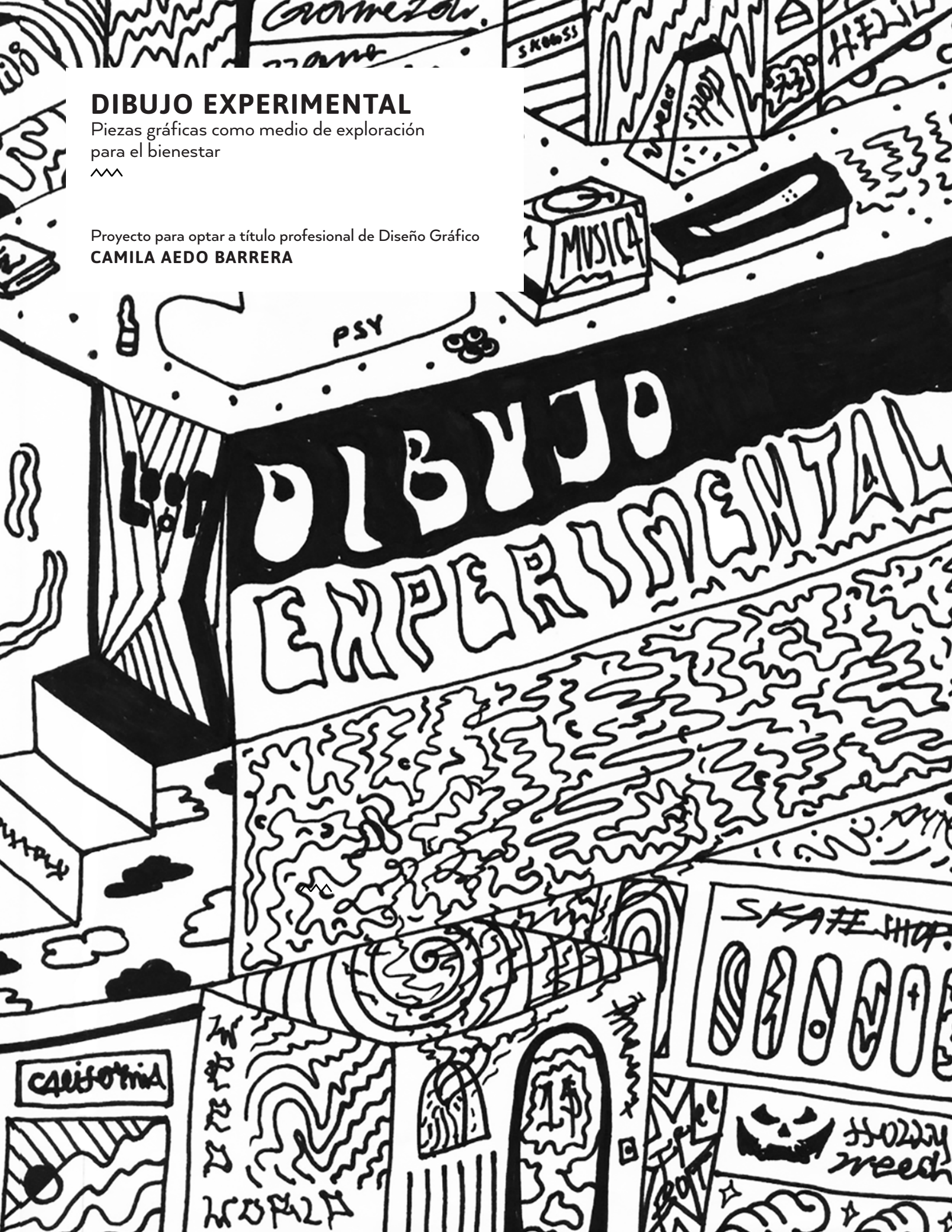


DIBUJO EXPERIMENTAL

Piezas gráficas como medio de exploración para el bienestar

^^

Proyecto para optar a título profesional de Diseño Gráfico
CAMILA AEDO BARRERA





DIBUJO EXPERIMENTAL

Piezas gráficas como medio de exploración
para el bienestar

Santiago de Chile

Proyecto para optar a título profesional
de Diseño Gráfico

Semestre primavera 2020

Profesora guía

Verónica Ode

Estudiante

Camila Aedo Barrera

“Observar los patrones emocionales que están
ocurriendo dentro de ti, la mayoría de las veces,
cuando tienes una emoción negativa intentas evitarla.
Qué pasa si no damos la espalda... y ves ese fractal y
hacemos una práctica interesante”
Diálogo de la serie *Midnight Gospel*

“La obligación de producir aliena la pasión de crear”
Autor desconocido

“(…) las imágenes internas no son casuales ni
fortuitas, sino que, por el contrario, a través de ellas
somos capaces de tomar consciencia de nosotros
mismos respecto a nuestra propia realidad y a
nuestra particular forma de ser y estar en el mundo, y
de dar sentido a nuestra existencia”
Verónica Barraza

“Los marcianos le devolvieron una larga mirada
silenciosa desde el agua ondulada”
Extracto del libro *Crónicas Marcianas*

“La diferencia, lo que hace algo especial, es lo que se
debe poner en valor”
Extracto de la película *El Joker*

En el espacio que se habita y con el que se interactúa se encuentran las respuestas que muchas veces no se cree encontrar. En el valor de la subjetividad, en explorar, probar y crear por la persona para la experiencia. La clave está en la motivación e inspiración constante dada por las referencias personales para enfrentar los malestares de lo cotidiano.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi profesora guía Verónica Ode por acompañar y apoyar el desarrollo de la investigación, por comprender mi interés en la exploración del imaginario personal, y motivarme a experimentar sin límites. Quisiera agradecer también por todas las enseñanzas transmitidas desde su persona hacia mi y su gran disposición para asistirme en cada parte del proceso, atendiendo preguntas, inquietudes y brindando herramientas a través de un seguimiento continuo y colaborativo.

Gracias a mi familia, Mama y Samy, por estar y confiar en mí. Y especialmente a mi abuelo a quien dedico los esfuerzos de esta investigación. Gracias también a mis amistades, a Natalia Murillo, Constanza Cousins, Aline Rocha, Camila Chocobar y Pedro Yañez.

Finalmente quiero agradecer al mundo de la música, las imágenes y el diseño, ya que estos inspiraron la motivación inicial de la investigación al incitar, desde mis subjetividades, iniciar un entretenido viaje a los universos imaginarios, mostrándome el espacio en donde me proyecto hoy como futura diseñadora gráfica.

ÍNDICE

12 RESUMEN

13 INTRODUCCIÓN

14 FUNDAMENTACIÓN

15 OPORTUNIDAD
DE DISEÑO

16 OBJETIVOS

17 PREGUNTA DE
INVESTIGACIÓN

18 MARCO TEÓRICO

20 MÚSICA
La experiencia de escucha

35 LA EXPERIENCIA
Estados emocionales, Diseño emocional
y Estado de exploración

35 La experiencia del dibujo
experimental

40 Estados emocionales

43 Diseño Emocional

48 Estado de exploración

50 COMPLEMENTARIAMENTE
CANNABIS

60 PROCESO CREATIVO
EXPERIMENTAL
Expresión y piezas gráficas

68 Imaginario de la música

72 *Skateboarding*

74 Experimentación del skate

75 Cultura cannábica

134 CONCLUSIONES

139 REFERENCIAS

145 BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Proyecto de creación experimental, que a través del análisis de los estados emocionales y la visualización de representaciones mentales tiene por objetivo encontrar el bienestar en un proceso de creación de piezas gráficas en situaciones de estrés, como por ejemplo, la actual pandemia del Covid 19. En este contexto se utilizará como caso de estudio a la autora de la presente investigación, Camila Aedo Barrera, por lo que el proyecto se desarrolla sobre la base de la subjetividad.

~~~~~  
Dentro del proceso creativo del proyecto la música inicia la experimentación, ya que genera una actividad cerebral compleja que afecta la percepción de la realidad, generando de este modo introspección, representaciones mentales y sensibilidades, posibilitando además construcciones subjetivas mediante las cuales se puede explorar el mundo interno. En conjunto y complementando lo anterior, el consumo de cannabis por su efecto psicoactivo motiva el desarrollo de la experimentación, potenciando así la creatividad, el pensamiento reflexivo y divergente, y la productividad. Debido a lo anterior, el cannabis propicia un estado de concentración en donde es posible experimentar con la mente.

Los fenómenos que produce el proceso creativo, la música y el uso complementario de cannabis, describen lo que la investigación sostiene cómo un estado de exploración experimental, en el que se puede vincular a la persona con el contenido de sus representaciones mentales, lo que permite encontrar bienestar desde un proceso personal y subjetivo, ligado a un proceso de creación, en este caso en diseño.. De acuerdo con lo anterior el proyecto de investigación se plantea como un proceso experimental, autoral, personal y subjetivo.

La experimentación realizada se desarrolla mediante el proceso creativo propuesto, el cual pone en valor el análisis de la experiencia en cuanto a la manifestación de diferentes estados emocionales en la realización de cada dibujo. Exhibiendo las piezas gráficas emanadas de dicho proceso, y tomando en consideración los fundamentos teóricos que sostienen el proyecto desde la creación de imaginario, la creatividad en el proceso creativo, el Diseño Emocional, el Diseño para el Bienestar y la experiencia de la música a nivel cerebral. En conjunto con lo anterior, se expondrán los elementos que contextualizan el desarrollo de las piezas gráficas como lo es el imaginario contenido en cada pieza musical, el skate como práctica y elemento cultural ligado a la música, y finalmente la cultura cannábica.

Palabras clave:

Bienestar, cannabis, dibujo, estado emocional, experimental, música, skate

# INTRODUCCIÓN

Las imágenes del entorno visual con las que una persona interactúa van conformando el imaginario, creando constantemente un mundo interno. En Santiago de Chile, la mayoría de las personas experimentan su diario vivir asociado principalmente a la obligación de producir, y comúnmente no hay espacio para la creatividad, la exploración del contenido interno, ni la conciencia sobre el bienestar.

El 3 de marzo del presente año 2020 se registró el primer caso de coronavirus en Chile, lo que posteriormente desembocó en una cuarentena obligatoria. Se desarrollaron múltiples situaciones de estrés en base a un futuro incierto propio de la pandemia y el confinamiento. En ese momento lo que se consideraba habitual dio un giro que obligó a las personas a pensar en cómo enfrentar la situación. Es aquí donde la investigación centra su mirada, en cómo una persona tiene el desafío de reorganizar su vida diaria en un contexto imprevisto que la obliga a abandonar las actividades que comúnmente realizaba y repensar su realidad.

Dentro de la búsqueda de bienestar lo que cobra importancia es la necesidad de adaptación a condiciones diferentes y a reformular el espacio habitual. El trabajo plantea que el análisis de las emociones mediante un proceso de experimentación impulsado por la música, puede ser una actividad que beneficia las condiciones psicológicas de una persona, promoviendo libertad expresiva en base a las referencias de la persona que sirve para encontrar alternativas amigables y mejorar la percepción de las condiciones ambientales de un espacio.

Para conocer el tema en profundidad, se recurre al Diseño Emocional que explica cómo funcionan

los estados emocionales, dando cabida a la subjetividad latente de los procesos personales, y a la experimentación con el dibujo en la búsqueda del bienestar. Para lo anterior la música es el catalizador en la experimentación ya que en la escucha se produce la creación de ideas representables y la exploración del mundo interno. Además, el consumo complementario de cannabis funciona como motivador de la experiencia ya que permite que la mente flexibilice y amplíe sus horizontes en base a la creatividad.

El propósito de este proyecto es dar una herramienta a personas, que correspondan o no a disciplinas creativas, necesiten encontrar alternativas dentro de un contexto distinto, brindando una solución propia asociada a la conciencia de los estados afectivos y de las representaciones mentales. La investigación pone en valor un estado de exploración experimental y pensamiento creativo. Para dar cuenta del desarrollo del proceso experimental en cuestión, se muestra el proceso de creación de las piezas gráficas, la música reproducida, su imaginario, la cultura cannábica y el *skateboarding* como elemento cultural y práctica.

# FUNDAMENTACIÓN

La motivación a realizar la presente investigación se encuentra en el momento en que se identifican las herramientas necesarias para enfrentar la actual pandemia del Covid - 19, donde se pone en valor la connotación a nivel emocional de la práctica de dibujar asociada a la conciencia de las representaciones mentales, por lo que se plantea un proceso de creación experimental.

~~~~~  
Dentro del proceso creativo, la música potencia la experimentación debido a que produce una actividad compleja a nivel cerebral, desde la experiencia de escucha e introspección hasta el acceso a universos imaginarios, catalizando la creación de dibujos, en donde se descubre el bienestar basado en la sintonía de la persona con las referencias y la expresión de un estilo. El proceso creativo permite la expresión basada en los referentes de la persona.

El desarrollo de un proceso de creación experimental de piezas gráficas, posibilita analizar los estados de pensamiento, por lo que el proyecto estudia los estados emocionales y afectivos desde el Diseño Emocional.

Por otra parte, el cannabis complementa la experimentación en base a un efecto psicoactivo que lleva a la persona a experimentar con la mente. Así es como la experimentación en un proceso de creación, permite encontrar bienestar a partir de un constante estado de exploración que estimula reconocer elementos que pueden inspirar y motivar la vida de las personas.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La oportunidad de diseño se encuentra en la necesidad de modificar los esquemas habituales de acción, a través de los que se desenvolvían las personas antes de enfrentar las consecuencias psicológicas de una situación en crisis.

La vida en Santiago exige un ritmo y una mentalidad productiva que aliena y desconecta a las personas de la satisfacción, la motivación y la inspiración que se puede encontrar en las experiencias de vida, y más allá, les desconecta del valor de los contenidos internos. Es allí donde la investigación encuentra espacio, en los malestares, problemas de inestabilidad emocional, estrés, entre otros, proponiendo que a través de la exploración de los universos imaginarios que posee cada persona se potencie un estado de exploración que impulsa la creatividad encontrando bienestar en las emociones positivas, producidas en y a través de un proceso experimental de creación.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Encontrar bienestar a través de un proceso de creación experimental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Mostrar cómo a través de la realización de piezas gráficas se traducen las representaciones mentales.

Entender la importancia de un estado de exploración.

Demostrar cómo la música permite el acceso al imaginario para tangibilizarlo en el dibujo.



PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

La realización de dibujo experimental puede trasladar a la persona a un espacio de libertad que le permite la expresión, donde la circulación de emociones mantienen la motivación del momento.

Las personas conforman su imaginario de vivencias que les han producido bienestar, en base a que la percepción se genera por el grado de pregnancia que tienen las cosas, por lo que el imaginario representa emociones que han beneficiado la calidad de vida y que determinan formas de comunicación y estilo.

La música presenta un impacto importante en los estilos de vida, representa gran parte de los intereses de las personas, ya que comparte y potencia contenidos de los imaginarios que se encuentran en constante circulación.

Por las afirmaciones anteriores, la pregunta que hace la investigación corresponde a:

¿Es posible encontrar bienestar a partir de la exploración creativa del mundo interno?.

MARCO TEÓRICO

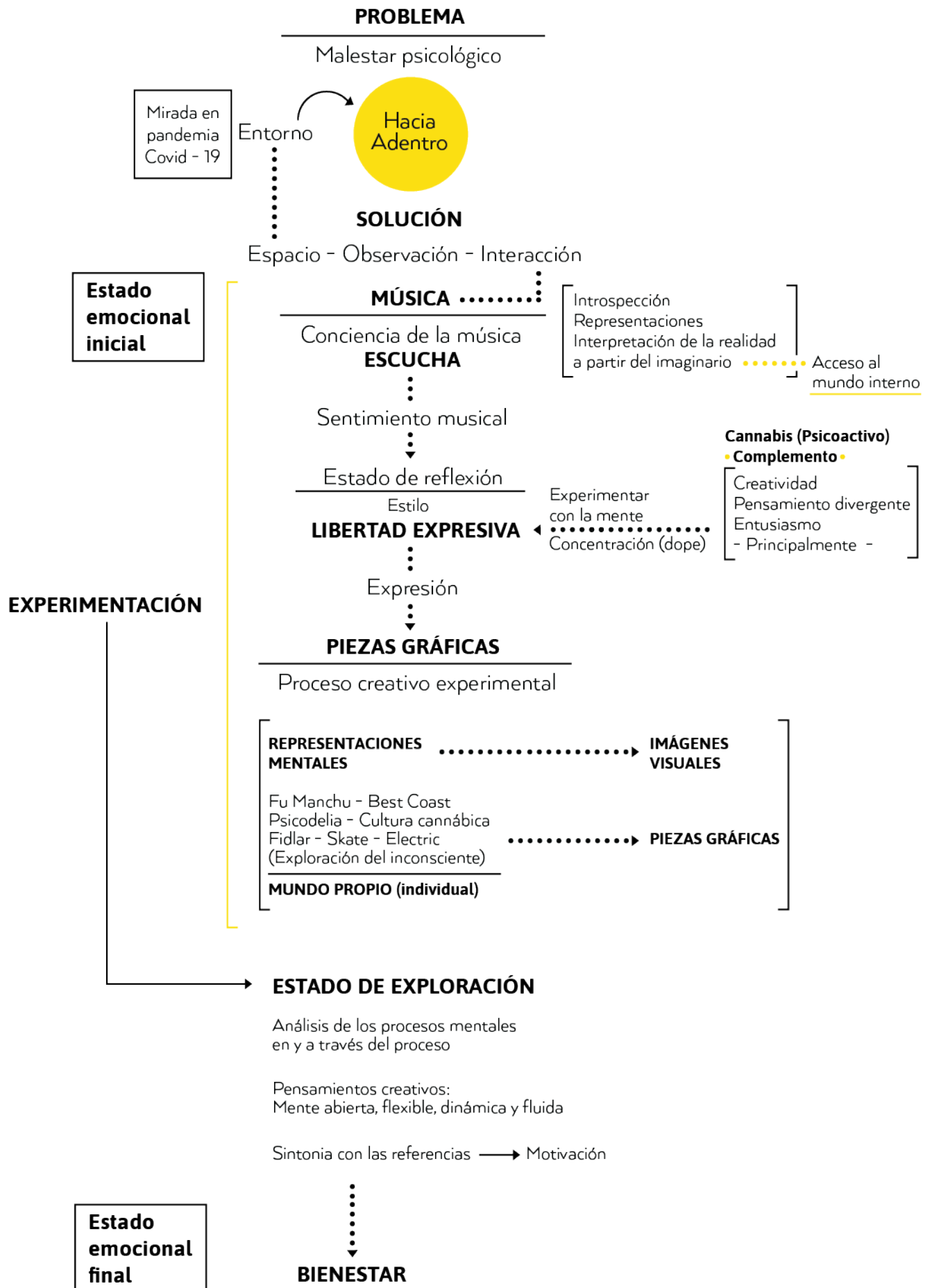
Para comenzar a describir el fenómeno estudiado es necesario que se analice la situación en la que se desenvuelven las personas con respecto a su relación con el espacio, la observación que realizan a partir del mismo y la forma en que interactúan con elementos del entorno como las imágenes en múltiples medios y la música. Lo anterior está vinculado a la forma en que la mente se activa a raíz de las emociones producidas por el contacto con el entorno visual y sensorial, entendiendo cómo se produce inspiración a partir del bienestar generado por las experiencias vividas. Es necesario entender que existe una relación emocional con las formas, objetos, sonidos, entre otros, del contexto que influyen en el espacio sensorial interno de la persona.

