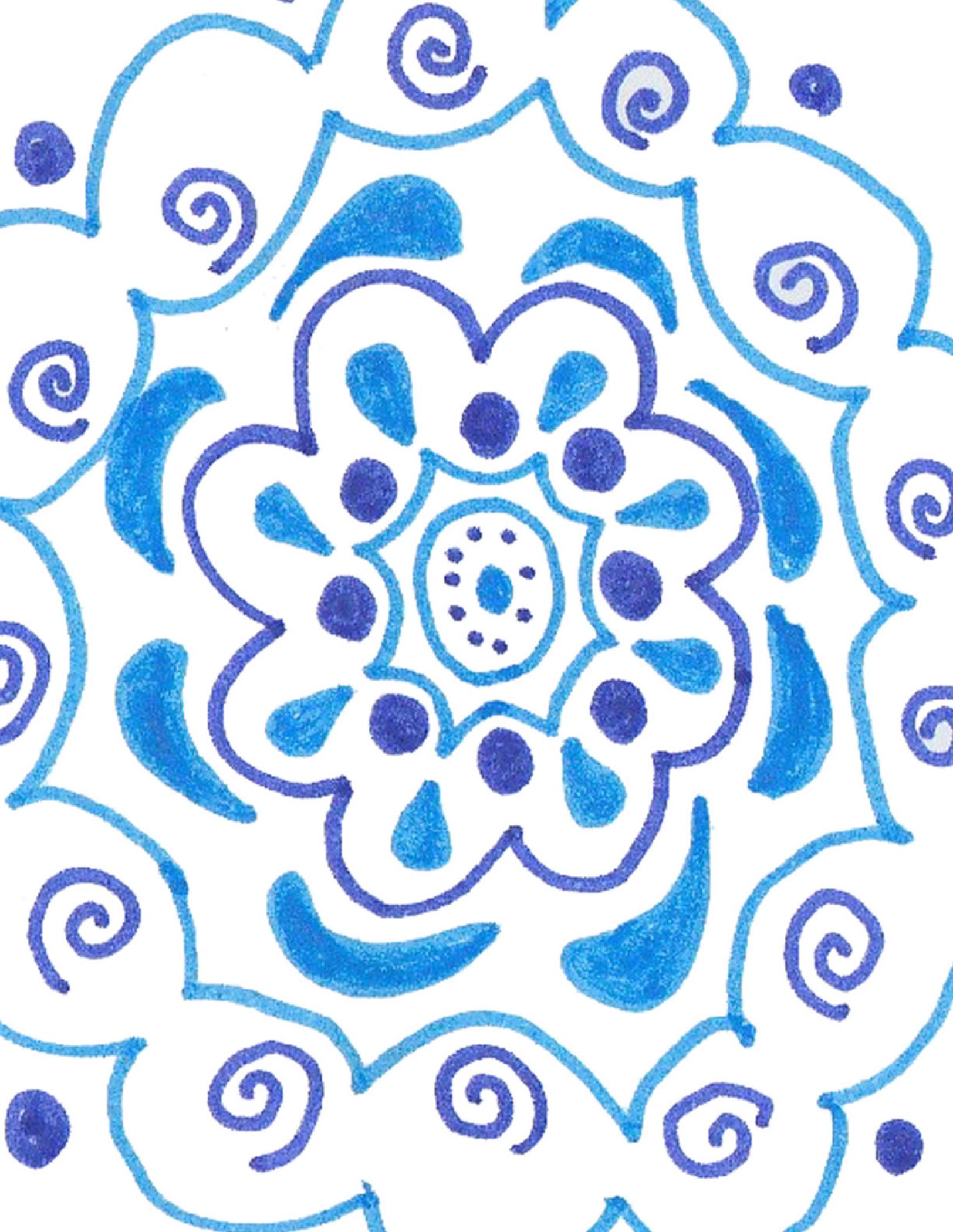
La música como ya lo mencionamos anteriormente, tiene una influencia muy grande en el ser humano. En el caso de los diseñadores, puede servir como una herramienta para realizar su trabajo; ayudando a crear los ambientes indicados, según el trabajo que realicemos.

De esta forma, y en base a los resultados obtenidos en el trabajo de campo, nos damos cuenta que la música puede ser una herramienta fundamental para estimular la creatividad, encajando perfectamente en el pensum de una carrera de diseño.

Estrada recomienda el uso de la música de fondo, para clases prácticas, "en las cuales la mente necesite flexionarse y mantenerse abierta para la generación de ideas y trabajos mecánicos". Lo que da una pauta para darse cuenta que los diseñadores estamos conscientes de que la música tiene influencia sobre nuestro cerebro.

Existen estudios realizados por expertos que hablan de cómo la música influye en el aprendizaje un ejemplo de ellos es el libro de Clynes (1982) "La Música, la Mente y el Cerebro", explica cómo la música es reconocida por nuestro hemisferio no dominante y afecta al cerebro en su totalidad. Lo que nos genera diferentes emociones y sensaciones.

También, es el caso de Mitchell (2006) quien escribe sobre la música y el aprendizaje en la historia, en la época de Platón que consideraba que el hombre está compuesto de ritmo y armonía, Aristóteles que fue el promotor de la educación musical integral. Y nos damos cuenta también que es tanta la importancia de los sonidos y melodías en el ser humano, que en la edad media se considera como uno de los cuatro pilares del aprendizaje junto con otras ciencias.





“Con
música:
“mi trabajo
se llena de
ideas
nuevas”

FÁTIMA YORLENY
ESTUDIANTE DE DISEÑO

Tenemos antecedentes que hablan de lo que produce la música; expertos hablan del tema. Podemos expandir nuestra mente y las posibilidades de crear aún más con las melodías indicadas.

Partiendo de esto podemos trasladar la música de nuestro espacio de trabajo a las aulas, como una cátedra formal; con un programa de estudio donde la clave esté en que los alumnos de diseño, conozcan nuevas herramientas para sus procesos creativos. Sorto nos recomienda, al igual que Estrada, utilizar la música como fondo; pero en su caso dentro del proceso creativo, “utilizándola en el proceso de bocatería o como fuente de inspiración”. Más formalmente el sugiere que se utilice como base de los procesos creativos, transformando la música a un soporte visual.

Sin embargo, Valle menciona en su entrevista que cada profesor debe conocer el manejo adecuado de la música, “tiene que haber una exploración personal y tienen que tener una vivencia” teniendo una experiencia más cercana con las melodías y los diferentes géneros musicales los catedráticos tendrían la capacidad de utilizar la música no solo como melodías de fondo, pero si como una herramienta que formaría parte del soporte.

“La música para mí no ha sido ajena, no solo como oyente sino como un ejecutante” palabras de Valle cuando explicaba el tema de la música en cátedras, el hecho que ella desde pequeña haya tenido un acercamiento mucho más directo con la música (ya que ejecutaba un instrumento musical), esto le ayuda a tener mayor conocimiento y tener una experiencia más directa de cómo influye la música en su trabajo.

Es interesante, ya que nos habla de que la música “debe ser parte del soporte” y sería muy interesante implementarlo en cátedras con programas musicales, dentro del pensum de diseño. También, recomienda a sus colegas docentes “si van a tratar de incorporar la música como un elemento, necesitan una profunda investigación y vivencia antes que nada para que no sean un fiasco”.

Es importante saber cómo los diseñadores utilizan la música y la sienten, y muchas veces lo hacen inconscientemente, es por ello que crear cátedras con programas de música puede ayudar a ampliar la creatividad de todos los diseñadores.

Los ritmos, melodías, armonías, tienen la capacidad de crear diferentes percepciones y sensaciones en la mente humana, tener nuevas experiencias nos ayuda a enriquecer nuestro diseño, usar herramientas nuevas para tener diseños más pensados, hacen que como diseñadores hagamos propuestas aún más funcionales y fuera de la línea de confort.

El diseño está en todos lados, es por ello que debemos estimular nuestra mente para crear imágenes nuevas. Investigar, leer, ver imágenes, escuchar música de todos los géneros, nos ayuda a tener mejores resultados en nuestro trabajo.

Pero además tenemos que realizar actividades recreativas que nos ayudarán a tener experiencias nuevas para comunicar. Es por eso que a manera de conclusión podemos decir que la música nos estimula para ampliar nuestro nivel de creatividad, influye en nuestro trabajo a la hora de crear composiciones que tienen un ritmo peculiar y específico. Utilizarla como herramienta en las cátedras permitiría tener resultados diferentes como en el caso del taller, donde podíamos ver de qué forma los distintos géneros musicales influía en el trazo de los alumnos.