Los malestares psicológicos producidos por la presente pandemia del Covid - 19 pueden ser sobrellevados a través de la presente propuesta de diseño, que busca encontrar bienestar en la exploración interna de los contenidos de la persona, realizada a partir de un proceso de creación experimental.

La elección de un proceso experimental se hace en base a la naturaleza del fenómeno explorado, el imaginario, en el que se observan representaciones mentales del mundo interno en donde el contenido es diverso, subjetivo y versátil. El imaginario responde a experiencias vividas y a los significados creados para ellas según cada persona, por lo tanto se desenvuelve un fenómeno interno personal y subjetivo. Para trabajar los aspectos mencionados, un proceso experimental es óptimo ya que entrega una gama de herramientas adaptables a cada persona y por lo mismo a cada proceso creativo. Además la experiencia producida por la música se beneficia de lo experimental, que a una persona le permite crear desde la libertad, la percepción

de una atmósfera particular interna y externamente.

El uso de cannabis como complemento al proceso, aporta en la experimentación debido a su efecto psicoactivo que impulsa principalmente la creatividad y el pensamiento divergente, razones por las que el organismo experimenta de manera dinámica la sensación del presente, lo que potencia un proceso experimental. El proceso creativo se beneficia de la influencia de los efectos estimulantes de la hierba y motivadores de la música en la realización “piezas gráficas”, proceso en el que las representaciones mentales, como lo son ideas, conceptos, imágenes mentalmente visualizadas, colores, entre otros, se traducen a imágenes visuales como lo es el dibujo experimental. Las representaciones mentales del caso de estudio, corresponden al imaginario de la persona conformado a partir de sus experiencias anteriores. En la creación de piezas gráficas las representaciones visualizadas mentalmente podrían ser: Fu manchu, Best Coast, psicodelia, mundo de la hierba, Fidler y Skate, entre otros aspectos que responden al mundo propio individual, y que como tal, representan más que el nombre de una banda. El pensamiento sostenido a través del proceso en donde la mente está en sintonía con las referencias, es el que se destaca y estudia denominado como un estado de exploración experimental que puede producir bienestar en base al análisis de las emociones circulantes a lo largo del proceso. En la imagen se puede ver un esquema sobre lo explicado anteriormente.



MÚSICA

La experiencia de escucha

Como ya se ha planteado, la música es el factor que da inicio a la experimentación que propone el proyecto. La apreciación de la música se rescata de situaciones previas a la investigación en donde se identificó un cambio en las emociones producidas durante su escucha.

Dellanoy señala que la experiencia de “escucha” es la conciencia de la música (Delannoy, 2008, p.228), y que esta permite un estado particular de conciencia en base a un afecto que es el primer dato de la conciencia (Lacárcel, 2003, p.218), por esta razón se alcanza concentración al escuchar el sonido. La concentración es dada mediante la exclusividad neuronal (Delannoy, 2008, p.73) a raíz de que las neuronas inhiben a otras para evitar recibir estímulos nuevos. De esta manera cuando la persona reproduce música mantiene su atención en el sonido por el placer producido.

Se puede entender que vivir el referente musical está asociado a la percepción particular de una experiencia, lo que describe un estilo personal dado en base a la satisfacción por la música. A partir de esto, se puede señalar que la música traduce una experiencia en bienestar, lo que tiene que ver con mejorar desde el sentimiento musical al sentir emociones positivas a través de determinadas experiencias, ya sea por conocer la canción reproducida, recordar un acontecimiento pasado, manifestar gusto por un sonido nuevo o todas las anteriores. Es necesario destacar que las emociones fluyen debido a que el oído procesa lo escuchado en el hemisferio derecho (Monroy, 2015, p. 38). Por esta razón, es que una vez que se oye la música se comienza a tener sensaciones, imágenes y reacciones sobre lo que se está escuchando. De esta forma se pasa de la percepción a la experiencia de la música, en donde la atención se concentra en la sensación del tiempo

mediante el compás, el ritmo y las pulsaciones (Sedeño, 2007).

En esta investigación la experiencia corresponde al dibujo en donde impulsado por la música se puede explorar el mundo interno, como las representaciones mentales y el mundo visual externo, como el espacio, la realidad, y las imágenes de la música que se encuentran en distintos formatos, como el audiovisual, la música grabada y los eventos en vivo. La relación entre la práctica de dibujar, la música y el estilo de la persona fundamentan el desarrollo de experiencias habituales en base a disfrutar.

El estilo personal producido como resultado de la apropiación de determinados tipos de música, se adquiere debido a que la persona ha vivido sensaciones en las que se unifica con el sentido del sonido escuchado, lo que incide en los códigos visuales (Rodríguez y J. Aguaded, 2016, p. 53). Esto ya que al conocer el contenido de las representaciones que se realizan a partir de la música, se definen patrones que determinan una visualidad específica dependiendo de cada género en particular. Es así como por ejemplo al *surf rock* se le asocian imágenes que aluden a la playa, ondas del agua y colores vibrantes. Esta concepción se basa en la interpretación de la persona que experimenta, por lo que se explica que siempre dependerá de la percepción subjetiva de cada individuo. Lo mismo sucede con el estilo personal que incluye prácticas, ropa, forma de hablar y caminar, entre otras. Así como la música determina códigos visuales, también se identifican prácticas por ejemplo lo que plantea Leguizamón sobre el *headbanging* como el movimiento característico de los conciertos de heavy metal, donde la energía de la música es tal, que lleva a las personas a acompañar el sonido con movimientos (Leguizamón, 1998, p.

60). El estilo de una persona enseña cómo la misma intenta materializar lo que imagina cuando escucha la música, y vive de esas representaciones. Para el caso de la investigación las prácticas que enmarcan el estilo de la autora de la investigación y persona que experimenta, corresponden al imaginario de la música, el *skateboarding* y al consumo de cannabis.

Es a través de la música que se producen momentos significativos para la persona, como lo que sucede cuando se camina al atardecer, se observa una ventana, el horizonte de la calle y el color del cielo, donde la música guía sensaciones dadas por la observación de la realidad. La composición parece perfecta debido a que la sensación de satisfacción sumerge a la persona en un estado de ensoñación. El lugar al que lleva la mente hace que el individuo pueda apropiarse de los significados dados a partir de sus propias percepciones y experiencias, dando sentido a su realidad e impulsando las creaciones de su imaginario.

Según la idea recién señalada las emociones dadas por la observación afectan particularmente a la persona, por lo que es necesario indicar que la representación es un asunto individual (Delannoy, 2015, p. 224), relacionado a cómo se desenvuelve un diálogo interno en que la persona construye ideas en base a su experiencia por lo que se desarrolla una introspección a partir de la escucha de la música. Se trata de una conciencia que lleva a la persona a mirar hacia adentro y reflexionar al respecto a medida que la música fluye. Ya que la música escuchada es elegida por el propio gusto personal, la dinámica experimentada tiene un sentido personal único.

Las partes de la descripción recién realizada indican que la música puede trasladar a la persona a otros

espacios, a través de la imaginación y el uso que haga de la misma para configurar situaciones agradables que benefician las experiencias habituales. Por esta razón es que la música en sí misma produce bienestar. Esto se sustenta de que la función del sonido de la música cumple un rol emocional, afectivo e intelectual, ya que según Lacárcel la música desarrolla sensibilidad, capacidad de abstracción y creatividad (Lacárcel, 2003, p.221). La música y el bienestar se relacionan entonces por la rearmonización que produce el sonido. Algo muy interesante es que los beneficios de la música son tales, que el pensamiento positivo generado por la armonía, afecta al organismo a nivel biológico estimulando la producción de endorfina y de células C, que se encuentran en el sistema inmunológico (Lacárcel, 2003, p.223). Por esta razón es que se indica que la música produce bienestar por sí sola, ya que no necesita de otra herramienta para beneficiar al organismo.

Debido a que la música permite expresar emociones, sentimientos y cambios a nivel fisiológico se vincula con el arte. Esto posibilita que se despierte un sentimiento de energía que impulsa a experimentar el sonido por medio de la activación de los sentidos.

Se puede decir que la música permite una exploración creativa del mundo interno, ya que la representación consciente de la música involucra el ingreso de un flujo dinámico de información, al que el cerebro da significado en cuanto a la percepción del tiempo - espacio y un estado de ánimo determinado del que se desprenden conductas (Chion, 1990, p.69). Chion describe que la música tiene una dinámica temporal propia (Chion, 1990, p.17), entonces su percepción no se ajusta a la concepción de lo que sucede en el contexto real, sino a su particularidad. Por lo tanto la música funciona como un flexibilizador de la realidad vivida (Chion, 1990,

p.70). Así es como se amplifica la sensación de libertad debido a la ambivalencia de estímulo respuesta, donde todo lo percibido es movimiento y donde un objeto abre un sin fin de posibilidades (Monroy, 2015, p. 37). De las afirmaciones anteriores es posible sostener la idea de libertad.

La música se recoge del universo musical de la persona que experimenta. Esta corresponde a Skeggs, Wavves, Fidlars, Dune Rats, Violent Soho, Culture Abuse, Ty Segall, Electric Wizard, Belzebong y Witch principalmente, además de listas de reproducción que mezclan estilos musicales y otras bandas. La realización de listas de reproducción corresponde a una práctica recurrente de la persona. El enfoque que da el proyecto a la música seleccionada es mostrar desde Chile la expresión que esta produce, sin vivir la escena real, a través de imágenes y sonido registrados. A continuación se pueden ver las cuatro formas en las que se apuntó la música escuchada en las piezas gráficas desarrolladas.



| n°25 Pieza gráfica |
Música apuntada en el boceto de la pieza gráfica.
Lista Loki
Lista Scrimi
Papa Roach



| n°31 Pieza gráfica |
Música apuntada al reverso de la pieza gráfica.
Lista Dance electrónica
Roco - Everybody
Funeranopolis / Evil eye
Fu Manchu (Videos)

| n°6 Pieza gráfica |

Inicio 16:36 Fin 17:53

- Wavves - Poor Lenore
- Wavves - All The Same
- Wavves - Hard to Find
- Wavves - You're Welcome
- Wavves - Tarantula
- Wavves - The Lung
- Wavves - Dreams of Grandeur
- Wavves - Nervous
- Wavves - How It's Gonna Go
- Wavves - Leave
- Wavves - Nine Is God
- Wavves & Culture Abuse - "Big Cloud"
- Wavves - Cry Baby
- Wavves - Untitled I
- Wavves - My Head Hurts
- Wavves - Loser Year
- Wavves - Destroy (feat. members of Fucked Up)



Registro de la bitácora del proceso de diseño

| n°16 Pieza gráfica |

Inicio 20:59 Fin 10:05

- Lista Surf
- Skegss - L.S.D
- Dune Rats - Scott Green

Fuente: Captura de pantalla de la autora



En la experimentación se acostumbra a reproducir música desde las plataformas Youtube y Spotify además de la reproducción de discos de vinilo mediante un tocadiscos. Cuando se escucha música desde un tocadiscos o Spotify, que es la modalidad que más se utilizó, la fuente de origen no es visible, por lo que se trata de música acusmática (Chion, 1990, p.62). Así es posible obtener una percepción distinta a la que se experimenta cuando se ve lo que sucede en una imagen. Las vibraciones del sonido alcanzan un grado superior en la atención, y permiten que se configuren representaciones mentales específicas (Alonso, 2013, p. 101).



Windhand - Satan's Satyrs. Fuente: Registro propio

Las siguientes imágenes corresponden a una documentación visual que muestra la colección de discos de vinilo y el universo musical que escucha la persona que experimenta, para graficar los diferentes grupos musicales y que se pueda entender el concepto de diversidad perceptiva. Este último aborda la idea de que a medida de que se enriquece la biografía musical, la organización de los sustratos neuronales se torna cada vez más compleja (Delannoy, 2008, p. 82), lo que quiere decir que las percepciones cambian según la cantidad de música escuchada y que no existen estructuras neuronales fijas. Por otra parte existe el concepto de flexibilidad de la experiencia de escucha (Delannoy, 2008, p. 228), que se asocia a que los diferentes tipos de música escuchada permiten que la conciencia musical se vuelva más hábil en integrar los contenidos de nuevos tipos de música.



Windhand - Eternal Return. Fuente: Registro propio



Fidlars - Fidlars. Fuente: Registro propio



Belzebong - Greenferno. Fuente: Registro propio



Fuzz - Fuzz II. Fuente: Registro propio



Witch - Paralyzed. Fuente: Registro propio



The oh sees - Orc. Fuente: Registro propio



The oh sees - Mutilator Defeated at last. Fuente: Registro propio



Beastie Boys - Solid Gold Hits. Fuente: Registro propio



Skegss



Culture Abuse



Dune Rats



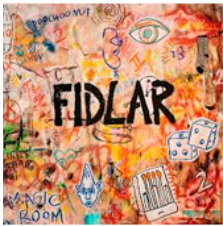
Belzebug



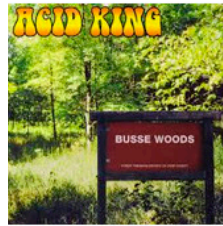
Wavves



Witch



Fidlars



Acid King



Holy Wave



Electric Wizard



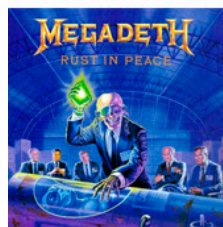
Ty Segall



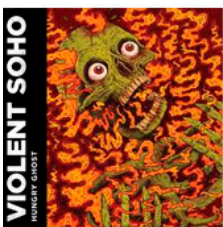
Fuzz



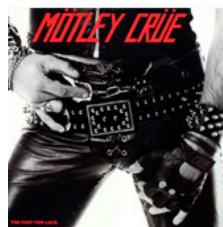
Dz Deathrays



Megadeth



Violent Soho



Motley Crüe



Uncle acid and the deadbeats



Fu Manchu



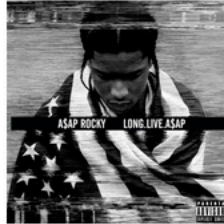
Russian Circles



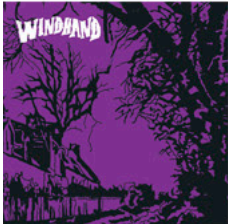
Limp Bizkit



Turnstile



Asap Rocky



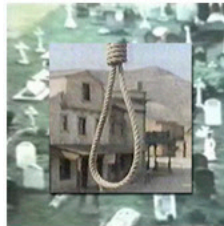
Windhand



Beastie boys



Metallica



Suicideboys



Iron Maiden



N. W. A



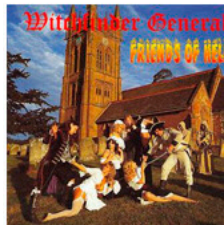
Blind Guardian



The pharcyde



Acid Ghost



Witchfinder general

La música e imaginar van de la mano, cuando se oye la música se produce una representación consciente de lo que se escucha. La representación tiene como contenido los estados mentales musicales (Delannoy, 2008, p. 90). Los estados mentales musicales son las sensaciones, emociones, sentimientos y representaciones mentales (Delannoy, 2008, p. 132). Estas se desenvuelven en el organismo cuando son percibidas por los sentidos, que almacenan aquellos datos en la memoria, desde la que generan sensibilidades (Monroy, 2015, p. 37). La construcción de sensibilidad tiene que ver con la interpretación de la experiencia musical, por lo que los procesos reflexivos experimentados dependen de los procesos neuronales internos (Delannoy, 2008, p. 97), y de la relación que mantiene la persona con la música escuchada (Delannoy, 2008, p. 101), por lo que no funcionan igual para todas las personas.

Como se señaló anteriormente, cada escucha musical activa sentidos que van acumulando diversos datos, estos están sujetos a las condiciones externas, como el estilo de música y a las condiciones internas, como el estado neuronal que lleva la persona, logrando que los patrones sensoriales sean modificados a través de cada experiencia musical (Delannoy, 2008, p. 103). Como resultado, cada proceso neuronal transforma a la persona (Delannoy, 2008, p. 92), por lo que esta cambia en cada representación que realiza.