Estrada cierra su entrevista diciendo: “La música, es muestra divina de que somos vida y energía pura”. Dándonos la pauta para poder decir que somos seres musicales y, por lo tanto, usar esta herramienta nos ayudará a canalizar nuestra energía, sentimientos, percepciones y plasmarlos en una pieza gráfica. Desde nuestro espacio de trabajo hasta el salón de clases y viceversa, la música, tiene que formar parte de nuestro día a día, crear una sinestesia donde podamos experimentar más con nuestros sentidos y poder tener resultados que comunican un mensaje directo y fundamentado.

5. LA MÚSICA COMO ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD

Para la mayoría de los alumnos y profesionales involucrados en la investigación, la música juega un rol muy importante a la hora de diseñar. No solo como un aislante de la realidad sino como un estimulante de la creatividad, el cual se refleja en el resultado final de su trabajo de diseño.

En el taller, pudimos observar como cada uno de los alumnos reacciona de forma diferente al estímulo de la música y cómo con los diferentes géneros musicales pudieron soltar su mano y plasmar la misma palabra con distintas representaciones.

Lucas López, diseñador argentino, menciona que para él, la inspiración a través de la música es permanente. Sin embargo, siempre aparece en formas que siempre nos sorprenden, aunque con condicionantes reales, concretos, cotidianos; incluso triviales, propios de un entorno laboral, donde el ánimo, el entusiasmo y la percepción también son vitales en el concepto de inspiración.

Por otra parte, la alumna Lucrecia Marchelly, comentó que “al realizar el taller con música, esta me remontaba a otro lugar distinto al que me encontraba y hallaba otra interpretación a la palabra que me fue asignada”. Según la canción que estaba siendo utilizada en el taller, los alumnos lograban obtener una representación totalmente distinta cada vez que la música cambiaba.

Estrada dice que la música estimula el pensamiento emocional, las notas, líricas y composiciones que conllevan siempre un mensaje al subconsciente de nuestra mente. Al decodificarlo, accede a nuestros recuerdos, memorias y proyecciones constantes que permiten abrir más puertas que conducen a facilitar el pensamiento paralelo.

Igualmente, en el taller pudimos notar, como cada una de las canciones realmente los llevaba a lugares distintos, lo cual lo pudimos confirmar analizando los resultados de las ilustraciones. Cada una de las representaciones era distinta, ya sea en trazo, color o formas, y estaban representadas por algún recuerdo sobre el ritmo o la melodía de la canción del momento. En palabras del alumno Juan Pablo Recinos: “La música influyó al momento de hacer los trazos; sentía que estaba bailando con los plumones y me imaginaba una pequeña escena conforme al tipo de música y según la palabra asignada”.

Algo muy importante que pudimos observar, es que la mayoría de los estudiantes utilizan la música de distintas formas. Algunos la utilizan en todo su proceso de creación, otros la utilizan para llegar al límite de sus emociones y que estas se vean reflejadas en su trabajo. Otros la utilizan como una herramienta de inspiración en su trabajo.



De igual forma, Sorto comenta que la música nos hace divagar, y por lo tanto no pensamos racionalmente, lo cual es bueno hasta cierto punto. Por lo tanto, nos liberamos de prejuicios que puedan restringirnos mentalmente a la hora de proponer soluciones nuevas a problemas de diseño.

Lo que sí es un hecho, es que la música juega un rol muy importante en la vida de un diseñador, no importa la rama en la que éste se desempeñe, o si es aún estudiante. Entre más cerca del inicio de la carrera se utilice la música como herramienta, más posibilidades se tienen de poder experimentar con ella de forma adecuada y lograr que realmente sea una herramienta y no solo se use como música de fondo.

En general, por medio de los instrumentos pudimos observar que la música sí estimula la creatividad; aunque no siempre lo hace de forma directa. Si se sabe utilizar correctamente, puede llegar a ser una herramienta que no solo nos ayude a entrar en distintos mundos mentales, sino a crear recuerdos que luego puedan ser plasmados en una pieza gráfica.

6. RESULTADOS AL DISEÑAR CON MÚSICA Y SIN MÚSICA



Diseñar con o sin música es una decisión muy personal para todos los diseñadores. Cada uno opta por las herramientas que más le estimulen y le ayuden en su proceso creativo. Dentro de la investigación, encontramos que la mayoría de los estudiantes podía notar que el resultado final en su trabajo, difería entre los que habían realizado con música y los sin música.

En opinión de Estrada, un diseñador sin música es como un mecánico sin grasa en sus manos, su actitud y placer de crear no es algo que deba de verse de menos. El rol que Dios nos ha permitido requiere de inspiración constante, y la música, es la fuente natural y fruto de muchas inspiraciones.

Dentro del taller experimental, pudimos observar cómo es el comportamiento de los alumnos al momento de diseñar sin música y con música. En el primer caso, pudimos notar que en la primera fase del taller que era sin música, les costaba concentrarse y se distraían con facilidad. Se pudo percibir que estaban aburridos y desconcentrados. Posteriormente, al ver los resultados del taller, pudimos notar como su trazo y la forma de representación de la palabra que se les había asignado, era básico y sin color. Ellos mismos mencionaron que no sabían qué hacer, sentían que perdían el tiempo pensando.

Lucrecia Marchelly, en sus palabras mencionó: Sin música siento que las cosas que pasan a mi alrededor me distraen y me perturban la idea que tengo. Entonces estar con la música es algo que yo entiendo algo que a mí me gusta que me relaja y si no la tengo es como que tengo muchas cosas en la cabeza. De igual forma, Ricardo Vides señaló: sin música me distraigo fácilmente y tengo menos concentración.

Por lo tanto, podemos ver que al diseñar sin música los alumnos sienten que les cuesta concentrarse y mantener un flujo de ideas y se genera un bloqueo mental, y esto provoca que se tarden más en trabajar, terminan estresados e insatisfechos del resultado final. Aseverando está afirmación en palabras del licenciado Sorto:

Sin música los alumnos se distraen más, se involucran menos, y llegan a frustrarse en el caso de encontrar algún bloqueo mental. Al contrario, en los talleres con música, esos bloqueos pasan desapercibidos o les dan menos importancia; lo cual facilita que sigan generando ideas.

Por el contrario, a la hora de agregar la música en el taller experimental, notamos que el ambiente se volvió más alegre y dinámico. Sin importar el género de música que estaba sonando, los alumnos fueron soltando su mano, generando trazos más libres y agregando color. Se podía ver en su actitud, como la música estaba generando un cambio y estimulaba sus emociones. Estaban más concentrados, dejaron de platicar y cada uno estaba dentro de su formato, como en su propio mundo.

Sorto, opinó que en la parte del taller con música los alumnos se entretuvieron más, estuvieron más concentrados (y por ende, más ordenados y callados). Él cree que al final, los alumnos supieron valorar mejor el hecho de dejarse ir; no pensar al momento de crear y conocieron el contraste frente al momento de racionalizar y pensar más detenidamente.

A su vez, los estudiantes han llegado a concordar que al trabajar con música, se les facilita concentrarse y relajarse. La música les sirve como aislante de la realidad. Permite que sus recuerdos estén más presentes, a cambiar su estado de ánimo; para así, poder mantener un hilo de ideas más personales que luego puedan ser plasmadas gráficamente.

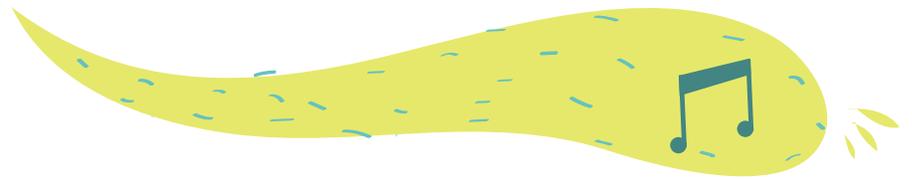


Alumnos de la cátedra "Pensamiento Creativo", día martes, que participaron en el taller de apreciación musical.

Además de ayudarlos a crear sus propios ambientes, muchos mencionaron que con la música encuentran inspiración, su cabeza se relaja y es así como van surgiendo más ideas innovadoras. Valeria Corsio afirmó: "Al trabajar con música da como resultado algo más creativo e innovador". De igual modo, Fátima Yorleny indicó que: "La música influye considerablemente en lo que pensamos y sentimos a la hora de trabajar y crear ideas nuevas, realizando mi trabajo con mayor dedicación".

Por lo cual, muchos de los alumnos han podido identificar, al finalizar una pieza gráfica, que la música no solo les ayudó a que las ideas fluyeran de forma más rápida, sino que la música era parte del soporte, así como las emociones que esta les generaba. Con esto concuerda José Alexander Rivas: "la música estimula los sentidos y las emociones dependiendo del sonido o la representación de la música, nace ese sentimiento, esa forma en la que nos sentimos al escuchar alguna canción".