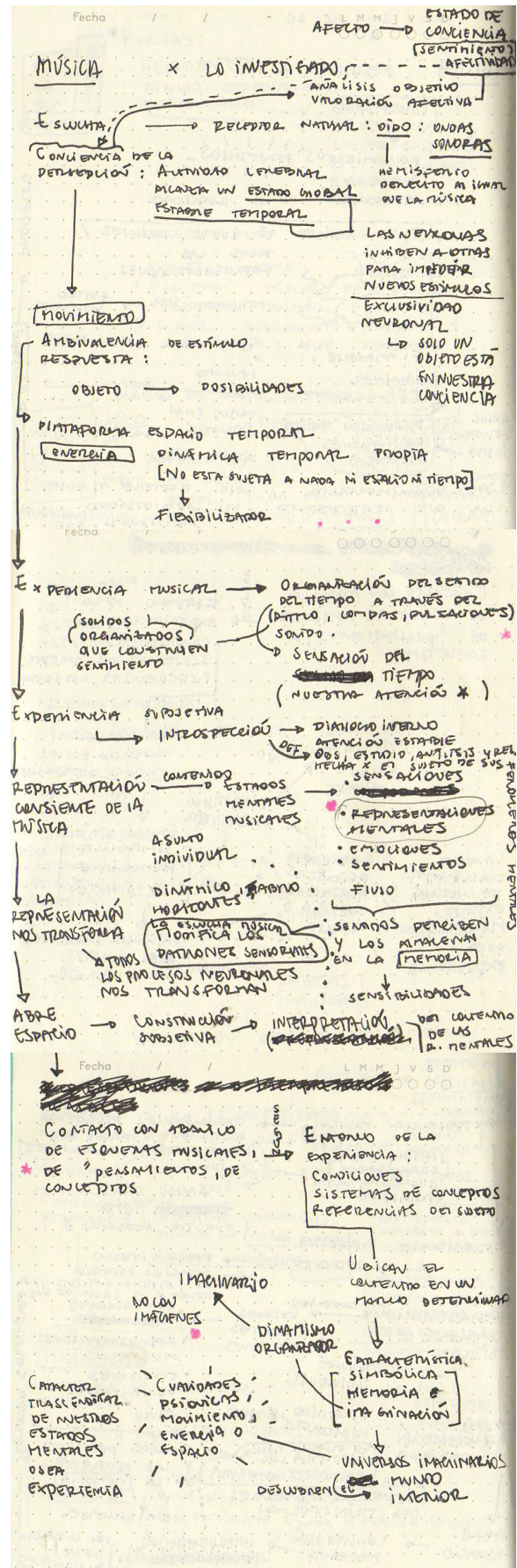
A partir de las sensibilidades generadas por las representaciones mentales de la música, la persona puede realizar una construcción subjetiva al respecto, también conocida como interpretación, producida cuando el contenido de una representación se proyecta a reservas de situaciones anteriores (Delannoy, 2008, p. 94). La información de aquellas experiencias

anteriores ahora corresponde a esquemas musicales, pensamientos y conceptos (Delannoy, 2008, p. 94), que junto al entorno de la experiencia conforman las referencias para la interpretación.

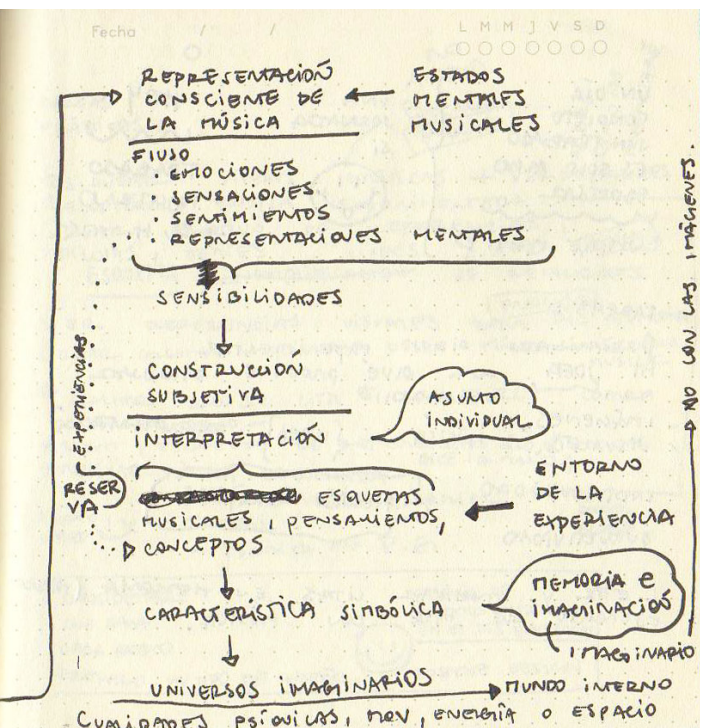
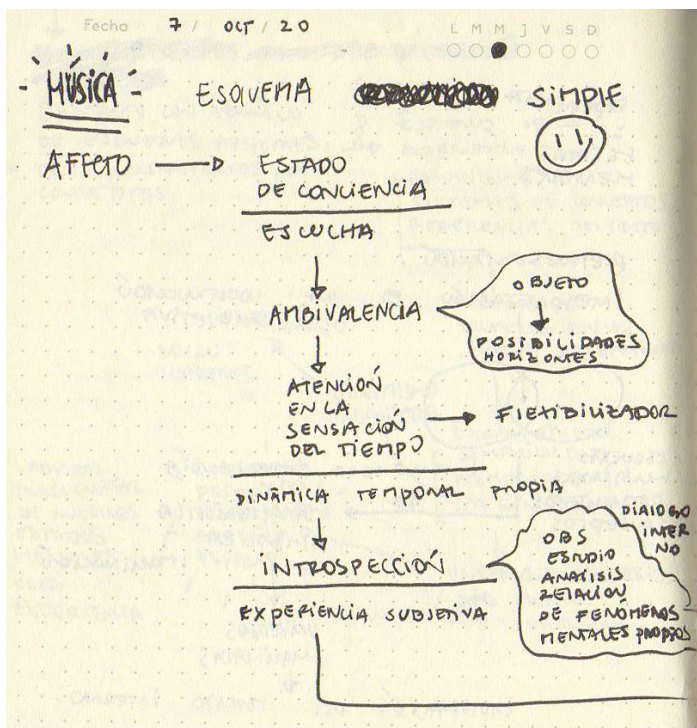
De esta forma en la interpretación, las unidades de contenido representan una característica simbólica, debido a que su materialidad evoca aspectos de la memoria y de la imaginación, se habla de cuadros simbólicos en los que se producen estructuras de ilustración a consecuencia de atribuir cualidades acústicas a un fenómeno (Gértrudix, 2002, p. 30). De este modo trabaja la imaginación, algo funcional del proceso de experimentación, donde la persona es capaz de descubrir aquello que guarda su inconsciente en donde se dibujan ideas, formas y palabras, entre otras representaciones, a partir de la música. Por lo que se puede entender que la música es una forma de acceder al mundo interno. Este punto del apartado es importante para la investigación, ya que el objetivo del proyecto es demostrar que indagando en el imaginario a través de un proceso de creación experimental es posible encontrar bienestar, por lo tanto se puede considerar a la música como una herramienta útil para el proceso en la búsqueda de conectar con el imaginario, y desde allí proyectar soluciones. En el caso de este proyecto, la solución se encuentra en abordar, identificar, y reflexionar acerca de las representaciones, ideas, y discursos dados en el recorrido hacia el mundo interno en estrecha relación con las emociones producidas, aspecto que se abordará posteriormente.

La actividad cerebral compleja señalada en los párrafos anteriores, es sistematizada en las siguientes imágenes que corresponden a esquemas realizados a mano por la autora de la presente investigación, para comprender el funcionamiento del fenómeno estudiado en base a

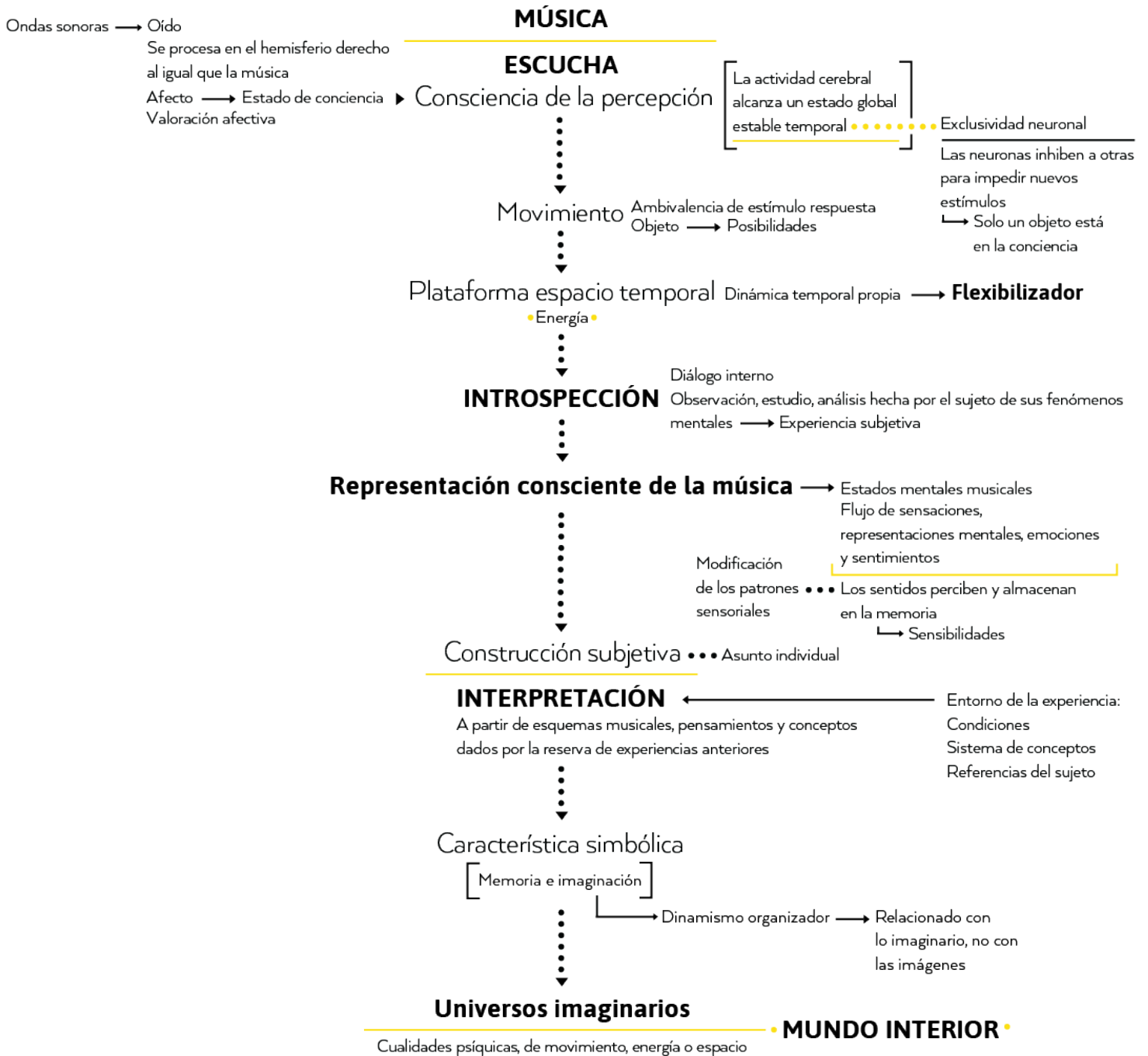
la bibliografía revisada. En las imágenes se puede ver un esquema general de la información, luego uno que lo resume, y una gráfica realizada a partir del esquema general.



Esquema general del funcionamiento de la música en el organismo
Registro de la bitácora del proyecto de diseño



Esquema resumido del funcionamiento de la música en el organismo
Registro de la bitácora del proyecto de diseño



Por otra parte, ya que el dibujo experimental es el hacer que corresponde al objeto de estudio analizado en el proyecto. Es relevante mencionar que las representaciones que se pueden ver por medio de las formas, contrastes y atmósferas aludidas, son resultado de la imaginación que trabaja aportando una idea y su representación, como un fenómeno más amplio que solamente la dimensión gráfica.

La siguiente cita explica que la “(...) imaginación es considerada como un dinamismo organizador relacionado, más bien con lo imaginario y no con las imágenes” (Alonso, 2013, p.121). Se entiende entonces que la imaginación define qué formas serán dibujadas y vinculadas de todo el imaginario, que por su naturaleza amplia, intangible, y extensa, posiblemente nunca se podrá expresar del todo. A través de la expresión se busca comunicar un estado de pensamiento que relaciona recuerdos con; sensaciones y emociones producidas por la música; la visualidad del espacio presente; y las imágenes de referencias constantes que circulan en los universos imaginarios de la persona.

Sobre lo anterior cabe destacar la intertextualidad (Unda, 2006, p. 177), ya que gráficamente es posible ver un intercambio de referencias, en donde concluyen elementos específicos con otros que no son de su misma naturaleza, como ocurre cuando en las piezas gráficas se dibuja el nombre de una banda, luego un elemento de la cultura cannábica y después el nombre de una película, entre otros ejemplos. La intertextualidad da sentido a la investigación ya que muestra cómo funciona el concepto experimental. De esta forma se confirma que es posible unir referencias de extremos diferentes y generar un tejido de relaciones como el que se muestra a través del dibujo. En la imagen se puede ver cómo funciona el concepto descrito en la

pieza gráfica número 47, donde en el costado inferior derecho se puede ver nombre de la banda Belzebug, a su izquierda un anuncio publicitario de una oferta de bongs en referencia a la cultura cannábica, y en la parte superior al anuncio, un muro en donde dice “skate life”.



Pieza gráfica N°47

Por otra parte, la música interactúa con las personas y el entorno originando simbolismos específicos (Unda, 2006, p. 172). Así, entrega valor a prácticas personales como interpersonales definiendo la cultura propia y colectiva de un lugar. Los modos de vida se ciñen a la organización de referentes simbólicos mediante la música (Unda, 2006, p. 17). Por lo que explorando en

la música, se pueden abrir aristas infinitas a seguir para adoptar en la forma de habitar de las personas.

Lo experimental del proyecto completo se vincula a un espacio sociocultural de referencias. La música en relación a distintos géneros musicales, como para el proyecto son el *surf rock*, el *stoner* y el rock psicodélico principalmente, funciona articulando una red de componentes asociada a prácticas sociales y culturales.

En resumen, el valor del estado de concentración producido por la música ofrece a la persona múltiples aristas. Entonces lo que se destaca es el rendimiento máximo del cerebro que tiene por resultado una serie de funciones. Lo anterior en relación a lo que afirma Lacárce, cuando señala que la música es uno de los elementos de mayor capacidad para la integración neurofuncional y neuropsicológica, ya que la actividad neuronal activa una serie de conductas (Lacárce, 2003, p.218).

En esta parte del apartado es importante relacionar a la música con la cultura cannábica, ya que esta última se vincula a diferentes prácticas que se desprenden del imaginario de la música y que por lo tanto definen estilos de vida. Al relacionar a la música con el cannabis las referencias de cada una comienzan a interactuar. Esto muestra lo que sucede entre el *stoner* y el *surf rock* vinculados a la cultura del skate y el *surf*, dando un ejemplo sin excluir otros vínculos existentes, en base a que en el imaginario existen libres asociaciones, y además, consumir cannabis y la acción consiguiente dependen del gusto personal y el estado emocional determinado de un momento del día.

Sobre el uso de cannabis en la experiencia de la música, se señala que es un elemento complementario que

aporta beneficios a la persona, ya que al proporcionar pensamiento divergente le permite fluir a través de las ideas producidas, interpretando la escena de diversas formas, en las que se destaca el efecto de entusiasmo por las reflexiones alcanzadas.

Se describe la siguiente situación:

Música e imagen a partir de la reproducción de video
+
Bombazo (Término de la cultura chilena que se refiere a la fumada de cannabis a partir de una pipa de agua casera hecha en base a botellas de plástico)
+
Espacio organizado a partir de los gustos de la persona
+
Temperatura cálida por día soleado
+
Velas aromáticas
+
Agua
+
Vista de palmeras y cielo celeste

A partir de la situación descrita, la persona puede experimentar ideas espontáneas que le entregan una dinámica entretenida a su mente, dándole sentido a las sensaciones vividas a través de esos pensamientos. Lo anterior, se traduce a otro efecto de la experiencia que corresponde a la reflexión, exaltación y entusiasmo por las ideas generadas. El tercer efecto experimentado es el placer producido por ver imágenes de la música y el cuarto, se trata del cambio en la percepción de la situación dada por la apreciación viva de los colores e imágenes, tanto los reales de la atmósfera producida como los del video o imagen en movimiento. Se puede

señalar entonces, que el cannabis y la música conforman un conjunto sinérgico que genera efectos que potencian la realidad de la persona. En resumen, lo que es necesario de incentivar para producir bienestar, es vivir a través de los referentes y el estilo que estos dan a la persona. Formar parte de una realidad configurada desde lo subjetivo, para entrar en sintonía con la conciencia de los contenidos positivos y beneficiosos del imaginario. Así, las condiciones señaladas se hacen ideales para la expresión en un proceso creativo.

A modo de señalar los impactos que produce la música, se describe lo siguiente:

Con el sonido de la música de Megadeth, se percibe que las canciones duran en promedio seis minutos y contienen partes diferentes, entre solos de guitarra y otras composiciones, que pasan a otro grupo de sonidos manteniendo el mismo sentido. La apreciación de estas descripciones y cada uno de sus detalles hace concluir, que se puede reconocer una textura específica de la música relacionada con el concepto de diversidad perceptiva que como se definió anteriormente, indica la capacidad de percibir la música de manera distinta debido al cambio en la organización de las estructuras neuronales, por escuchar muchos tipos de música diferente. Así mismo, esta música está siendo asociada al consumo de cannabis, se complementa de sensaciones de intensidad y estimulación de los sentidos, donde las composiciones del sonido producido por la guitarra, por ejemplo, resultan interesantes para la persona y le permiten identificarse con la esencia de la música logrando una experiencia de satisfacción, energía y pensamientos estimulantes.