Por lo tanto, podemos concluir que sí hay resultados visibles en cuanto al diseño con música y sin música. Las emociones que la música provoca en cada uno de los diseñadores, son totalmente diferentes en cada caso; pero estas emociones llegan a ser parte del resultado final de la pieza.



Conclusión



“Ahí está la música siempre, hasta el final”
Marta Eugenia Valle

La música nos acompaña desde los primeros meses en el vientre de nuestra madre. Esa primera experiencia auditiva nos transforma en seres musicales. Pero a lo largo de nuestra vida muchas veces lo olvidamos o no le prestamos la atención que deberíamos. Caminar, correr, saltar, todo lo que hacemos lleva un ritmo. Expresar enojo, alegría, asombro, tenemos una entonación diferente para cada situación.

Los ritmos, las melodías, las distintas tonalidades hacen que cada persona se identifique con diferentes géneros musicales y formen parte de nuestros días, cada uno puede representar nuestro estado de ánimo o recordarnos de momentos importantes. La investigación realizada consistió en describir la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado. El fin de la investigación es dar a conocer que la música puede ser una herramienta no solo para fomentar la creatividad en los estudiantes, sino también para que ellos la utilicen como un soporte para su trabajo.

A lo largo de la investigación, descubrimos cómo la música ejerce una gran influencia en el cerebro humano, y que es capaz de transformar la forma de trabajar de las personas, ya que afecta directamente la parte intelectual y emocional. Al conocer la experiencia de los profesionales a los que entrevistamos y los comentarios positivos de los estudiantes que realizaron los talleres y grupos focales, podemos concluir que, la música puede llegar a ser una herramienta muy importante en el proceso creativo de los diseñadores, ayudando a ordenar su mente, crear composiciones rítmicas y apropiadas para cada trabajo.

La música, al usarla de manera adecuada y consciente, permite crear un ambiente lúdico que ayuda a desarrollar nuestra creatividad. Tener mejores resultados en nuestro trabajo final. Sin embargo, no existen muchos documentos que nos hablen del rol que desempeña la música utilizada como herramienta en el diseño. Es por ello que la investigación es una base para que se amplíe sobre el tema y se pueda dar paso a crear métodos de diseño, donde la música sirva como parte del soporte de trabajo.

Se observó cómo los alumnos de primer año de la carrera de diseño, utilizan la música de forma consciente, decidiendo cuál es el género más conveniente cuando realizan su trabajo. Es por ellos que implementar la música en las cátedras de la carrera de diseño puede ayudar al alumno a crear nuevas experiencias.

El tema evoca mucho a la subjetividad, ya que cada persona se identifica con diferente tipo de música; lo que no podemos negar, es que a todos nos agrada la música, no importa cuál sea, nos mueve, permite sentir, gritar, llorar, recordar experiencias y momentos. Tener nuevas experiencias; como el taller que realizamos en la clase de Pensamiento Creativo nos permitió escuchar a los alumnos decir que la música sí tiene influencia en su proceso creativo.

Los objetivos planteados fueron cumplidos, describimos la influencia de la música gracias a las técnicas de investigación utilizadas y nos permitió darnos cuenta de la verdadera influencia que tiene la música sobre los estudiantes. Lo que dio paso a poder cumplir nuestros objetivos específicos. Proponemos el uso de la música en cátedras, siempre y cuando se tenga un estudio previo de la música, para utilizarlo de manera correcta.





Analizamos la relación entre música, creatividad y procesos creativos y la influencia que tienen entre sí. Profesionales aseguran que la música puede ampliar nuestra creatividad y pensamiento creativo, hacernos más productivos y hasta curar enfermedades, todo depende de la forma en cómo se utiliza, debemos pensar, investigar, analizar, que es lo que queremos lograr para saber que música seleccionar.

Determinamos los resultados que han obtenido los estudiantes al escuchar música en sus procesos creativos de diseño. En la observación no participativa tuvimos la experiencia de ver cómo el trazo de los estudiantes cambiaba drásticamente al escuchar un ritmo distinto. Eso permitía tener diferentes resultados en su trabajo. La música sí ejerce influencia, ya que los resultados de escuchar música y no hacerlo se percibían a simple vista.

Al principio de la investigación planteábamos esta pregunta ¿Cómo influye la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado? Podemos concluir diciendo que la música influye bajo distintos factores para cada estudiante, ya sea cuando selecciona música académica para estar más tranquilos, o electrónica para mantenerse despierto toda la noche. Crea distintas composiciones, porque nuestro ritmo interno cambia dependiendo de cada situación.

Influye desde el momento que conscientemente seleccionamos una lista de piezas musicales para realizar trabajos específicos y descartamos cierta música que no la consideramos adecuada. Es ahí cuando sabemos que la música genera un cambio y crea un ambiente adecuado para las distintas situaciones.

La música es una herramienta que puede servirnos para cualquier tipo de trabajo que realicemos, pero debemos de utilizarla de manera correcta para que nuestros resultados sean funcionales. Al estar tan familiarizados con los distintos géneros, tonalidades, ritmos, esto nos permitirá realizar una selección adecuada de música para cada proyecto. No dejemos de lado que la música nos acompañará siempre. Es por eso que debemos de hacerla parte de nuestro soporte, de nuestro trabajo, profundizar más en los resultados que obtenemos cuando trabajamos con música y cuando no lo hacemos y de esa forma saber en qué momento es o no adecuada.



Alumnos de la cátedra "Pensamiento Creativo", día viernes, que participaron en el grupo focal.

Recomendaciones



Como hemos mencionado anteriormente, existen muchos estudios sobre la influencia de la música en el aprendizaje; su uso como estimulante de la creatividad y sobre el rol que juega el diseño en la música. Sin embargo, durante la investigación, se pudo evidenciar la falta de información y documentos acerca de la influencia que tiene la música en el diseño y sobre todo en los procesos creativos. Por lo que es importante impulsar y difundir este tipo de investigaciones que puedan servir como base o apoyo para futuros estudios o proyectos.

Tomado como base la documentación incluida dentro de esta investigación, se recomienda ampliar los conocimientos del rol que juega la música en el diseño. Para luego poder crear un método de diseño, dentro del cual se utilice la música como herramienta. Incluyéndola así de manera directa y más consiente, para poder tener un mayor control de nuestras ideas y obtener mejores resultados.

Además, se propone el uso de la música dentro de las cátedras, para estimular la creatividad de los estudiantes de diseño y crear ambientes más óptimos para trabajar. Se recomienda el uso de música de fondo en clases prácticas para abrir la mente del estudiante y el uso de la misma para la etapa de bocetería o como fuente de inspiración. Por otra parte, gracias al taller realizado dentro de la investigación, se propone el uso de talleres que incluyan diferentes géneros de música, ya que estos cambios de ritmo, generar distintos estímulos y emociones en los estudiantes, los cuales se ven reflejados en los resultados finales.

Sin embargo, para realizar este tipo de talleres, se aconseja que el catedrático, tenga una experimentación previa y una exploración personal. Para que así pueda conocer a profundidad el manejo adecuado de la música y utilizar correctamente los distintos géneros musicales, no solo como melodías de fondo para crear ambientes propicios para el estudiante, sino también como una herramienta que genere emociones y forme parte de un proceso creativo.

A los estudiantes y diseñadores que quieran experimentar con la música, se les sugiere que amplíen su conocimiento sobre los temas de música y procesos creativos; para que puedan hacer uso de forma intencional como una herramienta dentro de su proceso. A pesar que cada uno de los estudiantes sigue un método o proceso creativo distinto, la música puede ser una herramienta común entre ellos, que les ayude a tener mejores resultados en su trabajo final.

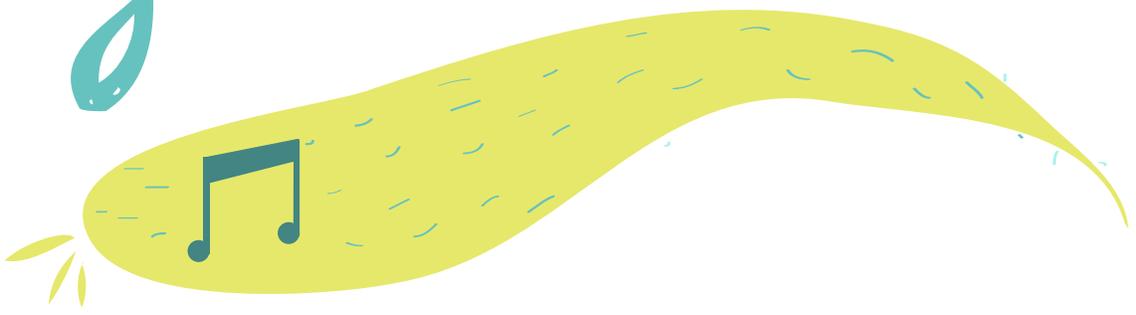
Por otra parte, uno de los aspectos más importantes de utilizar la música como herramienta, es la selección de géneros musicales adecuados no solo para generar un ambiente lúdico y conveniente para trabajar; sino para abrir nuestras mentes a nuevas melodías que generen sensaciones y nos transporten a lugares distintos.

Recomendamos el uso de la música como una herramienta para la creación de ambientes lúdicos y adecuados en las áreas de trabajo de los creativos, de las agencias y estudios creativos y que al igual que los estudiantes, los diseñadores profesionales puedan experimentar con distintos tipos de música y así crear conceptos y experiencias nuevas.

Por consiguiente, se recomienda que el diseñador expanda sus gustos y conocimientos musicales; que aprendan a escuchar música diferente y la utilicen como una herramienta dentro de su proceso de diseño. Asimismo, se le invita a experimentar con distintos géneros de música, para que puedan identificar los cambios que cada melodía generan en sus diseños. Para luego utilizar la música correcta según el tipo de diseño o trabajo que estén realizando.



Agradecimientos



Agradecemos a Dios por darnos la sabiduría y fuerzas para llevar a cabo nuestra investigación.

A nuestros padres por su apoyo incondicional y por creer en nosotras durante toda nuestra carrera.

A nuestros asesores de monografía, MSC. Jorge Arturo Colorado, Lic. Carlos Cordero y MSC. Noé Samael Rivera, por su guía y ayuda durante todo este proceso.

Al Lic. Pedro Sorto por su apoyo y por abrirnos las puertas para que su clase fuera la base de nuestro estudio. Asimismo, agradecemos a todos los estudiantes de la cátedra de Pensamiento Creativo de la Escuela de Diseño “Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel” que participaron en los talleres y grupos focales.

De igual manera, queremos agradecer a los profesionales que aportaron con su conocimiento para que la investigación fuera muy rica, específicamente a Lic. Marta Eugenia Valle, Lic. Lucas López y al Lic. Alejandro Estrada.

Finalmente, a nuestras familias y a todas las personas que hicieron posible que pudiéramos llevar a cabo nuestra investigación.

Bibliografía



- Alvin, J. (1997). *Musicoterapia*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Andrade Gonzáles, I. F. (2012). *Diseño de la identidad corporativa de la microempresa "Soul"*.
- Archer, B. (1965). *Systematic method for designers*. London: Council of Industrial Design.
- Axiomacero. (2010). *Axiomacero, wordpress*. Recuperado el 20 de Abril de 2014, de <http://axiomacero.wordpress.com/2010/08/10/musica-grafica/>
- Barraga, N. (1992). *Desarrollo senso-perceptivo*.
- Boldo, S. (2006). *El sonido de los colores según Kandinsky*. 191-198. Pátina.
- Bower, T. (1977). *The developing child*. Michigan.
- Bruscia, K. (1999). *Modelos de Improvisación en musicoterapia*. Vitoria: Producciones Agruparte.
- Bruscia, K. (2007). *Musicoterapia, métodos y prácticas*. México: Pax.
- Cage, J. (1974). *La música experimental*.
- Campbell, D. (1999). *Efecto Mozart*. Urano.
- Carvajal. (2001). *El Superaprendizaje como una Estrategia de Orientación*. Revista electrónica de Investigación Científica, Humanística y tecnológica., II. Recuperado el 15 de Marzo de 2010, de <http://www.orientacion2/carvajalorientacion2.pdf>
- Churba, C. (8 de Julio de 2011). *Etimología de la creatividad*. Recuperado el 06 de Abril de 2014, de Blogs de la gente: <http://blogsdelagente.com/carloschurba/2011/07/08/etimologia-de-la-creatividad/>
- Cindy. (06 de Mayo de 2011). *Graphic Lust*. Obtenido de <http://www.graphiclust.com/>
- Clynes, M. (1982). *La música, la mente y el cerebro*.
- Corbella, J., & Doménech, E. (1987). *Bases históricas de la psiquiatría catalana moderna*. Barcelona.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: Mcgraw-hill / INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Ecured. (s.f.). Recuperado el 05 de Abril de 2014, de <http://www.ecured.cu/index.php/Canci%C3%B3n>
- Edwards, A. (1956). *The Art of Melody*.
- Emmanuel, H. (2012). *Marcianosmx*. Recuperado el 18 de Abril de 2014, de *Música y aprendizaje*: <http://marcianosmx.com/musica-y-aprendizaje>
- Escuela nacional de artes plásticas. (1995). Obtenido de <http://www.enap.unam.mx/>
- española, R. a. (2001). Obtenido de www.rae.es
- Fernández Muñoz, R. (2011). *UCLM: Musicoterapia*. Recuperado el 3 de Marzo de 2014, de UCLM: <http://www.uclm.es/servicios/buscador/?cx=011183630464236066727%3A2b2fthxj-xe&cof=FORID%3A11&q=profesorado+Ricardo+alumnos+EE+musicoterapia&siteurl=http%3A%2F%2Fwww.uclm.es%2Fservicios%2Fbuscador%2F>
- Fernandez, A. (07 de Septiembre de 2012). *Influencia de la música en procesos creativos*.
- Frascara, J. (2000). *Diseño y Comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Galton, F. (1988). Recuperado el 6 de Abril de 2014, de <http://dragodsm.com.ar/pdf/dragodsm-sinestesia-03-12.pdf>
- García, M. D., Martínez, C., Martín, N., & Sánchez, L. (2005). *Metodología de la investigación avanzada*. La entrevista.
- Gómez, R. (2011). *Red musicante*. Obtenido de http://www.redmusicante.com/sitio/index.php?option=com_content&view=article&id=87:la-musica-como-estimulo-de-desarrollo-y-aprendizaje&catid=46:articulos&Itemid=73
- Gontán, R. (2011). Recuperado el 11 de Abril de 2014, de <http://www.slideshare.net/ggontan/a4-lenguaje-visual-y-elementos-de-la-msica>
- Graphiclust. (6 de Mayo de 2011). *Graphiclust: El diseño y la música*. Recuperado el 24 de Abril de 2014, de *Graphiclust*: <http://www.graphiclust.com/el-diseno-en-la-musica>

Gross, M. (7 de Mayo de 2008). Pensamiento imaginativo. Recuperado el 20 de Abril de 2014, de Las características y etapas del procesos creativo: <http://manuelgross.bligoo.com/las-caracteristicas-y-etapas-del-proceso-creativo>

Gross, M. (18 de Septiembre de 2010). Pensamiento Imaginativo. Recuperado el 28 de Marzo de 2014, de La creatividad: Estructuras mentales, activadores, procesos y tendencias: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/1001654/La-creatividad-Estructuras-mentales-activadores-procesos-y-tendencias.html>

Guilera, D. L. (s.f.). Estrategias para la docencia de la creatividad en el diseño. España.

Gutiérrez Corredor, A. B. (2010). La música: una canción en educación infantil. Córdoba.

Haman, G. (2005). Solution people. Recuperado el 28 de Marzo de 2014, de <http://www.solutionpeople.com/people.htm>

Insuaty, G. A. (s.f.). Universidad de Palermo. Recuperado el 15 de Marzo de 2014, de Diseño y Comunicación: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=381&id_articulo=8366

Kandinsky, W. (1996). Los efectos del color. Barcelona: Paidós Estética.

Krueger, R. (1991). Focus groups: A practical guise for applied research. California: Sage.

Lambert, M. (1995). Como ser mas creativo. Mensajero.

Laporta, J. M. (1998). Elementos sugestivos, persuasivos y obligantes de la música. Madrid.

León, M. P., & Cobos Alvarado, F. (2012). La creatividad y el emprendimiento en tiempos de crisis. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

López Herrera, F., & Salas Harms, H. (2009). Investigación cualitativa en administración. QUALITATIVE RESEARCH IN BUSINESS STUDIES.

López, L. (1 de Julio de 2008). Foro Alfa: Sobre la música. Recuperado el 15 de Marzo de 2014, de Foro Alfa: <http://foroalfa.org/articulos/sobre-la-musica>

Lozanov, G. (2006). Scribd. Recuperado el 25 de Marzo de 2014, de Musica para estudiar, Superaprendizaje: <http://es.scribd.com/doc/63058178/Musica-Para-Estudiar-Superapredizaje-Georgi-Lozanov>

Marín, R., & De la Torre, S. (1991). Creatividad y educación. Barcelona: Vivens Vives.

Marín, R., & De la Torre, S. (1991). Manual de la creatividad. Barcelona: Vicens Vives.

Martínez, L., & Lozano, A. (2007). La influencia de la música en el aprendizaje: un estudio cuasi experimental. La influencia de la música en el aprendizaje 1. México.

Maslow, A. (1975). Motivación y personalidad. Barcelona: Sagitario.