Con la experimentación de la música, se puede comprender que es posible alcanzar ciertos estados

de conciencia guiados por los pensamientos que se producen cuando se experimenta el sentimiento musical. Se entiende también que la música es un elemento que beneficia cualquier tipo de experiencia al permitir que la mente flexibilice en la interacción con la realidad vivida, potenciando una forma de explorar y de producir satisfacción al proyectar un sentimiento desde las profundidades de los referentes de la persona hacia el entorno, la realidad y la experiencia del presente. Incorporar la música y los estilos que se pueden desenvolver a través de ella, es una práctica que puede determinar efectos importantes en el bienestar del individuo, colaborando con la organización de un estilo de vida, motivación, creatividad y potenciación del desarrollo del mundo interno a lo largo de las actividades habituales. Por las afirmaciones señaladas, la música en relación con el proceso creativo, inicia la experimentación catalizando la exploración del imaginario en la búsqueda de bienestar.

LA EXPERIENCIA

Estados emocionales, Diseño Emocional
y estado de exploración

Anteriormente se analizaba que la experiencia de la música genera representaciones mentales que movilizan y estimulan las sensaciones y emociones de la persona, junto a un conjunto de fenómenos a nivel de cerebro encargados del desarrollo de la experiencia. La potencia producida por la música impulsa a la persona a explorar las subjetividades de su mente y a disfrutar del momento vivido. El sentimiento musical y la experimentación con la mente, producida por el consumo de cannabis generan una sensación de libertad expresiva relacionada a un estilo y un estado de reflexión. La investigación sostiene que en ese momento particular, es posible desarrollar un proceso de creación experimental de dibujo que puede permitir a la persona encontrarse directamente con las representaciones de su imaginario a través de la expresión.

Estar en los pensamientos creativos genera emociones que producen bienestar en la persona, ya que le permiten cambiar su percepción de la realidad y pensar ideas que hacen que su vida adquiera una dinámica relacionada al estilo de las cosas que la representan, por lo que la creatividad en el pensamiento puede resultar útil y beneficiosa para el bienestar humano. El pensamiento creativo alude a una mente abierta, flexible, dinámica y fluida, lo que conduce a un estado de exploración, que es aquello que se busca mantener a través de la experimentación y proyectar hacia las actividades habituales de la persona.

La experiencia del dibujo experimental

Para poder comenzar a describir ideas sobre la creación experimental que en este caso corresponde al dibujo, es necesario describir la experimentación realizada para conocer la antesala del proceso. Para la experimentación se busca crear las condiciones de un ambiente grato, en el presente caso correspondió a trabajar en un espacio iluminado por luz natural, específicamente, una habitación con ventanas con vista norte que permiten el ingreso de luz, también se trabaja en un patio que recibe luz directa del sol. El uso de incienso fue una constante de la experimentación, lo que se complementó con cannabis sativa, que funciona principalmente como estimulante y generador de una serie de efectos que se explicarán más adelante. Como ya se ha expuesto, la música tiene un rol fundamental en el proceso, ya que permite de base una percepción de la realidad particular y una expresión emocional. Como materiales se utilizó principalmente papel bond, cartulinas, papel diamante, un vaso y marcadores de colores, siendo los más utilizados un marcador de color negro y papel bond.

La música permite el desarrollo de la experiencia, en donde se abren horizontes, la concepción del espacio y tiempo cambian, y se comienza un diálogo interno en el que es posible visualizar mentalmente representaciones de la música, estas son interpretadas por el cerebro cuando se crea una construcción subjetiva de significado, permitiendo a la persona navegar a través del mundo interno. Esta parte de la experimentación hace a la persona ser consciente del contenido de su imaginario, es aquí donde ella convive con una forma particular de vivir la música en relación a su estilo de vida, y donde nacen las ideas que se buscan expresar a través del dibujo.

Imaginar y representar se basa en la experiencia de escucha. Cuando se desarrolla el dibujo, el sentido de lo realizado está sujeto a una percepción que es subjetiva según lo que se da en el momento exacto de la experimentación, el contenido de las representaciones. El sentido está dado por la conciencia musical, se dibuja lo que el flujo del sonido trae consigo. Se busca poner en valor un momento específico y esencial de la atmósfera en donde hay un intercambio de factores, de referencias, de pensamientos, brotes de energía, sensaciones, múltiples representaciones e imágenes.

Lo importante son los universos imaginarios que crea la experimentación, no las cosas que son o significan. Aquello que debe tener real consideración, no es el resultado de lo que se plasma en el papel si no lo que se siente, el cúmulo de información que la música permite procesar cuando concentra la atención de la persona en reconocer las sensaciones en cuanto a lo que está sucediendo en la imaginación.

Las representaciones mentales son producidas al atribuir cualidades de movimiento, de energía, psíquicas, o de espacio a la música (Alonso, 2013, p.114). Enseguida estas representaciones se traducen a imágenes visuales mediante el dibujo. El cerebro busca continuamente dar sentido a la escena mediante una exploración creativa, en esa exploración es donde se desarrolla el dibujo experimental.

Se explicará la etapa inicial de intercambio de información con el entorno, para que luego se pueda entender detalladamente cómo funciona la creación de representaciones mentales.

Berkeley desde un enfoque inmaterialista señala que cuando se tiene contacto con el entorno se generan

ideas sobre algo, ese algo existe únicamente por la percepción del sujeto (Herrera, 1981, p.52). Lo anterior presupone una primera experiencia que corresponde a una aprehensión sensible (Oviedo, 2004, p.49) dada sobre algo antes de reflexionar al respecto.

La información que entrega el aparato sensorial es valiosa para construir el espacio visual, este se compone de experiencias que desembocaron en sensibilidades. Son las experiencias las que entregan el conocimiento de las cosas. La mente va mezclando ideas sensoriales (Oviedo, 2004, p.53), así las experiencias permiten que se generen sensibilidades que preparan al individuo para enfrentar el entorno. Las personas determinan que es real a partir de la sensibilidad.

La percepción se conforma a partir de la sensibilidad y experiencia, se trata de la fase inicial por la que se genera contenido sobre lo que se vive, a partir de ella se organizan las demás actividades. La percepción extrae contenido relevante del ambiente para dar claridad y lucidez al desempeño de la persona.

Dentro de la percepción existen estructuras significantes (Vargas, 1994, p. 50), estas ordenan la información procesada y hacen posible comparar las referencias. Es una forma de clasificar el contenido dado en experiencias anteriores

Se puede concluir que este proceso inicial de interacción con el exterior es fundamental para orientar las realidades que se enfrentan. Se conoce a través de los sentidos creando ideas sensoriales, la experiencia dada por las mismas produce sensibilidades, y estas últimas son herramienta de la percepción para adquirir conocimientos. Por esta razón el orden de lo que se desenvuelve es experiencia, sensibilidad y percepción.

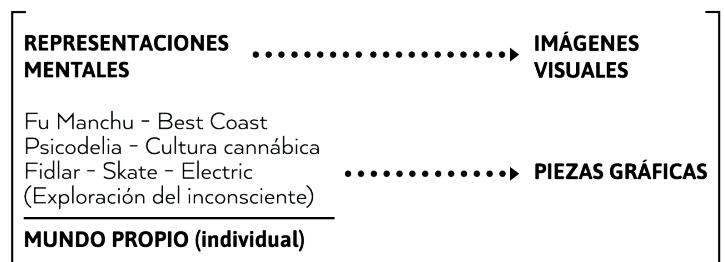


Una vez que se analiza el contacto inicial con el contexto en cuanto a nuestra interacción, se puede entrar de lleno a explicar cómo se generan las representaciones mentales. Para esto se recurre a Barraza, quien describe como funciona la creación de imaginario.

Inicialmente es necesario pensar en la separación del cerebro en dos hemisferios, el hemisferio izquierdo representa lo racional, mientras que el hemisferio derecho lo inconsciente y no racional, que es donde se enfoca la mirada. Verónica Barraza describiendo las ideas de Jung plantea que en el hemisferio derecho se encuentra un arquetipo en donde se sitúa el alma (Barraza, 2013, p. 37), responsable de crear las imágenes mentales o internas. Para el caso de estudio es importante aclarar que las imágenes mentales se encuentran dentro de las representaciones mentales que produce la música, que incluyen además sensaciones, emociones, sentimientos e ideas, entre otros elementos dados por los estados mentales musicales.

La forma de poder acceder a los contenidos internos son los procesos creativos, en los cuales las representaciones de la imaginación objetivan la subjetividad psíquica (Barraza, 2013, p. 39). Al objetivar el contenido del mundo interno, se generan imágenes visuales que pertenecen al mundo externo. Debido a que el imaginario es extenso las posibilidades para las imágenes visuales son múltiples y así mismo los estados de pensamiento experimentados mientras se desarrolla el proceso de creación.

En la siguiente imagen es posible ver que las representaciones mentales contemplan nombres de bandas, elementos culturales y conceptos, esto quiere decir que cuando la persona dibuja visualiza mentalmente elementos que corresponden a su mundo interno personal, específicamente referencias, que para ella tienen sentido y afloran desde la libertad expresiva producida por la música.



La exploración del inconsciente en el proceso creativo permite que la persona reconozca sentidos posiblemente olvidados y encuentre lógica a conceptos como *cosmic*, *electric* y *psychedelic*, entre otros. Sin necesidad de mostrar lo que significan estas palabras, lo que se quiere comunicar es la importancia de alcanzar estos estados de conciencia, que en base al auto conocimiento del inconsciente o lo que se pueda identificar de él, generan emociones que benefician los estilos de vida.

Un estado de exploración experimental, se entiende por adquirir una forma de vivir en base a la actitud natural del ser humano sobre explorar para encontrar algo nuevo. Delannoy señala que una exploración creativa complementa el instinto de sobrevivencia de las personas (Delannoy, 2015, p.225). Lo experimental da herramientas para que las personas extiendan los límites de lo realizable y exploren la realidad, el espacio y la materialidad de la experiencia. Apropiarse de una atmósfera para explorar los sentidos y los mundos imaginarios, y tras ello experimentar emociones que se pueden traducir en bienestar. Por lo tanto, un estado de exploración experimental proyectado desde el proceso creativo puede generar satisfacción a partir de una instancia memorable de sintonía con las referencias.

Ya que el contenido del imaginario o mundo interno es versátil, un proceso experimental es óptimo para entender la libertad en la que puede trabajar el cerebro, y no limitar la representación.

Ahora que se ha podido señalar cómo funciona la formación de representaciones y la forma de acceder al imaginario, es lugar para abordar el estudio del estado emocional, ya que como se indica inicialmente entrega datos importantes para la identificación de bienestar. La conciencia de los estados emocionales, es la herramienta que permite el análisis de la totalidad de la experimentación en cuanto a comprender cómo fluctúan las emociones según la experiencia que se vive articulada por la música, el espacio y la mente.

La conciencia de los estados emocionales se desarrolla a través de reflexiones. Es por esto que la vivencia de la experimentación se puede considerar memorable, ya que corresponde al discurso interno que expresa las producciones mentales, que trae a la mente

recuerdos o sensaciones de espacio, de conciencia y de entorno. Aquí cobra sentido el fluir, o dejarse llevar por la ensoñación de realidades imaginadas. La fantasía del espacio es favorable debido a que muestra una sensación de libertad expresiva, lo que involucra posibilidades infinitas sobre lo representable. En el proceso de experimentación se tomaron apuntes de este fenómeno en una libreta que acompañó la totalidad del proyecto.

Fecha / / 20 L M M J V S D
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

2^{da} Pieza 2:01 PM
 música

Y love you. Million
 ENEMIES. YOU'VE
 WELCOME. STUPID IN
 LOVE. HONORED OUT
 REDLEAD. FIAT 127
 WAIT. HEART ATTACK.
 CRY BABY. TAMARA.
 REDLEAD. Dony. COME
 TO THE VANCEY. DAISY.
 ANIMAL 3:25 PM

IMAGINARIO
 HOSPITALIDAD
 ELECTRICIDAD
 AMOR LIBRE
 MULTIESPACIO
 MULTIDIMENSION
 A SOMBRA DE LA
 PLANTA (FOTO)
 PROYECTADA AL UTERO
 PUNTO DE LA HABITACION
 EMERGENCIA

LA MÚSICA SE OBTIENE
 DEL HISTORIAL, POSTERIOR
 AL PROCESO DE EXPERIMENTAR

LA SELECCIÓN DE COLORES
 FUE REALIZADA EN OÍA
 ATENCIÓN (OO S JUL)

EN LA HORA
 EL IMAGINARIO ES
 INALTOCABLE

ESTADO EMOCIONAL:
 CAMBIO A BUENO DE
 ESTADO DE ANIMO
 😊 LA MUS. RESUEÑA EN
 MI MEMORIA

Registro de la bitácora del proyecto de diseño

Fecha / / 20 L M M J V S D
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

3^{ra} Pieza 4:25 PM

MUSICA

NINE IS GOD. Y
 CALL DREAM.
 THAT'S ON ME.
 AFRAID OF
 HEIGHTS. REDLEAD
 NO DING OFF.

5:24 PM


EXPERIMENTACIÓN:
~~ANTES~~ ANTES
 DE LAS TEXTURAS
 ESTABA RESUEITA

FACTOR IMPORTANTE
 LUZ NATURAL
 BENEFICIA EL TRABAJO

ALIMENTACIÓN
 ES OTRO FACTOR,
 AL IGUAL QUE
 CALIDEZ.

IMAGINARIO
 CAMINO, RECONOCIDO
 RESPIRACIÓN
 CIELO
 PATERNAS
 SUEÑO

ESTADO EMOCIONAL: BIEN PERO
 DESILUSIONADA POR FORZAR
 LAS FORMAS
 PENSADAS SE MATERIALIZAN
 RAPIDAMENTE
 ANTES DE ESTO,



Y A ESTADA
 TERMINADA.
 - OJO - NO FORZAR
 EL DIBUJO

Registro de la bitácora del proyecto de diseño

A continuación se estudiará los estados emocionales y el Diseño Emocional ya que corresponde al análisis que se hace a lo largo de toda la experimentación, desde la experiencia de escucha hasta cuando termina el proceso de creación, comprendiendo que existen variaciones y datos importantes a considerar en la búsqueda del objetivo general del proyecto que corresponde a obtener bienestar. Se estudia además cómo un estado de exploración es favorable en el proceso de experimentación.

Estados emocionales

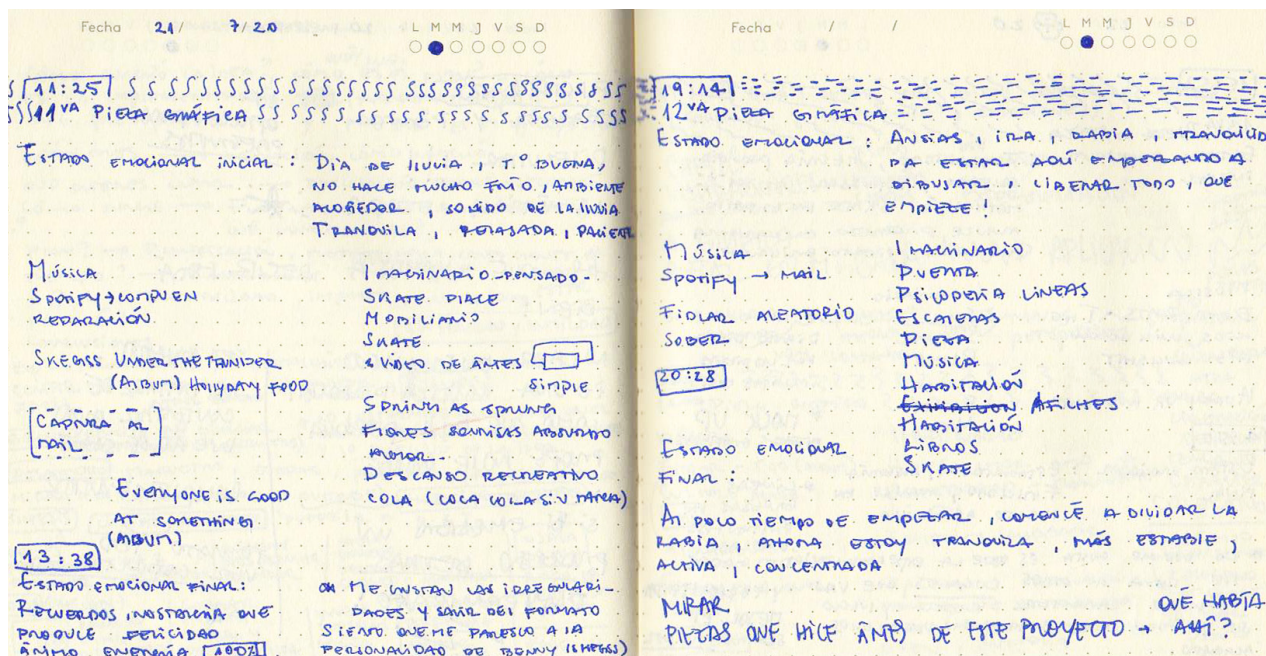
A través de los pensamientos que deambulan a lo largo del trabajo es posible reconocer que estado emocional siente la persona cuando inicia el proceso creativo, y como este se va modelando mediante otro grupo de pensamientos a partir de la música y la connotación que el cerebro da a la misma en el momento, según las condiciones ambientales y emocionales del determinado día de la experimentación.

Es relevante comprender que con el paso de la pandemia, la vida que se acostumbraba a llevar ha evolucionado, cambiado o se ha reestructurado, por lo que el desafío del proyecto es acompañar las diferentes etapas vividas en la pandemia como cualquier otra situación inesperada ligada a una crisis. Así se puede reflexionar sobre cómo los estados emocionales

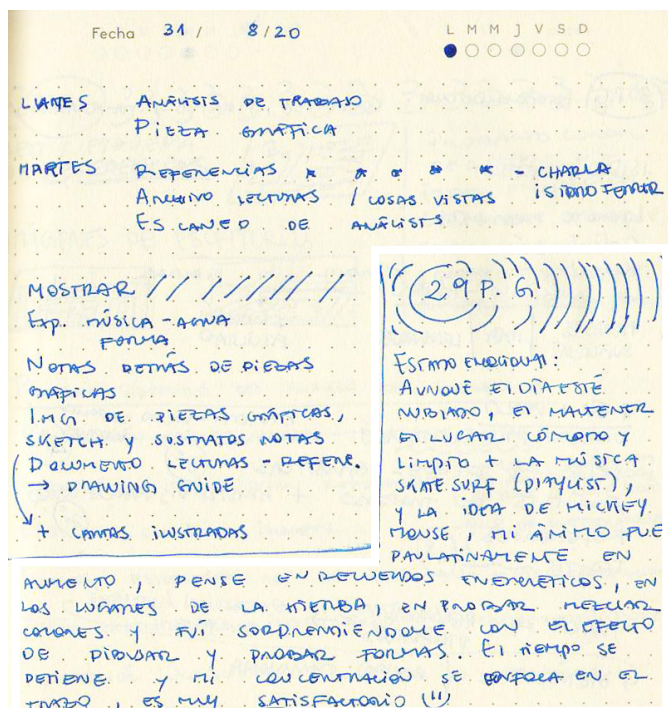
fluctúan y al final del desarrollo del dibujo, logran que la persona reconozca contenido que viaja desde las profundidades de su imaginario, identificando el valor de la expresión y como afecta este proceso en sus estados emocionales. Sobre cómo fluctúan las emociones, Norman señala que hay combinaciones de valencias dentro de los estados afectivos, lo que quiere decir que hay una combinación de emociones positivas y negativas (Norman, 2004, p. 206), por esta razón es que los estados emocionales descritos en ocasiones muestran emociones distintas.

Por lo anterior, el proceso de experimentación comenzó con la anotación de la descripción del estado emocional inicial previo a escuchar música y dibujar, luego la anotación de lo que se denominó como serie imaginal sobre las ideas de representaciones visualizadas mentalmente, y una vez que el dibujo se finalizó, la anotación del estado emocional final. Además se apuntó la hora y la música escuchada, detallando en ocasiones si esta se reprodujo de la plataforma Spotify o un tocadiscos (música acústica) o si correspondió a la reproducción y visualización de videos de Youtube, que tiene una connotación adicional producida por el hecho de ver imágenes representativas del sonido.

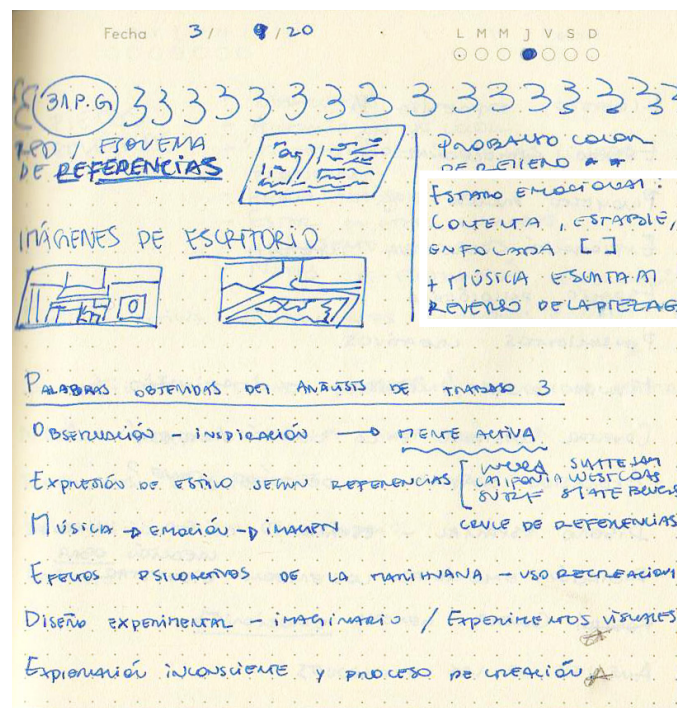
De manera transversal a la realización de piezas gráficas y análisis de la conciencia de los estados emocionales, se pudo identificar que las emociones tanto como el imaginario no son tangibles como las palabras, por lo que la forma de apuntar el estado emocional fue modificándose, en ocasiones correspondió a varias palabras y en otras a una que sintetiza lo sentido.



Registro de la bitácora del proyecto de diseño



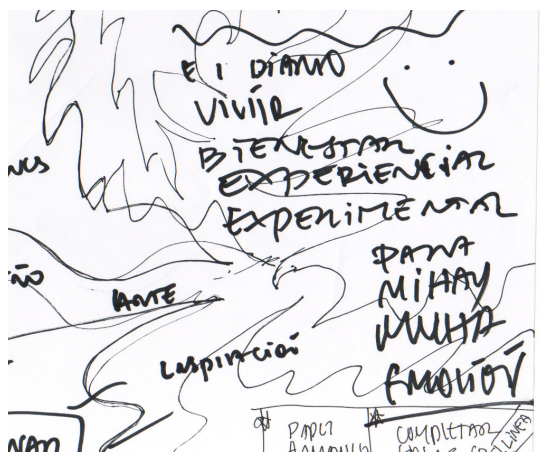
Registro de la bitácora del proyecto de diseño



Registro de la bitácora del proyecto de diseño

Poniendo en valor el acto esencial de dibujar y escuchar música, comprendiendo y facilitando el espacio en pos de no frenar la imaginación, se decide cambiar de solo escuchar un género musical específico, que inicialmente fue el *surf rock*, a escuchar la música deseada según el día y el instante. Esto muestra cómo se puede reconocer que es favorable para el espacio habitual, y qué es descartable en la toma de decisiones respecto al propio autoconocimiento que merodea a través del proyecto.

Ya que el foco se centra en el análisis del estado emocional, durante el desarrollo de la creación continuamente se recurrió a escribir en distintos sustratos, pensamientos o ideas circulantes, esto permitió que la persona entendiera en detalle ciertas formas de su expresión, y también demostró la sensación del momento en particular en donde la conciencia busca desarrollar ideas continuas de sentido sobre la realidad. Lo anterior permite que la persona entre en contacto a fondo con la naturaleza de su forma de pensar, por lo que medía un proceso de identificación de factores que benefician cada experiencia de vida. La libertad de expresión se apropia de los sustratos.

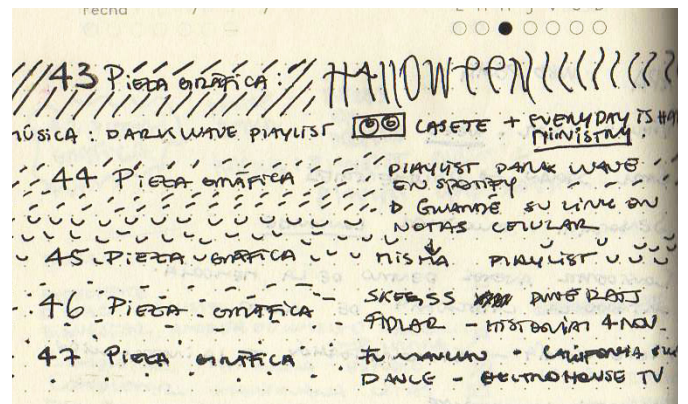


Anotaciones de ideas
Registro de la bitácora del proyecto de diseño

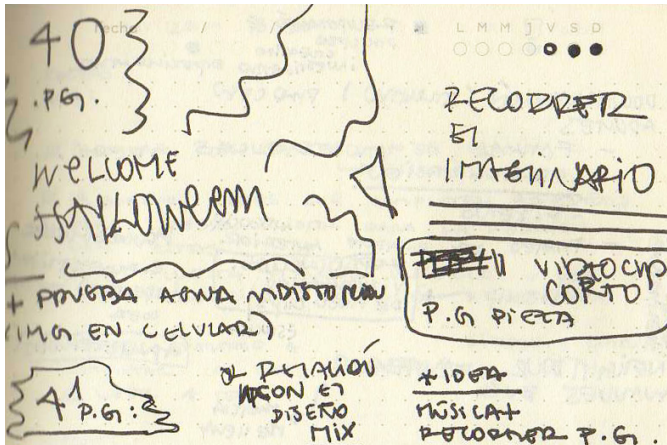
Como se ve en los párrafos anteriores el proceso comenzó a tener variaciones, el formato de los dibujos también cambió y prácticas como apuntar lo imaginario, la hora y escuchar únicamente una banda anotando específicamente cada canción, dejaron de realizarse ya que se identificó que limitaban el proceso creativo.

La práctica constante del ejercicio logra que la persona que experimenta interiorice el análisis del estado emocional, por lo que finalmente considera innecesario continuar tomando nota de ellos. A la larga el proceso de creación del proyecto acompaña las necesidades de quien lo ejecuta, por esta razón es que su naturaleza es experimental, porque está diseñado para los requerimientos subjetivos y personales de cada persona y circunstancia.

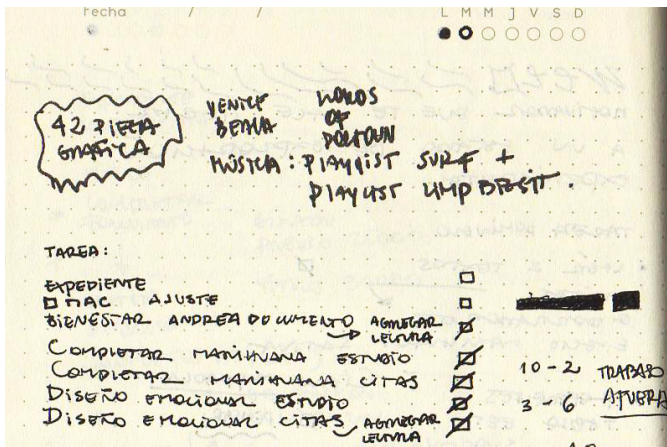
En las últimas instancias de experimentación realizadas se puede notar que el estado emocional lleva a la persona a intervenir las anotaciones con dibujos. Las últimas anotaciones de la experimentación cambiaron, ahora corresponden al número de la pieza gráfica y la música demostrando el efecto positivo logrado por las emociones experimentadas.



Anotaciones de las piezas gráficas y su música de la 43 a la 47
Registro de la bitácora del proyecto de diseño



Anotación de la pieza gráfica 40
Registro de la bitácora del proyecto de diseño



Anotación de la pieza gráfica 42
Registro de la bitácora del proyecto de diseño

Tener conciencia de los pensamientos que circulan mediante una experiencia abre camino al reconocimiento de patrones replicables que permiten que las experiencias sean gratificantes. La persona crea conciencia de que elementos sumar o restar de la rutina, yendo más allá, reconoce que estados de pensamiento debe alcanzar para mantener su bienestar. Ahora se recurre al Diseño Emocional para continuar en el análisis del funcionamiento de los procesos emocionales.

Diseño Emocional

Como se ha señalado el problema de la investigación corresponde a las consecuencias emocionales producidas por la llegada del Covid - 19 a Chile el 3 de marzo del presente año 2020. La pandemia obligó a entrar en cuarentena a todo el territorio, generando cambios importantes en la forma de vivir como lo fué la restricción en la libertad de desplazamiento. Muchas personas manifiestan problemas de estrés propios del agotamiento a raíz de la crisis sanitaria, la preocupación de tener un futuro incierto, la necesidad de continuar con las actividades habituales como el estudio, actividades domésticas, el trabajo, el deporte, entre otras, y la obligación de adaptarse y resistir a las condiciones del contexto.

Cuando la persona enfrenta situaciones que le generan malestares emocionales, manifiesta emociones negativas a partir de las cuales comúnmente no se analizan los estados emocionales, sino que la persona continúa resistiendo en una constante lucha por silenciar sus incomodidades, algo que finalmente desemboca en complicaciones superiores como el estrés crónico. La base de esto es dada ya que la persona restringe sus procesos noéticos relacionados con la conciencia, el conocimiento, la razón, los sentidos y el sentimiento (Norman, 2004, p. 35). Por lo que devolver los estados de reflexión acerca de las condiciones internas a la persona, puede ser una forma de solucionar el problema.

La solución se basa en la relación emocional que tiene la persona con el espacio que la conduce al proceso creativo. La clave está en organizar el lugar con elementos que pertenecen a los gustos de la persona, como para el caso de estudio, en el desarrollo de dibujos, es cambiar los objetos de lugar constantemente para renovar la idea del espacio, mantener la limpieza, buscar un espacio luminoso, el sol directo, encender un incienso, en ocasiones consumir algo de cannabis y reproducir música.

Desde el Diseño Emocional se explica que la importancia de las condiciones del espacio está dada por la satisfacción que produce percibir un ambiente con elementos que gustan. Delannoy indica que cuando la persona se enfrenta a objetos o imágenes que considera bellos, aumenta la actividad neuronal en la corteza prefrontal (Delannoy, 2015, p.256). El aumento de la actividad neuronal se debe a la valoración negativa o positiva que da la persona a la situación, que es lo que corresponde a la emoción, si la emoción es positiva entonces se produce un afecto positivo, que es lo que necesita el cerebro para alcanzar un grado de conciencia.

A las respuestas mencionadas a nivel cerebral, Dellanoy llama cerebro de las emociones, refiriéndose al funcionamiento entre corteza prefrontal y sistema límbico que se vincula al control de los estados afectivos de la persona (Delannoy, 2015, p.255). Entonces para que el modelo planteado funcione se deben ordenar las características del ambiente antes de comenzar la experimentación.

En resumen, adecuar el espacio para producir comodidad y placer desde la base de la experiencia es necesario, ya que el cerebro hace una valoración afectiva (Lacárcel, 2003, p. 219). La motivación se encuentra

cuando el espacio, y las imágenes sugeridas por el sonido producen una sensación agradable, tiene una connotación emocional en relación a vivencias pasadas o ambas, según cada sistema de referencias. En base a lo anterior, encontrar satisfacción y motivación en una experiencia está directamente relacionado al afecto positivo.

A modo de aclaración se hace un paréntesis para explicar la siguiente idea. Norman señala que el afecto, la emoción y la cognición han evolucionado con el objeto de interactuar y complementarse mutuamente. La cognición interpreta el mundo, lo cual conduce a una comprensión y conocimiento cada vez mayores. El afecto, que abarca la emoción, es un sistema de evaluación de lo que es bueno o malo, seguro o peligroso. Hace juicios de valor para que la persona pueda vivir mejor (Norman, 2004, p. 36). A modo de evitar confusiones es importante indicar las diferencias entre sensación, emoción y sentimiento, la sensación corresponde a la reacción corporal captada por los sentidos, la emoción que como se indica en este mismo párrafo es abarcada por el afecto, es la conciencia inmediata de la relación del organismo con el entorno, y el sentimiento es el resultado de una emoción, es la representación de las emociones, percepciones, recuerdos y estados de cuerpo que determina el estado de ánimo.

Retomando el análisis, como se ha producido un afecto positivo se desencadena un sentimiento satisfactorio que indica un estado de ánimo alegre, cuando estos se producen se amplían los procesos intelectivos y se facilita el pensamiento creativo (Norman, 2004, p. 35). Los procesos intelectivos vienen de la palabra intelección que es lo que se adquiere por la inteligencia y aborda las habilidades producidas por

la misma como comprender, saber, y entender, entre otras (Definiciona, s.f). En base a lo recién señalado la persona puede identificar ideas novedosas, imágenes atractivas y un sentimiento estimulante que busca la expresión, desembocando en un estilo personal, prácticas específicas y para el caso del proyecto, el desarrollo del proceso creativo en la realización de dibujo experimental.

En cualquier situación, sea el proceso de creación u otra actividad, se desarrollan los afectos haciendo necesario crear consideración de los mismos, ya que el estado afectivo cambia el modo en que la persona piensa (Norman, 2004, p. 42). La experiencia se encuentra estrechamente ligada al tipo de afecto producido, por lo que velar por la generación de afectos positivos resulta importante en la generación de bienestar

Los músculos del cuerpo son controlados por el sistema afectivo mediante neurotransmisores químicos, donde se cambia la funcionalidad del cerebro (Norman, 2004, p. 36). Por esta razón es que ante situaciones de entretenimiento como la realización de dibujo, el cuerpo puede relajarse y la mente fluir libremente.

En el proceso de creación, el hacer está vinculado a un componente afectivo donde se le es asignado un valor, y cognitivo, donde se le es asignado un significado (Norman, 2004, p. 42). Esto quiere decir que el desarrollo de una acción trae consigo un valor y significado específico dado por la connotación que tienen las sensaciones, emociones e imágenes visualizadas mentalmente. Mientras se desarrolla el dibujo, en la mente de la persona son visualizados elementos que pertenecen a las cosas que le complacen. Por esta razón es que Norman señala que las cosas placenteras funcionan mejor (TED,

2009, 3m57s). Cuando la persona dibuja piensa en imágenes de los lugares que quisiera recorrer, en ideas de espacios cargados de significados, en las prácticas que acostumbra a realizar, entre otras cosas que circulan entre la realidad y la ilusión llenando su mente de entusiasmo, lo que produce otro afecto positivo.

El nuevo afecto positivo generado desencadena nuevamente los mismos procesos descritos un par de párrafos antes, sobre la creatividad y la potenciación de las habilidades dadas por la inteligencia, describiendo que se produce una circulación de afectos positivos. Entre las emociones generadas y el proceso de creación se mantiene la concentración y diálogo de la persona con sus pensamientos internos asociados a una exploración de la realidad producida por la experiencia, adelantando la idea que se describe posteriormente, este proceso de pensamiento para la investigación se denomina estado de exploración.