Maslow, A. (1994). La personalidad creadora (quinta ed.). Barcelona: Kairos.

Mitchell, H. (2006). Raíces de la sabiduría . México, D.F.: Internacional Thomson.

Morales, F. (07 de Octubre de 2012). Creadess. Recuperado el 16 de Abril de 2014, de <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>

Musicante, R. (2012). La música como estímulo de desarrollo y aprendizaje: Revista Musicante. Recuperado el 21 de Abril de 2014, de Revista Musicante: http://www.redmusicante.com/sitio/index.php?option=com_content&view=article&id=87:la-musica-como-estimulo-de-desarrollo-y-aprendizaje&catid=46:articulos&Itemid=73

Oxford, D. (1993). Definición de canción. Oxford University Press.

Palacios Sanz, J. I. (2001). La musicoterapia a través de la historia. Interuniversitaria de Formación del Profesorado.

Patiño. (2011). Scribd. Recuperado el 18 de Abril de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/63058178/Musica-Para-Estudiar-Superapredizaje-Georgi-Lozanov>

Peña Herrera, M., & Cobos Alvarado, F. (2012). La creatividad y el emprendimiento en tiempos de crisis.

- Revista electrónica iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación, 238-247.
- Perkins, D. (1993). La creatividad y su desarrollo: una aproximación disposicional. *Psicopedagógicas*.
- Piaget, J. (1973). Stages of cognitive development.
- Plascencia, M., Navarro, K., & Mendoza, D. (12 de Abril de 2011). Proceso creativos. Recuperado el 7 de Abril de 2014, de <http://www.slideshare.net/KatieNavarro/proceso-creativo-7596056>
- Poch Blasco, S. (1999). Compendio de musicoterapia. Barcelona: Herder.
- Prado, D. (1987). 365 Creativaciones. Santiago de Compostela: Tórculo.
- PublineWS2. (19 de Junio de 2013). PublineWS: El efecto mozart y su imparto en el desarrollo. Recuperado el 20 de Abril de 2014, de PublineWS: <http://www.publineWS.gt/index.php/el-efecto-mozart-y-su-impacto-en-el-desarrollo/>
- Ricard, A. (1982). Diseño ¿por qué? Baelona: Gustavo Gili.
- Riera, N. (2011). Bibhum-artes. Recuperado el 25 de Abril de 2014, de <http://bibhum-artes.ucla.edu.ve/DB/bcucla/edocs/repositorio/TEGNX165R542011.pdf>
- Rousseau, J. (2007). Diccionario de música. Madrid.
- Saldaña, J. P., & Urcia, L. A. (2008). La técnica de recolección de información mediante los grupos focales. *Salud, Sexualidad y Sociedad*.
- Salgado, C. M. (2002). La creatividad en la toma de decisiones. *Gestión y estrategia*.
- Sampieri, D. R. (2010). Metodología de la investigación (5ta edición ed.). Mc Graw Hill.
- Sánchez, H. (2003). Psicología de la creatividad. Lima: Psicopedagógicas.
- Sanuy, M. y. (2001). Educación infantil. Madrid.
- Sowa, S. (s.f.). El pensamiento creativo . Guatemala .
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1997). La Creatividad en una Cultura Conformista. Un Desafío a las masas (Primera ed.). Barcelona: Paidós.
- Tineo Guerrero, v. (1955). El método Tomatis y Mozart. Filomusica.
- Uriarte, M. T. (2006). XXVI Coloquio internacional de Historia del Arte.
- Varonas, N. (2013). "Que produce la música en nuestro cerebro". Recuperado el 5 de Mayo de 2014, de Neoteo: <http://www.neoteo.com/que-produce-la-musica-en-nuestro-cerebro/>
- Varonas, N. (2013). Neoteo. Recuperado el 5 de Mayo de 2014, de <http://www.neoteo.com/que-produce-la-musica-en-nuestro-cerebro/>
- Velasco Tapia, L. (s.f.). Desarrollo del pensamiento creativo. Londres.
- Vidal y Careta, F. (1882). La música en sus relaciones con la medicina.
- Waisburd, G. (2009). Pensamiento Creativo e innovación. *Digital Universitaria*, 10(12).
- Wallas, G. (1926). El arte del pensamiento (Segunda ed.). Michigan: Harcourt.
- Weir, L. E. (1952). Music therapy, *Proceeding of the National Association for Music Therapy*. Kansas.
- Wohlfarth, J. (17 de Enero de 2008). How design: Designers tell how music influences creativity. Recuperado el 30 de Abril de 2014, de How design: <http://www.howdesign.com/design-creativity/musiccreativity/>
- Zimmermann, Y. (1998). Del Diseño. Barcelona: Gustavo Gill.

NO BASTA CON OÍR LA MÚSICA;
ADEMÁS HAY QUE VERLA”
Igor Stravinsky





Anexos



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

Instrumento: Entrevista #1

Tema: “Estudio descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado”

Objetivo: Obtener información de profesionales en la carrera de Diseño y su experiencia al utilizar música como herramienta en sus procesos creativos

Perfil: Lucas López - Argentina

Diseñador Gráfico, Especialista en Dirección Creativa, tiene 18 años de trayectoria. Actualmente trabaja en Pump Diseño, Argentina.

1. Como diseñador ¿De qué forma considera que la música influye en los procesos creativos?
2. ¿Cómo influye la música en sus diseños?
3. ¿Por qué cree que deberían existir más estudios de la música y el diseño?
4. ¿Podría mencionar algún estudio relacionado con la música y el diseño?
5. ¿En qué sentido cree que la música estimula la creatividad?
6. ¿Cómo piensa que la música puede formar parte dentro de la carrera de diseño?
7. ¿Ha realizado proyectos de diseño, inspirado en música? Si su respuesta es sí, ¿cuáles han sido?
8. ¿Qué tipo de música escucha para diseñar



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

Instrumento: Entrevista #2

Tema: “Estudio descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado”

Objetivo: Ampliar la investigación de la pedagogía y los procesos de diseño.

Perfil: Marta Eugenia Valle – El Salvador

Licenciada en Diseño Gráfico, con una Maestría en Artes en la Universidad del Estado de Carolina el Sur en Columbia, USA, Maestría en Diseño del Producto en la Escuela de Diseño de la Universidad del Estado de Carolina del Norte en Raleigh, USA.

1. Como diseñadora ¿De qué forma considera que la música influye en los procesos creativos?
2. ¿Cuál es el proceso creativo que realiza para diseñar?
3. ¿Por qué cree que deberían existir más estudios de la música y el diseño?
4. ¿De qué forma recomendaría usted el uso de la música en cátedras?
5. ¿Considera usted que la música puede formar parte dentro de la carrera del diseño?
6. ¿Por qué considera que el arte debe de ser requisito dentro del programa educativo de las universidades?
7. ¿Por qué considera que el arte debe de ser requisito dentro del programa educativo de las universidades?
8. ¿De qué manera considera que la música puede generar un cambio en la conducta de los estudiantes el estudiar con ella?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

Instrumento: Entrevista #3

Tema: “Estudio descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado”

Objetivo: Recopilar información sobre la influencia de la música en talleres de creatividad impartidos a los alumnos de la cátedra “Pensamiento Creativo”

Perfil: Pedro Sorto – El Salvador

Diseñador Gráfico, catedrático de la asignatura “Pensamiento Creativo” de la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado.

1. ¿Qué tipo de música escucha para diseñar?
2. Como diseñador ¿De qué forma considera que la música influye en los procesos creativos?
3. ¿Cuál es el proceso creativo que realiza para diseñar? Depende de cada proyecto. Pero en general:
4. ¿De qué manera ha utilizado la música como herramienta para su proceso creativo?
5. ¿Cómo influye la música en sus diseños?
6. ¿Por qué cree que deberían existir más estudios de la música y el diseño?
7. ¿Podría mencionar algún estudio relacionado con la música y el diseño?
8. ¿De qué forma recomendaría usted el uso de la música en cátedras?
9. ¿De qué manera puede observar el cambio que hay entre diseñar con música y sin música?
10. ¿Cómo cree que la música estimula la creatividad?
11. ¿Considera usted que la música puede formar parte dentro de la carrera de diseño?
12. ¿Ha realizado proyectos de diseño inspirados en música? Si su respuesta es sí, ¿cuáles han sido?
13. ¿Cuál considera que ha sido el resultado al hacer talleres utilizando música?
14. ¿Qué diferencia ha percibido con los talleres en los que se utiliza música y en los que no la usa?
15. ¿Cómo recomendaría a los estudiantes la música como una herramienta para diseñar?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

Instrumento: Entrevista #4

Tema: “Estudio descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado”

Objetivo: Ampliar la información sobre la influencia de la música en los procesos creativos.

Perfil: Alejandro Estrada- El Salvador

Diseñador Ambiental, catedrático de la asignatura “Pensamiento Creativo” de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Dr. José Matías Delgado.

1. ¿Qué tipo de música escucha para diseñar?
2. ¿Cómo cree que la música estimula la creatividad?
3. Como diseñador ¿De qué forma considera que la música influye en los procesos creativos?
4. ¿Cuál es el proceso creativo que realiza para diseñar?
5. ¿De qué manera ha utilizado la música como herramienta para su proceso creativo?
6. ¿Cómo influye la música en sus diseños?
7. ¿Por qué cree que deberían existir más estudios de la música y el diseño?
8. ¿Podría mencionar algún estudio relacionado con la música y el diseño?
9. ¿De qué forma recomendaría usted el uso de la música en cátedras?
10. ¿De qué manera puede observar el cambio que hay entre diseñar con música y sin música?
11. ¿Considera usted que la música puede formar parte dentro de la carrera de diseño?
12. ¿Ha realizado proyectos de diseño inspirados en música? Si su respuesta es sí, ¿cuáles han sido?
13. ¿Cuál considera que ha sido el resultado al hacer talleres utilizando música?
14. ¿Qué diferencia ha percibido con los talleres en los que se utiliza música y en los que no la usa?
15. ¿Cómo recomendaría a los estudiantes la música como una herramienta para diseñar?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

Ficha de observación no participativa	
Tema:	“Estudio descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado”
Objetivo:	Observar el comportamiento de los estudiantes de diseño y los resultados del taller “Nombre del taller”, realizado en la asignatura Pensamiento Creativo en la escuela de diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado.
Perfil:	Estudiantes de diseño Estudiantes de diseño que cursan la asignatura “Pensamiento Creativo” en la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado
Lugar:	Aula 1 de la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado
Tiempo:	30 min
Herramientas:	1. Libreta de observación Esta se utilizará para realizar anotaciones sobre el comportamiento observado de los alumnos dentro del taller en la cátedra de “Pensamiento Creativo”. 2. Cámara fotográfica Se recopilaron fotografías del taller en desarrollo y de los resultados obtenidos por los alumnos para luego ser analizados.

Descripción:	
<p>a. ¿Cómo se comportan los estudiantes al escuchar música? Comportamiento según el género de música.</p> <p>b. El ambiente que se genera al escuchar música ¿Es adecuado o no para el alumno?</p> <p>c. Es más eficiente el alumno al utilizar la música</p> <p>d. Resultados obtenidos por los alumnos en el taller</p>	



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO

Grupo focal

Tema: “Estudio descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado”

Objetivo: Recopilar información sobre la experiencia de los estudiantes de diseño al realizar el taller “nombre del taller”, en la cátedra de Pensamiento Creativo.

Perfil: Estudiantes de diseño que cursan la asignatura “Pensamiento Creativo” en la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado.

1. ¿Cómo cree que influyó la música en su proceso en el taller?
2. ¿Consideraría retomar lo aprendido en ese taller para implementarlo en su proceso creativo personal?
3. ¿Alguna vez había utilizado la música como una herramienta para realizar un proceso creativo?
4. ¿Con qué tipo de música prefiere trabajar?
5. ¿De qué manera la música ha influido en el resultado de su trabajo final?
6. ¿Había realizado antes un taller en el cual ocuparan la música como herramienta?
7. ¿Por qué prefiere escuchar música al trabajar?
8. ¿Cuál es el proceso creativo que utiliza para diseñar?
9. ¿Cuáles son las diferencias en los resultados que obtiene al trabajar con música y sin música?



Mozart, Concierto para piano N° 1 en Fa mayor K37



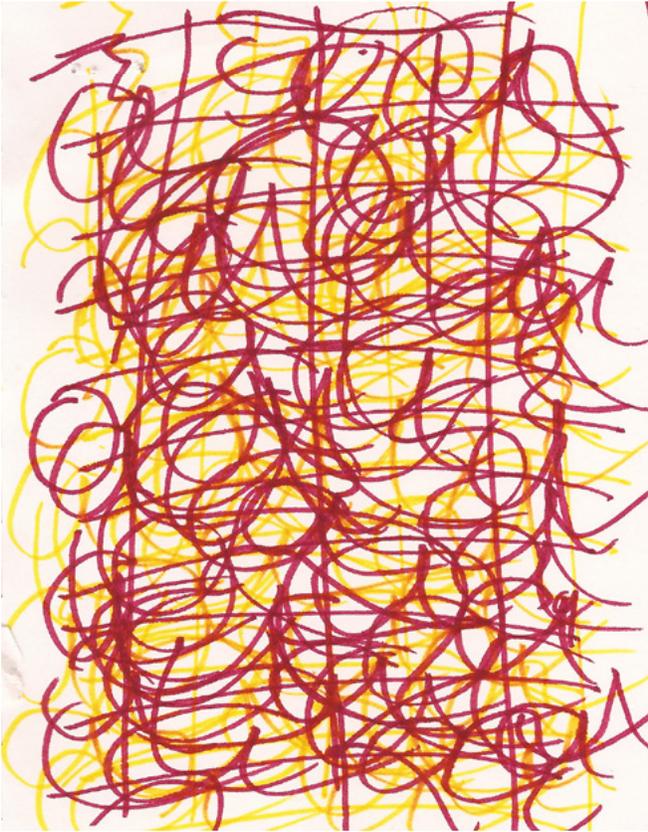
Delafé y las Flores azules - El poder del mar en enero



Nortec Collective - Norteña Del Sur



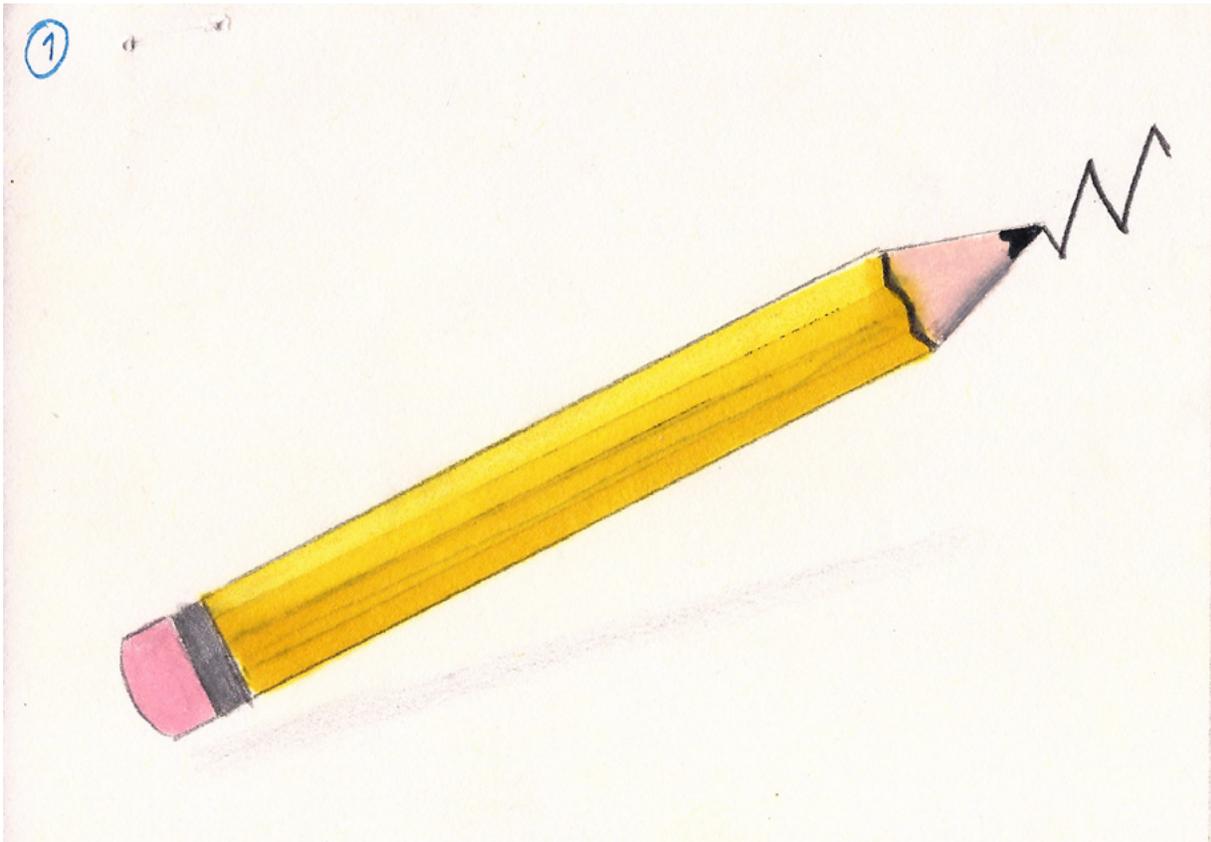
Romantic jazz music instrumental, piano and saxophone