Una vez que la persona experimenta la seguidilla de afectos positivos, puede identificar como encontrar bienestar ya que reconoce los elementos que permiten que se sienta bien. El término bienestar, en el Diccionario de la Real Academia Española, viene de “bien” y “estar” (RAE), en referencia al estado de la persona en el que es sensible al buen funcionamiento de su actividad somática y psíquica, es una situación de satisfacción o felicidad (Gualdrón, 2017, p. 94). La investigación construye la palabra “bien” desde la satisfacción y felicidad generada y asocia la palabra “estar” a la relación emocional que tiene la persona con el espacio, la práctica de dibujar, los objetos, y la interacción con la música. Por lo tanto, en resumen se construye bienestar a partir de la satisfacción y felicidad producida por los elementos de los gustos de la persona que experimenta, como lo es el proceso creativo de

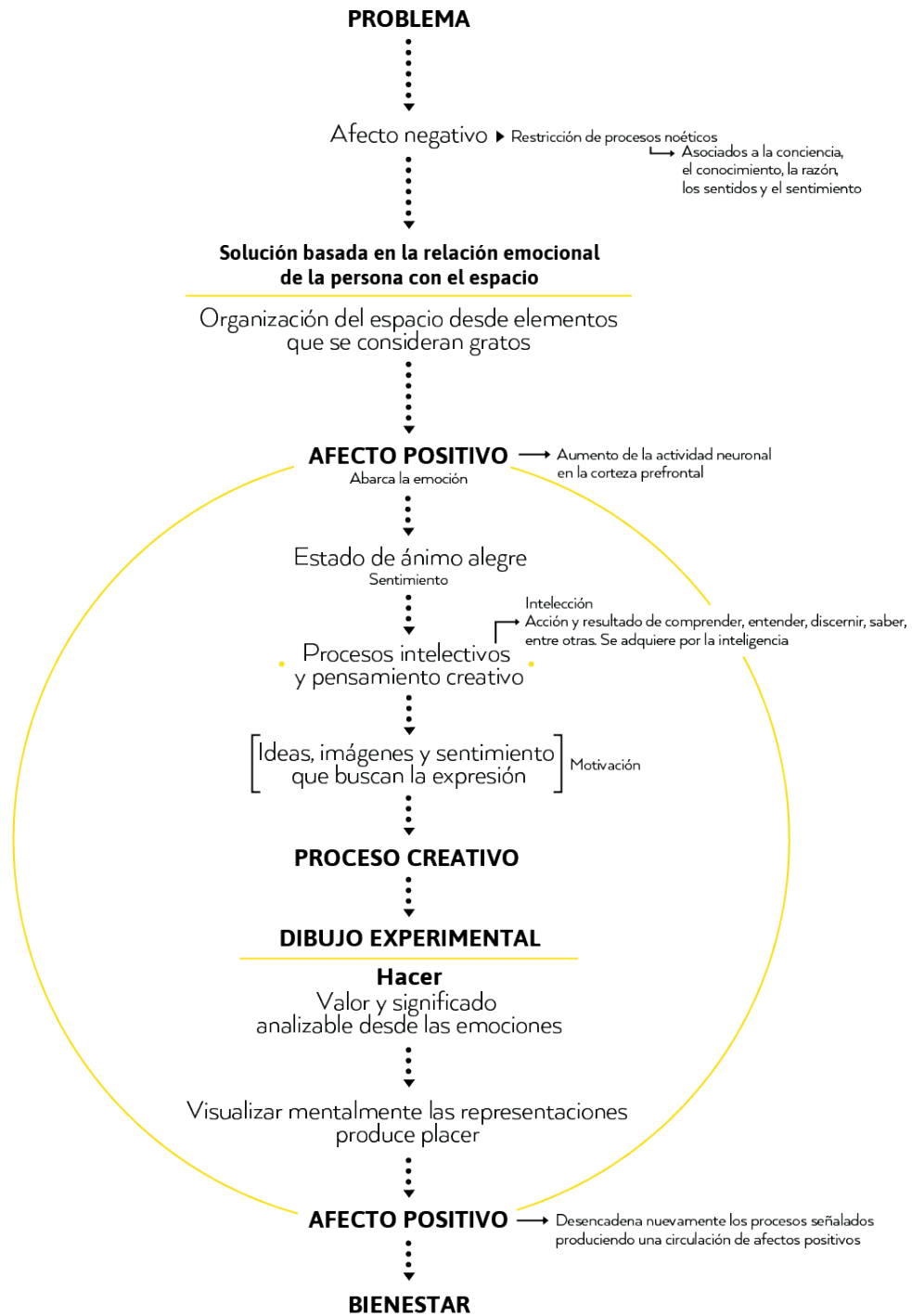
dibujo, en donde lo que permite el logro de bienestar es una traducción del imaginario desde la visualidad.

Dada esta situación, se puede entender que el rol del Diseño Emocional en el presente proyecto está dado por comprender cómo se producen los afectos positivos, brindando herramientas útiles para la persona que experimenta en el análisis de sus procesos emocionales.

Como ya se ha estudiado, las emociones reaccionan a los acontecimientos inmediatos, por lo que cambian la conducta en un plazo reducido, duran tiempos cortos y luego producen estados de ánimo que se prolongan por una mayor duración de tiempo (Norman, 2004, p. 49). Por esta razón el análisis de las emociones se hace importante, ya que la persona busca que los efectos de bienestar tengan una proyección en los estados de ánimo futuros.

Además, se concluye que los estados emocionales apuntados en base a la experiencia de la persona, no solo corresponden a emociones, si no a sensaciones previas traducidas en emociones que producen sentimientos describiendo un estado de ánimo.

La oportunidad y herramienta desde la que se apoya el proyecto corresponde a lo modificable que puedan ser las condiciones de la experimentación, ya que en un hacer creativo, como lo es el proceso de creación, el afecto determina el desenlace de la experiencia, por lo tanto si se establecen condiciones agradables para la persona que experimenta, la producción de afecto positivo y las consecuencias en el estado emocional producido conducen hacia un estado de satisfacción que se puede prolongar. En la imagen se puede ver un esquema que grafica la información recién explicada.



Estado de exploración

Como se ha venido explicando las emociones positivas aumentan las probabilidades de que la persona se sienta bien en el futuro (Aranguren, 2013, p. 223). Esta es la razón por la que se busca mantener los pensamientos positivos en ciertos niveles de conciencia, ya que es lo que finalmente aporta en el bienestar general de la persona.

El análisis de las emociones experimentadas y la identificación de elementos que benefician la experiencia puede considerarse decisivo en el desarrollo personal. Un proyecto de creación experimental personal y subjetivo se hace necesario para la búsqueda de bienestar ya que está diseñado para adaptarse a las condiciones de la persona, por lo mismo, es que el modelo es replicable para cualquier otro hacer creativo, no exclusivamente el dibujo. Norman señala que los mejores diseños son los que están en armonía con los estilos de vida individuales (Norman, 2004, p. 257), afirmación que sustenta el desarrollo de la presente propuesta de diseño.

Gracias a la generación de emociones positivas las personas encuentran sentido a sus vidas al mantener la curiosidad por el mundo (Norman, 2004, p. 192), encontrando valor en la exploración y las futuras realidades que se desligan de un pensamiento positivo. La investigación propone que un estado de exploración experimental es óptimo para aplicar en una propuesta

de diseño enfocado al bienestar humano.

Un estado de exploración permite que la persona pueda encontrar motivación constante por la realidad que vive, ya que la atención está en las posibilidades que brinda su imaginación. El estado de exploración renueva y mejora continuamente los planteamientos de la persona, al romper la dinámica habitual, y acceder a nuevas formas para probar, explorar y crear significados.

En base a lo anterior es que acceder a los universos imaginarios del mundo interno puede producir bienestar, ya que en el vínculo emocional que la persona hace con los elementos que el proceso de creación experimental proporciona, se encuentran los contenidos que le producen emociones positivas, las que se pueden proyectar a través de la creatividad de los pensamientos en la modificación de las prácticas de su forma de vivir asociada a un estilo personal específico y gratificante. En el hacer asociado a la música y la conciencia de las emociones estaría circulando una libertad a nivel de sensaciones que impulsa a la persona a vivir en la expresión de sus referencias, emociones que la conducen a una experiencia de bienestar.

Las afirmaciones estudiadas en este apartado abren la posibilidad de vincular el proyecto al diseño positivo, estrategia que según Gualdrón promueve experiencias significativas para las personas usuarias (Gualdrón, 2017, p. 95). Se ha analizado que el Diseño Gráfico ofrece la realización de un proceso de creación de dibujo experimental que en sus bases sostiene desde el Diseño Emocional la importancia del estudio de los estados emocionales destacando los afectos positivos, en consecuencia la propuesta se sitúa en el diseño para las experiencias, algo relacionable con el diseño positivo ya que los momentos en los que una persona accede

al mundo propio se consideran memorables debido a su carga simbólica.

En conclusión el rol del Diseño Emocional en un proceso de creación experimental, corresponde a identificar qué datos emplear para organizar las experiencias en situaciones donde se producen emociones negativas como las producidas por un malestar psicológico, seleccionando elementos que la persona considere atractivos como la práctica de realización de dibujos, catalizados por la música en función del reconocimiento de contenidos internos. Así es como se conduce a la persona a un estado de reflexión en donde los límites de su mente se desbordan en aristas a explorar, lo que corresponde a un estado de exploración experimental en donde el pensamiento creativo provoca conductas que producen bienestar.

Finalizando los alcances sobre el análisis de las emociones, en donde se plantea que un estado de exploración permite encontrar soluciones que determinan que la persona encuentre bienestar y satisfacción en base a la conciencia de su imaginario, es posible pasar al siguiente tema.

Ya que en ocasiones complementariamente se utilizó cannabis para catalizar la experiencia, se ha preparado el próximo apartado en donde se abordará información que señala qué componentes de la marihuana producen los efectos que aportan en la experimentación, cuáles son estos efectos y que usos y connotaciones ha tenido la hierba.

COMPLEMENTARIAMENTE CANNABIS

Dentro de este apartado abordaré ideas que sostienen que el uso complementario de cannabis funciona como motivador del proceso de creación experimental, al producir efectos que conducen a la persona a experimentar con la mente, destacando entre estos la psicoactividad y la concentración a raíz del término *dope*.

Se comenzará explicando los componentes de la planta. En la composición química de la planta se ha identificado alrededor de 500 compuestos, dentro de los cuales destacan los cannabinoides y los terpenos. Los cannabinoides en la etapa final de cultivo de la planta se transforman en THC, CBD y CBN (Ángeles, Brindis, Cristians & Ventura, 2014), sin embargo para efectos de la investigación el CBN no es relevante.

El THC corresponde al tetrahidrocannabinol, es el componente psicoactivo de la planta conocido por sus efectos estimulantes, y es el componente preferido en la experimentación del proyecto. Por su parte el CBD es el cannabidiol utilizado principalmente para efectos medicinales, donde destaca su uso en terapias de cáncer, tratamientos para el dolor, desórdenes de ansiedad, epilepsia, síndrome de West, esclerosis múltiple, Parkinson, esquizofrenia, entre otras enfermedades (MatillaPlant, 2018), este componente ha sido una alternativa eficaz para personas que no han encontrado otra respuesta a sus malestares, su forma de administración es generalmente mediante cremas, alimentos, aceites y extractos, a partir de los cuales la persona no experimenta efectos estimulantes a nivel de pensamientos, sino que sus efectos son corporales.

Las plantas de marihuana se diferencian por sus cantidades de THC y CBD, aquellas que contienen mayor porcentaje de THC se consideran sativas,

mientras que aquellas que contienen mayor porcentaje de CBD se consideran indicas. La marihuana sativa es animada, estimulante, creativa, cerebral y produce concentración (CannaConnection, 2017). La marihuana indica tiene efectos corporales relajantes y de tranquilidad. Además existe la marihuana híbrida que corresponde a una mezcla de las dos anteriores en cuanto a contenido de THC y CBD y por consiguiente de sus efectos.

Sobre los terpenos, estos corresponden a compuestos orgánicos que se han encontrado en más de 100 tipos diferentes y son la razón del aroma, sabor y propiedades medicinales y terapéuticas del cannabis. El más conocido y admirado corresponde al limoneno presente en los cítricos, sin embargo la combinación entre interacciones e intensidades de terpenos determinan sabores entre los limones y las naranjas (LaMota, 2017). Esto determina los nombres de algunas variedades de cannabis como lo son Lemon Tree y Lemon Skunk. Algunos terpenoides interactúan con los cannabinoides produciendo efectos sinérgicos (Kowal, Hazekamp, Colzato, Steenbergen, der Wee, Durieux, Manai & Hommel, 2015, p.1132), dentro de estos se puede apreciar aumento en la atención, concentración y bienestar subjetivo (LaMota, 2017). Además de los efectos, el sabor y aroma de la planta son elementos que producen emociones en la persona que realiza el proceso creativo experimental, por lo tanto forman parte de los componentes a considerar para la experiencia.

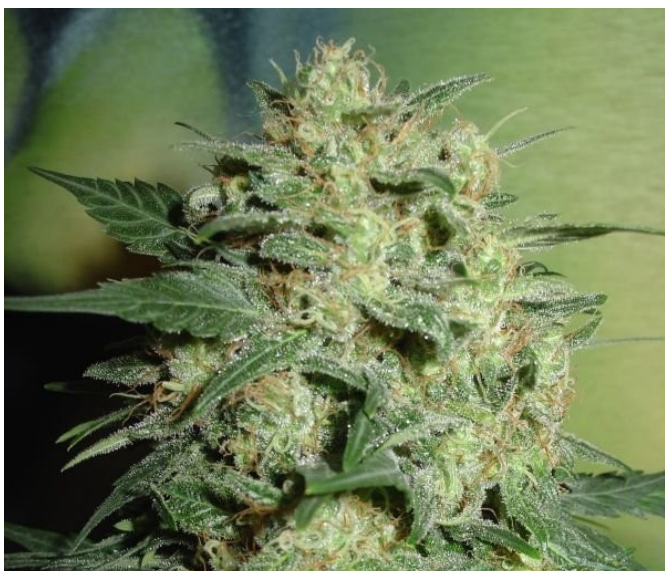
Algunos nombres de variedades de cannabis se han relacionado con proyectos de la industria creativa. “Pineapple express” (Gordon, 2008) es el nombre de una película y “Northern Lights” (DZ Deathrays, 2013) el de una canción de la banda Dz Deathrays, perteneciente a los gustos de la persona que realiza los dibujos experimentales.



Planta de cannabis de la variedad Pineapple Express
Fuente: Green Flower



Película Pineapple Express
Fuente: Vudu



Planta de cannabis de la variedad Northern lights
Fuente: Cannaconnection



Imagen del video de la canción Northern Lights de Dz Deathrays
Fuente: Captura de pantalla de la autora

Una vez señalados los componentes de la planta, se comienza a describir la experiencia subjetiva que vive la persona que experimenta dentro del proceso de creación. Primero es necesario señalar la forma en que es consumida la cannabis, esta corresponde generalmente a un cigarrillo, comúnmente llamados pito, caño, faso, *joint*, aguja si se trata de un cigarro pequeño, o *blunt* si supera la cantidad de cannabis de los cigarrillos tradicionales y es consumido en un papel del mismo nombre que ofrece distintos sabores. El cannabis que se consume tradicionalmente viene almacenado en cogollos, que es la flor de la planta, estos son triturados en un molidor de hierba y luego enrollados, que es el nombre que se le da a la fabricación del cigarrillo. Otra forma en la que es consumida la hierba es en un *bong*, artefacto de pirex conformado por dos elementos; un recipiente grande que contiene un tubo por donde se aspira, donde en su interior se vierte agua hasta aproximadamente la mitad; y un quemador que es la parte móvil en donde se proporciona la hierba ya molida, el bong funciona por presión, se administra fuego con un encendedor directamente en el quemador mientras que la persona pone su boca y aspira desde el extremo superior del recipiente generando burbujas en el agua, una vez que el recipiente se llena de humo, se levanta el quemador y por la diferencia de presión el humo sube y es aspirado. Existe una banda que lleva el nombre “Belzebong” para hacer tributo al objeto recién descrito. Las cantidades de cannabis consumida dependen de la experiencia que tiene la persona que consume, de los objetivos que esta tiene para su uso en un determinado momento y de otros factores que dependen de las condiciones internas y externas de la persona el día en que consume cannabis, también existe el término microdosis, que es la dosis recomendada por la persona que experimenta, ya que mantiene control de los efectos logrando que

perduren las sensaciones iniciales producidas en las primeras experiencias con el cannabis.



Bong
Fuente: Quema Smokeshop

Una vez señalada la forma en que es consumida la cannabis, se describen los efectos producidos por el consumo de cannabis en la persona que experimenta, estos son los siguientes:

1. Caracterización entendida como la potenciación de características propias relacionada con la espontaneidad.
2. Estado de motivación y estimulación producida por la sensación de energía corporal y mental
3. Aumento de la definición y la tonalidad del entorno relacionado a la percepción del espacio, en donde se producen emociones a partir de la visualidad de la realidad que se percibe de manera diferente.
4. Inspiración en base a la libertad experimentada por los cambios en la percepción del contexto, potenciación de la expresión.
5. Sentido de la música potenciado en donde el desarrollo de la experiencia de cualquier estilo se

manifiesta en una forma particular, entendiendo cómo se produce una diversificación de la experiencia. Esto se puede ejemplificar cuando la persona que realiza los dibujos, escucha la canción de Snoop Dogg llamada “Drop It Like It ‘s hot” (Snoop Dog, 2009) en donde el ritmo del sonido se asocia al sonido de una gota, algo que corresponde a lo que en música se conoce como *beat*. Otro ejemplo de esto es el acto de imaginar situaciones a medida que la música se desenvuelve, pensar en una atmósfera de ensueño, y elementos que la conforman como el hecho de que sea temporada de Halloween, en donde la oscuridad, los movimientos corporales teatrales y una sensación de motivación representan un sentimiento particular. Un tercer ejemplo, corresponde a lo que sucede al visualizar un video del evento en vivo de la banda Megadeth en Detroit, cuando la persona experimenta satisfacción por entender el sentido del estilo musical y comprender la forma en que resuena el sonido a nivel de sensaciones corporales. Y un último, a Skeggs banda considerada como favorita por la persona que se somete a la experimentación, donde destaca las emociones producidas por la canción “heart attack” (Skeggs, 2016) a raíz de la sensación que produce el blanco y negro al visualizar el video.

6. Generación de ideas.
7. Comprensión amplia del desarrollo de una idea, entorno, diálogo, imagen o representación desde múltiples aristas, algo que se puede entender como flexibilidad.
8. Amplificación de las sensaciones y el sentido del tiempo.



Megadeth en Detroit en el año 1986

Fuente: Captura de imagen de la autora



Video de la canción Heart Attack de Skeggs

Fuente: Captura de imagen de la autora

Una vez descritas las sensaciones producidas en la persona que vive la experimentación, se recurre a mostrar los efectos desde otras fuentes, ejemplificando en hechos y usos que se le ha dado al cannabis, y la relación de estos con los recién descritos junto a otras vivencias producidas por la música.

Analizando el acto de fumar detenidamente se puede identificar que la respuesta del organismo se asocia al inconsciente, Borrallo señala que se ha descubierto en la subida de la marihuana, que el flujo sanguíneo crece en zonas del hemisferio derecho (Borrallo, s.f). Esto permite señalar de entrada el acceso al imaginario mediante un efecto psicoactivo que se manifiesta rápidamente porque los pulmones tienen una superficie de vasos sanguíneos que está orientada de manera directa al cerebro (Rodríguez, Cortés, Méndez, Pacheco & Soto, 2014, p.6). Ambas afirmaciones describen las experiencias vividas por la persona que experimenta cuando señala que manifiesta un cambio en la percepción de la visualidad del espacio.

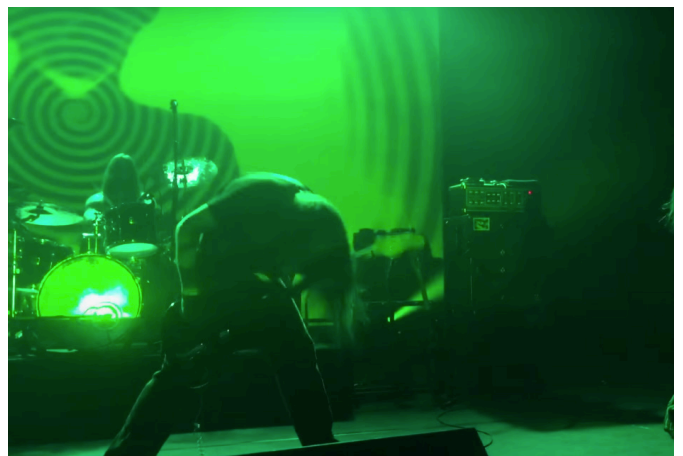


Luego de que se experimenta la subida producida por los efectos de la planta, la persona se encuentra elevada en el sentido del término *high* que traducido al español significa alto pero que refiere al acto de subir o elevarse por los efectos del cannabis. También se conoce el término *dope*, que en su traducción hace referencia a que la persona está dopada, sin embargo representa un estado de concentración que rompe con el estigma negativo asociado al consumo de cannabis, la persona manifiesta atención e interés por la realidad que percibe. Algunos grupos de música utilizan el término *dope*, como Electric Wizard en la canción llamada “Dopethrone” (Electric Wizard, 2015) y Belzebong con la canción llamada “Diabolical Dopenosis” (Belzebong, 2017), bandas que representan uno de los géneros musicales preferidos por la persona que se somete a la experimentación denominado *stoner*, término que hace referencia a la palabra *stone* que alude al mismo significado que la palabra *high*, representando que la persona se encuentra bajo los efectos del cannabis. La persona que experimenta tuvo la posibilidad de presenciar el evento musical de la banda Belzebong

en su visita a Chile el año 2017. Estos datos indican que existe una cultura cannábica asociada al lenguaje y la música dentro de las prácticas que realizan las personas que se consideran consumidoras recreacionales del cannabis.



Electric Wizard
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Belzebong
Fuente: Captura de pantalla de la autora

De manera de abordar los efectos del cannabis que experimentan otras personas, se indica que la experiencia producida por la marihuana manifiesta un estado de conciencia en donde los procesos

de aprendizaje como la cognición se enfocan en el presente, se manifiesta entusiasmo y curiosidad ya que la persona se deja llevar por la espontaneidad, se da un flujo de pensamientos, cambios en la percepción y emociones, el tiempo se desacelera, la sensación de presente se percibe novedosa y se intensifican las emociones (Rodríguez, Cortés, Méndez, Pacheco & Soto, 2014, p.8).

Lo recién señalado se corresponde con varios efectos de los indicados por la persona que se somete al proceso de experimentación:

- El primer efecto sobre la caracterización se comprueba ya que la persona expresa su personalidad de manera más libre.
- El punto dos, acerca del estado de motivación y estimulación, se justifica por lo último señalado en la fuente referenciada sobre la novedad en la percepción y la intensificación de las emociones.
- El punto tres, sobre los detalles que se perciben en la visualidad de la realidad, también se justifica en cuanto a lo que la fuente indica sobre el cambio en la emoción y percepción, y eso permite deducir que al tratarse de un proceso subjetivo se produzcan diferentes tipos de percepciones.
- El punto seis, sobre la generación de ideas, se sustenta cuando la fuente indica que los pensamientos fluyen.
- El punto siete sobre la flexibilidad y amplificación de la comprensión, también se justifica, ya que la referencia indica que se presenta entusiasmo y curiosidad por la conciencia del presente, lo que se relaciona a la forma en que la persona comprende su realidad interna y externa.
- Y por último; el punto ocho, sobre la amplificación de los sentidos y el tiempo, se justifica porque la

cita señala que el tiempo se ralentiza entonces se comprende que la experiencia se potencia ya que se perciben los elementos con mayor detención y detalle.

Los efectos señalados indican una sensación de placer producida por el entusiasmo que genera poder explorar la realidad que se vive mediante las condiciones descritas.

Una de las razones por las que las personas consumen cannabis se debe a la estimulación de la sensación del presente. Por esta razón se justifica lo que comúnmente se llama “mañanero”, que es el nombre del cigarrillo de marihuana que se consume por la mañana para iniciar el día. Bajo los efectos del cannabis, la dinámica producida en la percepción distinta de lo real produce sensaciones agradables. Aranguren señala, que el organismo produce emociones que permiten experimentar un afecto positivo, que mejoran el estado de ánimo afectando la predisposición de la persona a realizar una tarea, por lo que también se ve afectada la información procesada (Aranguren, 2013, p. 219). El afecto positivo producido por el consumo de cannabis, como fue señalado en el apartado del Diseño Emocional cambia la forma de pensar de la persona, potencia la creatividad y promueve el desarrollo de las habilidades adquiridas por la inteligencia. Por esta razón llevar las tareas habituales bajo los efectos del cannabis puede ser una alternativa funcional y beneficiosa que brinda a la conciencia herramientas que facilitan el desempeño.

Ya que se analiza un proceso de creación experimental, la experimentación se beneficia del impacto del cannabis en la creatividad. La afectividad es la variable que favorece la creatividad, caracterizada por involucrar

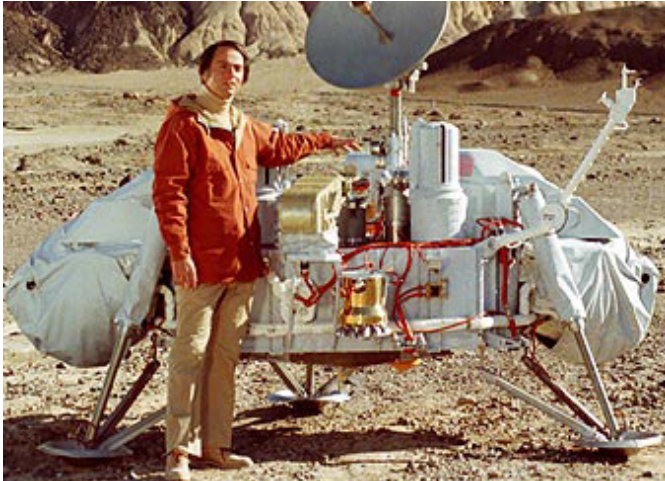
aspectos emocionales, motivacionales y cognitivos de la persona (Aranguren, 2013, p. 218). Lo anterior se relaciona con la motivación descrita en los efectos que produce la cannabis en la persona que se somete a la experimentación, pues las emociones se ven afectadas, el afecto positivo producido potencia los estados de conciencia beneficiando el desarrollo de soluciones en el proceso creativo.

Ahora es necesario entender cómo funciona la creatividad cuando se experimentan los efectos del cannabis. Lo que sucede es lo que se llama pensamiento divergente entendido como una lluvia de ideas continuas en la que se relacionan conceptos aparentemente no relacionados, algo que fue descubierto en un estudio de la revista “Consciousness and Cognition”, donde además se sugiere que el consumo de cannabis puede librar a la persona de pensamientos e ideas comunes logrando que se creen ideas nuevas (La Mota, 2019). El pensamiento divergente fundamenta la fusión de los efectos seis y siete descritos por la persona que experimenta, sobre la generación de ideas y la comprensión de un concepto, representación, imagen, diálogo, entre otros, poniendo a prueba la exploración que hace la persona en sus actividades habituales.

Continuando con las afirmaciones sobre el pensamiento divergente, Guilford destaca que este tipo de pensamiento se compone de un flujo de ideas distintas; que corresponden a distintas categorías, es decir, son clasificadas; muestran algo nuevo y; especifican detalles enriqueciendo el sentido de las demás ideas (Aguilera-Luque, 2017, p.1). A raíz de lo anterior se puede evidenciar el vínculo entre la creatividad y el cannabis como una relación funcional, en donde dentro del pensamiento divergente es posible diferenciar dimensiones destacando no solo la generación de ideas

de la que se venía hablando, si no también que estas ideas pertenecen a distintos órdenes y su definición muestra aspectos específicos. Esto sugiere pensar en la forma en que el cerebro potenciado trabaja y rinde segundo a segundo optimizando el sentido de la realidad.

Se analizará algunos ejemplos que permiten corroborar aún más los beneficios del uso de cannabis. El divulgador científico, escritor, astrónomo y astrofísico Carl Sagan, que logró que el universo fuera comprensible para la gente común, ganó un premio Pulitzer y es el creador de la exitosa serie televisiva “Cosmos” de 1980, entre otros logros (The StarChild Team, s.f.), fue consumidor de cannabis y reconoció preparar clases y artículos bajo los efectos de la planta (LaMota, 2016). Escribió un artículo sobre el cannabis llamado “Mr. X” donde señala que los estados conscientes alcanzados por el uso de marihuana no son posibles sin ella, ya que entrega una lucidez constantemente ignorada a lo largo de la vida (Taringa, 2010). La afirmación de Sagan critica la forma en que se construye el funcionamiento de la sociedad, ya que la obligación de producir se apodera de los estilos de vida orientándolos a una dinámica estrecha basada en el trabajo, por lo que las personas no se permiten reconocer el sentido profundo de su individualidad, que es la finalidad que busca el proceso creativo experimental basado en un estado de exploración, reafirmar el impacto de la expresión de los contenidos internos en las acciones habituales.



Carl Sagan
Fuente: elmundo.es

Continuando con el análisis de las vivencias de Sagan, el astrónomo describe su experiencia como reflexiva, calmada, sociable e intelectualmente estimulante, defendiendo a la vez la validez de los contenidos que se generan en la mente con la ingesta de cannabis después de que se acaben los efectos. Estas palabras son obtenidas de “Marihuana Reconsidered”, un libro que escribió un amigo de Sagan, Lester Grispson, a favor de la marihuana (LaMota, 2018). Las ideas indicadas validan que a través del consumo de cannabis se pueden identificar contenidos del imaginario, que continúan estando vigentes luego de que los efectos se acaban. Los estados producidos ayudan a la persona a dialogar de manera amable con su naturaleza humana, por lo que se facilita la comunicación con el mundo interno. Por lo tanto el cannabis puede conectar a la persona con sus universos imaginarios.

Dado el análisis de algunos de los beneficios del uso recreativo del cannabis, y entendiendo que su función no solo es entretener a la persona, si no producir condiciones que le permiten enfrentar el mundo desde su naturaleza, es posible mostrar otros enfoques.

Para efectos de mostrar una perspectiva más local del uso del cannabis, se recurrió a la Fundación Daya, una organización sin fines de lucro que brinda apoyo a pacientes usuarios de cannabis medicinal. A través de contacto vía correo electrónico se obtuvo respuesta de parte la fundadora Ana María Gazmuri, quien facilitó un artículo titulado “El poema del amor y el cannabis”. En él se analiza la obra de distintos escritores latinoamericanos, como lo es Jose Martí quien en su poema “Hashish”, nombre del concentrado de la resina del cannabis, alude a la cannabis como una “planta misteriosa” y una “fantástica poetisa de la tierra”, quitando su protagonismo de los versos que escribe, valorando que los efectos de la hierba son en realidad los que inspiran y crean las estrofas (Pérez, 2019, p.180). Estas palabras afirman que el cannabis es un instrumento que le permite a la persona acceder al conocimiento, ya que le proporciona ingenio a partir del cual puede proyectar sus ideas de manera clara y espontánea. El cannabis produce un funcionamiento libre del cerebro, que se puede asociar a descubrir, aprender, crear y probar entre otras habilidades a desarrollar lo que lo que el mundo ofrece traducible a la inspiración. De esta forma se fundamenta el punto cuatro de los efectos del cannabis producidos por la persona que experimenta, sobre la inspiración en base a la libertad experimentada y potenciación de la expresión.

Otro escrito analizable e importante para el enfoque local, corresponde a “Un viaje Fantástico”, libro creado por el escritor chileno Marcelo Ibañez, en donde se explica que el consumo recreativo de cannabis reingresó a Europa luego de una campaña de Napoleón Bonaparte en Egipto y Siria a finales del siglo XIX, donde se ordenó el cierre de los cafés donde se elaboraban alimentos con cannabis, prohibiendo el

consumo de la planta para cualquier uso. Sin embargo, no prohibió su exportación a Francia, por lo que la costumbre de consumir cannabis en base a comidas se popularizó y llamó la atención de las personas del mundo de la poesía, psiquiatría, neurología, química y escritura. En 1844 se conformó “El club de los comedores de Hachís”, en donde asistieron personas reconocidas de la literatura francesa como Charles Baudelaire. Los asistentes se disfrazaban de árabes para consumir dawamesk, preparación dulce en base a hachís que contenía de 15 a 30 gramos de la resina del cannabis, una dosis alta en comparación a la de los cigarrillos de cannabis que comúnmente es de 0.32 gramos, lo que explicó los diversos efectos descritos en las creaciones literarias de las jornadas de producción que se desenvolvían en el café, que no se pueden experimentar cuando la hierba es fumada (Ibañez, 2018, 157-161). Lo anterior permite comprender que la cannabis genera efectos productivos, a través de los cuales se puede producir material sobre ideas nuevas que se relacionan con la pasión de la persona por sus subjetividades. El cannabis resalta la naturaleza humana.

Las referencias al libro de Ibañez dan lugar para defender la despenalización del cannabis, ya que en base al análisis de sus usos, efectos y experiencias, se puede entender que un consumo responsable podría favorecer el desempeño y desarrollo de las personas basado en un cambio en la observación, percepción y comunicación con sus individualidades y con la atmósfera que le rodea

Se espera un avance hacia la despenalización de la planta para su cultivo y uso libre. Desde el enfoque que se le ha dado a el cannabis en este proyecto, los efectos del uso recreacional se pueden asociar a

finés terapéuticos por los beneficios que se generan finalmente en la esencia de la persona. Básicamente el placer producido, desde el Diseño Emocional y el Diseño para el Bienestar, produce un afecto positivo que como se ha analizado tiene repercusiones que mejoran las condiciones de vida de la persona produciendo bienestar.

Es importante señalar que cada cuerpo es distinto, por lo que los efectos producidos están sujetos a esas diferencias que tienen que ver con la personalidad y las condiciones de salud de la persona. Los efectos de la hierba consumida son determinados por el objetivo que se quiere dar a la experiencia, esto supone que la relación entre la persona y el cannabis está asociada a una sinergia producida naturalmente en la interacción y exploración de los efectos, por lo que una persona que tiene experiencia con la marihuana puede preestablecer algunas ideas de lo que quiere lograr con su consumo.

Para finalizar el presente apartado, se debe recordar que el uso recreacional de cannabis complementa la experimentación, correspondiendo a una manera de aportar en el estado de reflexión que se busca producir en la persona que experimenta, sobre la forma en que el funcionamiento de la mente se puede tornar dinámico permitiendo explorar la realidad. Los efectos que produce la música se amplifican con el uso de cannabis, ya que al sumar el sentimiento musical más el efecto psicoactivo de la planta, se intensifica la libertad expresiva donde se desarrolla un estado de pensamiento concentrado en la exploración del imaginario, por lo que se generan las condiciones ideales para desarrollar el proceso de creación experimental.

A continuación, se detalla el proceso creativo basado en la búsqueda expresiva que se explora en el dibujo experimental, al manifestarse el sentimiento musical, y en ocasiones, complementado con psicoactividad.

Proceso creativo experimental

Expresión y piezas gráficas

A modo de resumir lo visto en el primer y segundo apartado, sobre la música y luego la experiencia del dibujo experimental, se señalan los antecedentes que permiten el desarrollo del proceso de creación experimental.