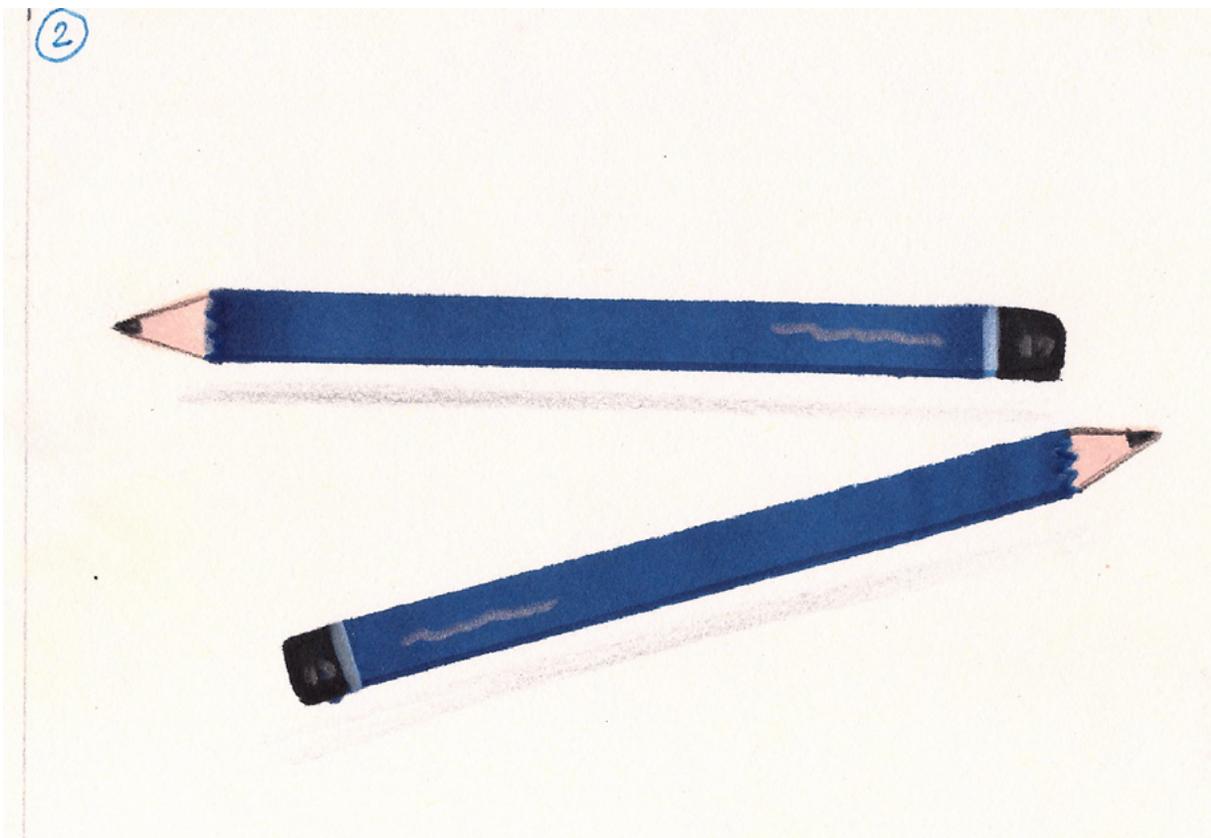
The Beatles - Strawberry Fields Forever



Bob Marley - Is this Love



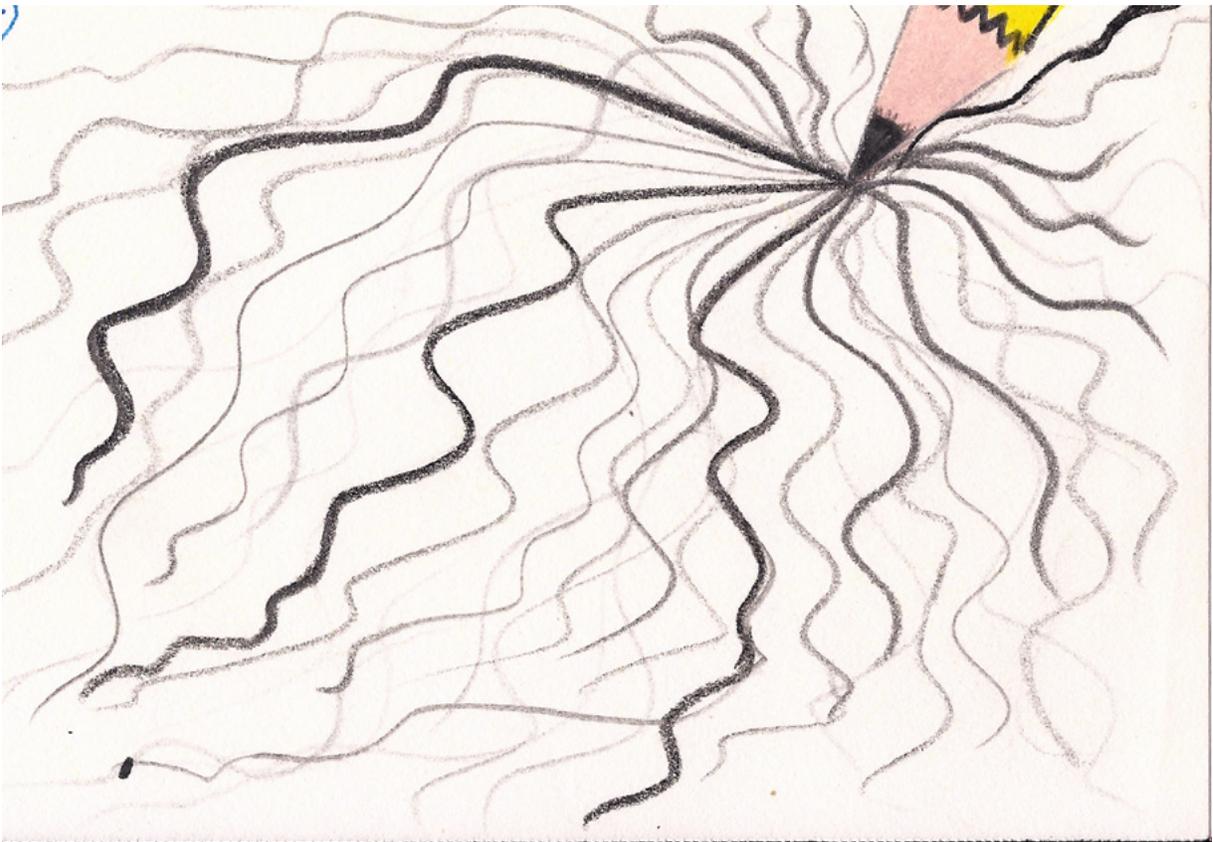
Mozart, Concierto para piano N° 1 en Fa mayor K37



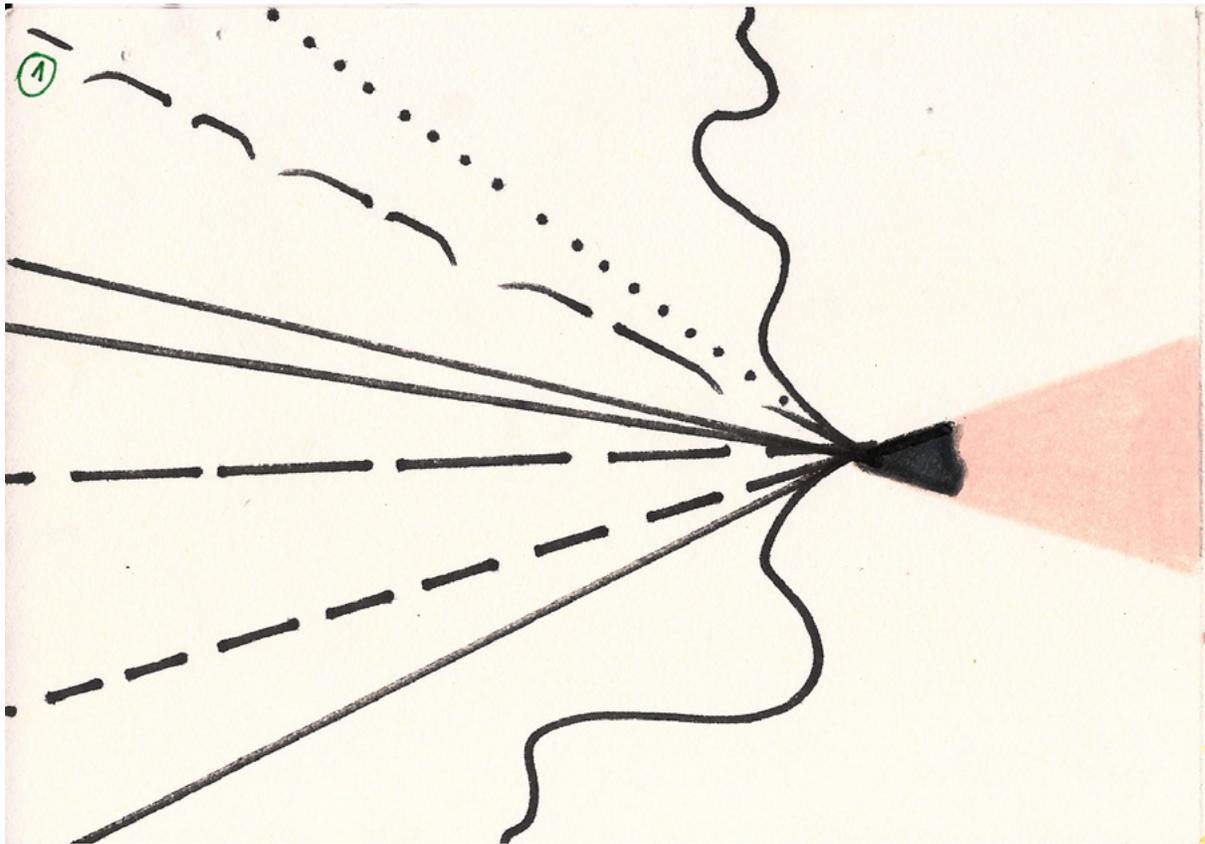
Delafé y las Flores azules - El poder del mar en enero



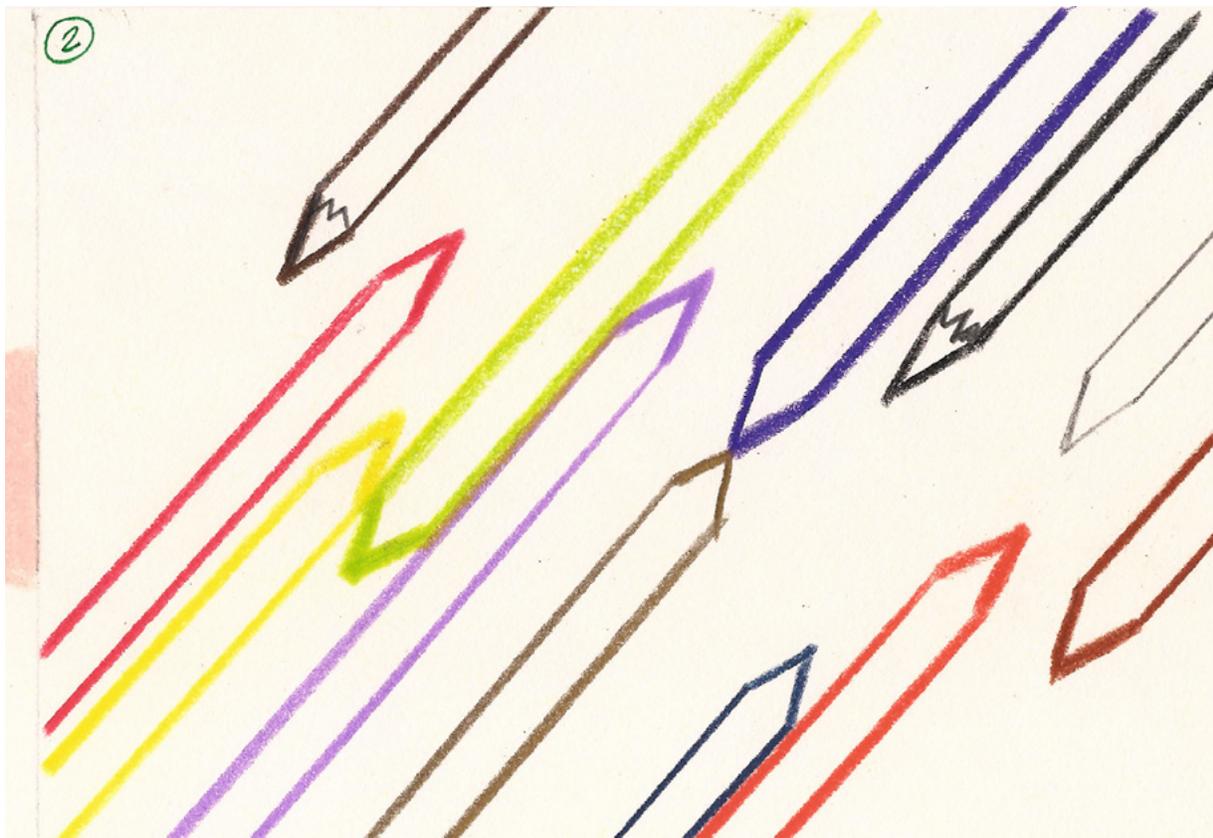
Nortec Collective - Norteña Del Sur



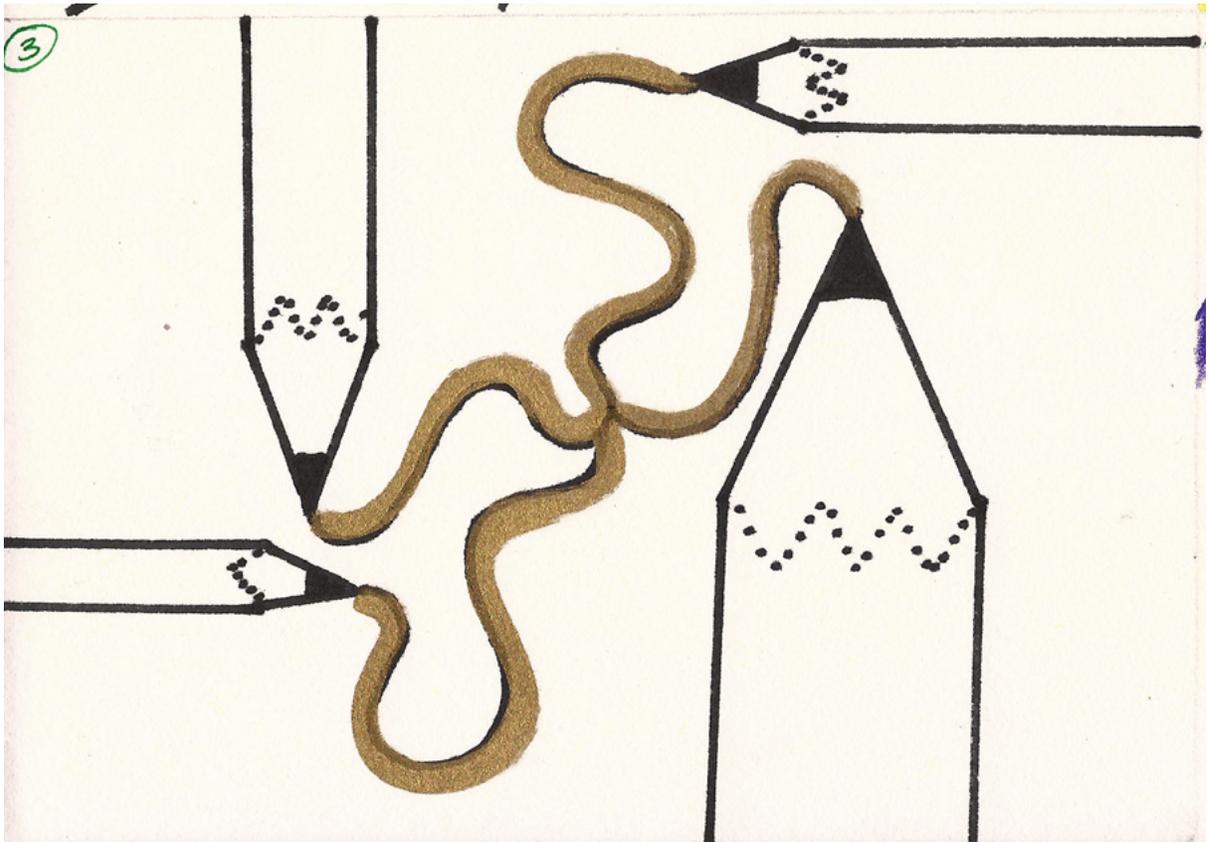
Romantic jazz music instrumental, piano and saxophone



3BallMTY - Inténtalo ft. El Bebito, América Sierra



Plastic Bertrand Ca Plane Pour Moi



Devendra Banhart - Little Yellow Spider



Calvin Harris ft. Florence Welch - Sweet Nothing



The Beatles - Strawberry Fields Forever



Bob Marley - Is this Love