Como se ha señalado el proceso de experimentación comienza con la reproducción de música, en donde la persona genera un estado de conciencia específico llamado escucha musical, en este la atención se concentra en la sensación del tiempo y se produce una experiencia subjetiva que corresponde a la introspección donde se desenvuelve un diálogo interno en el que la persona observa, estudia y analiza sus fenómenos mentales. Luego se generan representaciones conscientes de la música que corresponden a los estados mentales musicales que contienen un flujo de sensaciones, emociones, sentimientos y representaciones mentales. Este proceso genera sensibilidades a partir de las cuales la persona puede realizar una construcción subjetiva llamada interpretación, en base a la reserva de experiencias producida por la representación consciente de la música, que ahora corresponde a esquemas musicales, ideas, pensamientos y conceptos, esta interpretación es un asunto individual y depende del entorno de la experiencia. Cuando se realiza la interpretación se le otorga una característica simbólica relacionada con la memoria y la imaginación, de esta forma se accede a los universos imaginarios que contienen cualidades psíquicas, de energía, de movimiento y de espacio, y corresponden a las representaciones mentales del mundo interno.

Por lo anterior, en base a que la experiencia de la música es satisfactoria, se produce un afecto positivo que determina un estado de ánimo entendido como

sentimiento, que para la experimentación corresponde a un sentimiento musical, basado en la motivación que produce la relación entre el sonido escuchado y la connotación simbólica que se le da, produciendo un estado de reflexión en donde se destaca la libertad expresiva que indica la expresión en el estilo de la persona y en el desenlace de prácticas. Es aquí donde la experimentación plantea el desarrollo de un proceso de creación experimental.

La experiencia del dibujo experimental indica que la importancia está en el intercambio de elementos dados por la exploración creativa que realiza el cerebro cuando recibe la música y luego conduce a la persona a expresarse gráficamente. Cuando la persona realiza una exploración consciente de su imaginario, renueva las sensaciones producidas por experiencias anteriores, por lo que en el momento de realizar dibujos, se reencuentra o bien descubre contenidos que le generan sentido. Para el proceso de creación experimental un pensamiento creativo dado por la exploración del imaginario es fundamental. Lo anterior sostiene el valor de un estado de exploración experimental.

Entonces, a partir de la experimentación se producen dibujos que son las imágenes visuales que tangibilizan el imaginario. A estos dibujos se les llama “piezas gráficas” y representan el desarrollo de la experimentación. En el caso de estudio de la investigación se realizan imágenes visuales a partir de marcadores de color negro y papel bond de color blanco, como los materiales principalmente utilizados.

Al dibujar, se plasma el desarrollo de piezas gráficas a través de cualquier material, técnica y lenguaje respondiendo a una versatilidad dada por lo experimental que no obedece normas. Líneas dispersas

que siguen el curso natural de la mano; referencias mezcladas de diferente música, película, nombre cualquiera y palabras inventadas, lo que determina la existencia de lenguajes inventados.



Pieza gráfica 22

Cuando se indica la palabra inventado se refiere a elementos que son producto de una mezcla de cosas, es decir líneas y formas que son pensadas en un momento determinado del proceso de creación, donde se busca expresar algo que no existía antes y que muestra la energía de la expresión.

La fluidez del proceso creativo expone la interioridad de quien crea, permitiendo vincular el proyecto al arte. El arte sostiene la subjetividad característica de las piezas gráficas y a su vez la idea de libertad expresiva que circula a través de la experimentación.

En relación con el párrafo anterior, en la producción de imágenes visuales según Delannoy, cuando se representa se resaltan características de la naturaleza de la persona (Delannoy, 2015, p.260), ya que por los movimientos de la mano se expresan representaciones que viven en el mundo interno. Cuando la persona dibuja manifiesta una libertad que le permite la expresión.

La persona que dibuja se concentra en la realidad inmediata y encuentra sentido a través de experiencias previas para constituir sus referencias (Delannoy, 2015, p.273). Una vez que comienza a desarrollar el dibujo, sus esquemas internos de pensamiento se van actualizando. El estado que manifiesta la persona que realiza el dibujo experimental, indica que se encuentra influenciada por la energía de la música. Las ideas que comienzan a aparecer continuamente son expresadas en el papel, se trata de una seguidilla de elementos que afloran en la experimentación y que son relacionados bajo la subjetividad. El sentido de las imágenes, sensaciones, emociones, sentimientos y representaciones denotan la conciencia del presente de la experimentación, originando nuevas emociones

latentes que alimentan el bienestar encontrado en el hacer.

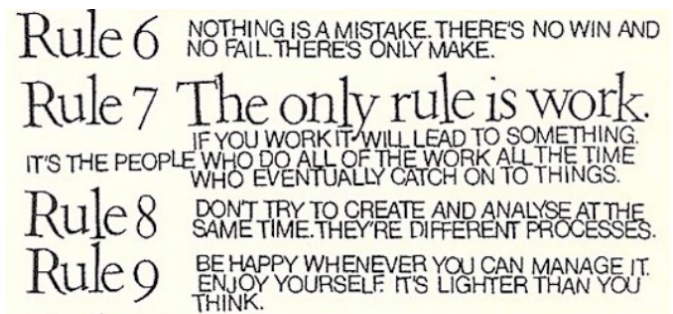
Lo recién señalado se asocia a la idea de pensar en la formación y no en la forma (Costa, 2010). La persona explora los pensamientos de su mente, analiza la forma en que circulan y cómo se organiza la experiencia producida por la música. Lo importante de destacar es lo que sucede a través del pensamiento, en el desarrollo de la acción y no el resultado de lo que se hace, ya que el bienestar se da por las emociones producidas a lo largo de la experimentación.

A través de la experimentación se abre espacio a lo innato de una atmósfera de emociones que circulan junto a diferentes contenidos imaginarios. En ocasiones el proceso creativo no logra los resultados esperados generando frustraciones que inciden en el estado emocional. No obstante, aquellas etapas demuestran que no existe algo mal o bien hecho, lo que se puede considerar como error es muestra de un gran proceso creativo que involucra la naturaleza subjetiva y cambiante del ser humano. Coincidentemente en la exploración de ideas de diseño abordables para la creación del presente proyecto, se identifica un sitio web llamado Infolibros, donde encontró un archivo titulado “A sketchbook about drawing” (Agarwal, 2012), que en su última página muestra reglas a seguir a través de una creación, de ellas principalmente se consideró importante las reglas seis, siete, ocho y nueve, donde en el mismo orden se expone que:

6. “Nada es un error. No hay victoria ni fallas. Solo hay un hacer”.
7. “La única regla es trabajar. Si trabajas te llevará a algo. Son las personas quienes hacen todo el trabajo

todo el tiempo las que finalmente ven resultados”.

8. “No intentes crear y analizar al mismo tiempo. Son procesos diferentes”.
9. “Sé feliz siempre que puedas. Diviértete. Es más ligero de lo que piensas”.



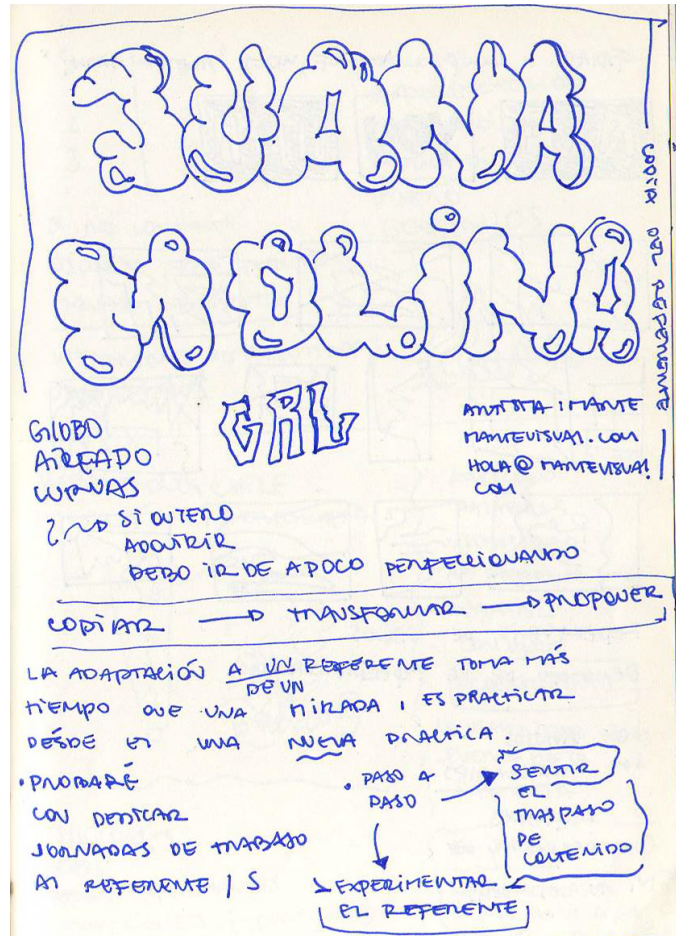
A sketchbook about drawing. Fuente: Captura de pantalla de la autora

Las ideas de las reglas señaladas fueron apuntadas para aplicarse en las experimentaciones posteriores. Se determinó que se fusionan fluidamente con un proceso experimental de creación, por lo que beneficiaron los resultados posteriores a su descubrimiento.

Con el desarrollo del dibujo concentrado en el hacer, lo interesante de apreciar es como en la interacción con la música la concentración en una hoja de papel provoca estados de pensamiento, que dentro de un diálogo interno genera las siguientes preguntas: ¿En dónde estoy cuando dibujo?, ¿A dónde me llevan estas ideas?. La persona que dibuja puede describir en donde siente que está, sin embargo lo interesante de comunicar en estos escritos es la idea de dinamismo interno que produce crear. Idea que se relaciona con la satisfacción desenvuelta a través de la expresión de formas gráficas, y el cómo es posible sentirse mejor en su realización yendo más allá hacia su concientización.

Lo anterior permite poner en valor el impacto de la connotación que tienen las imágenes de las que se alimentan las personas. Visualizar imágenes de la cultura visual produce afectos positivos en los casos donde éstas gustan. En el proceso creativo las piezas gráficas expresan los efectos de las imágenes referenciadas colaborando con el placer que siente la persona cuando dibuja. Por lo anterior, el proyecto demuestra como una liberación del imaginario puede lograr una estabilidad sostenida de los estados emocionales.

Sobre la observación de imágenes externas, que en el Diseño Gráfico se llaman referencias gráficas, se puede describir un proceso de adaptación descubierto por necesidad inicial de la persona de ejercitar con las formas y demás elementos de la imagen. Se identificó que adaptar un referente toma más tiempo que una mirada, y corresponde a practicar algo nuevo. Se desarrollaron jornadas de trabajo para la exploración de referentes, en las que se enfatizó en que la persona sienta el traspaso de contenido, algo denominado "Experimentar el referente" como una mutación de la experimentaciones del proyecto, en donde el método identificado fue copiar > transformar > proponer. En las imágenes se puede ver el proceso de adaptación y otros referentes visualizados.



Boceto de ilustración para la adaptación de referentes



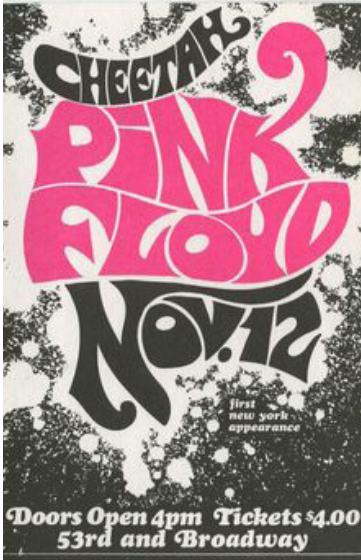
Ilustración de la artista Marte. Fuente: Marte Galarza



Fuente: Ramrock



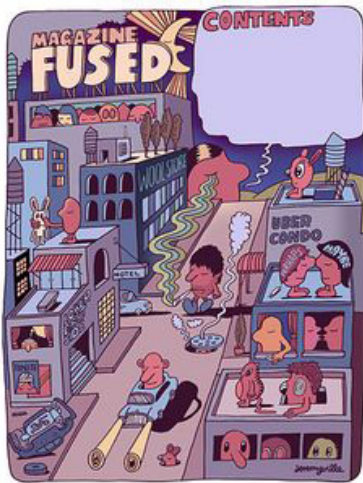
Copia y bocetos de aplicaciones en el estilo de letra referenciado



Fuente: Pinterest



Copia, bocetos y propuestas de aplicaciones sobre el estilo de letra referenciado



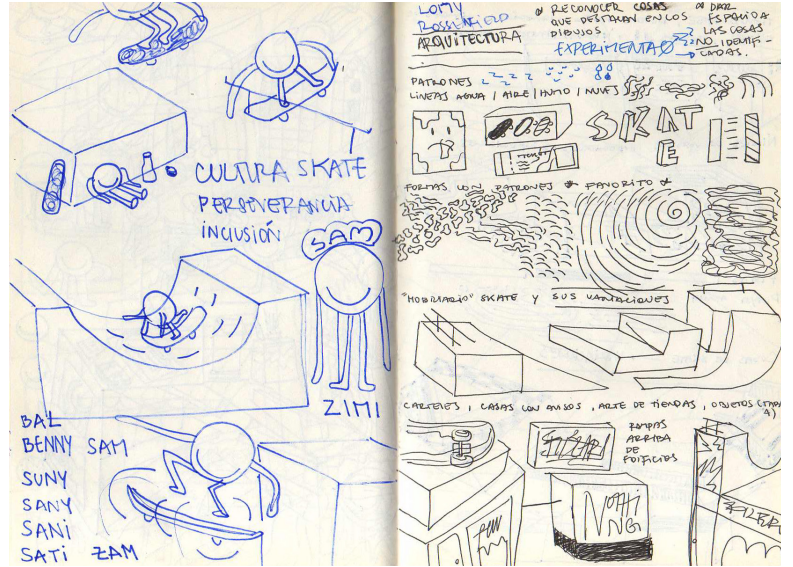
Fuente: Jeremyville



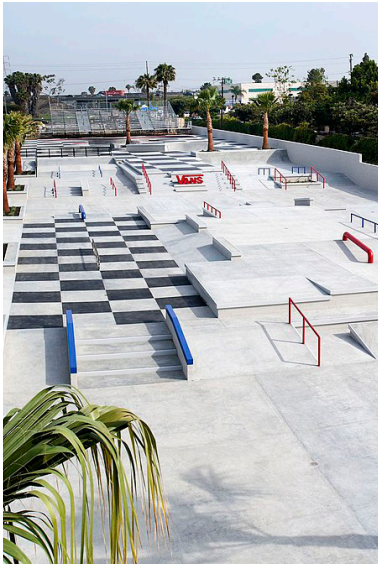
Bocetos y adaptaciones en base a la referencia de la ilustración de Jeremyville



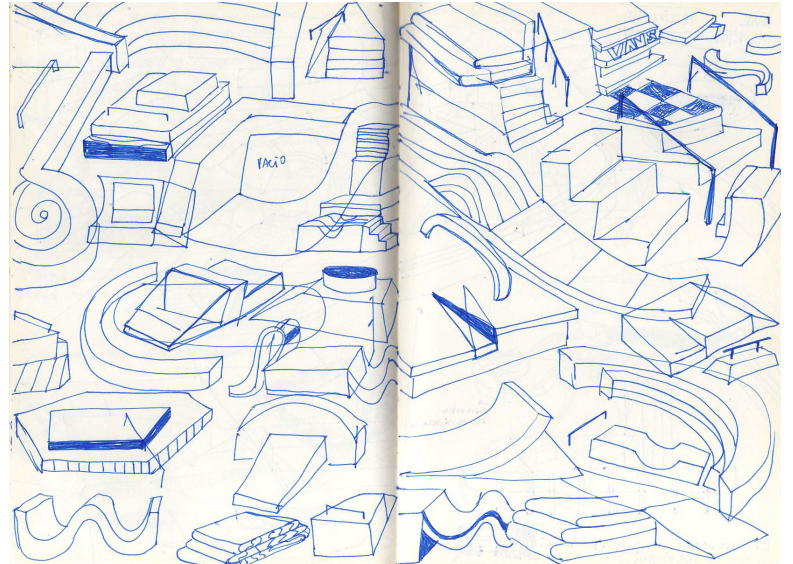
Fuente: Behance



Izquierda: Bocetos de ilustración de behance. Derecha: Identificación de elementos



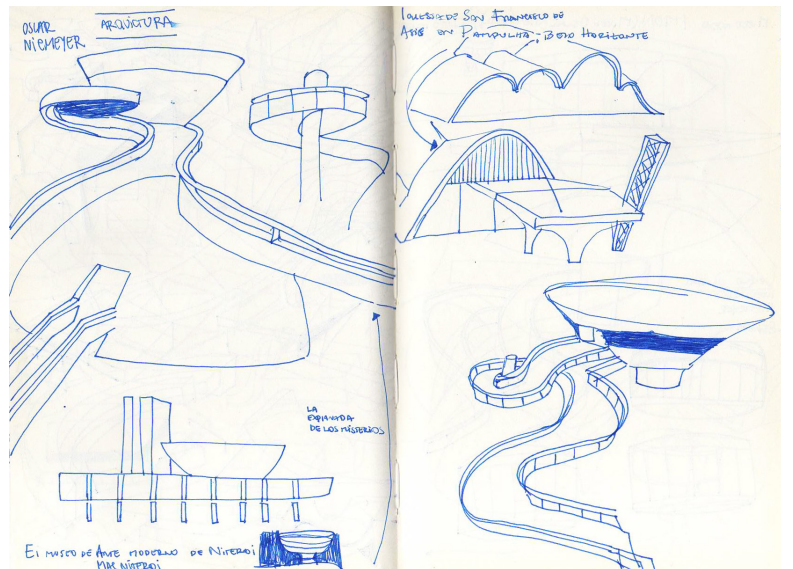
Fuente: Sr. Fino



Bocetos sobre elementos de skateparks



Fuente: Denis Garcia

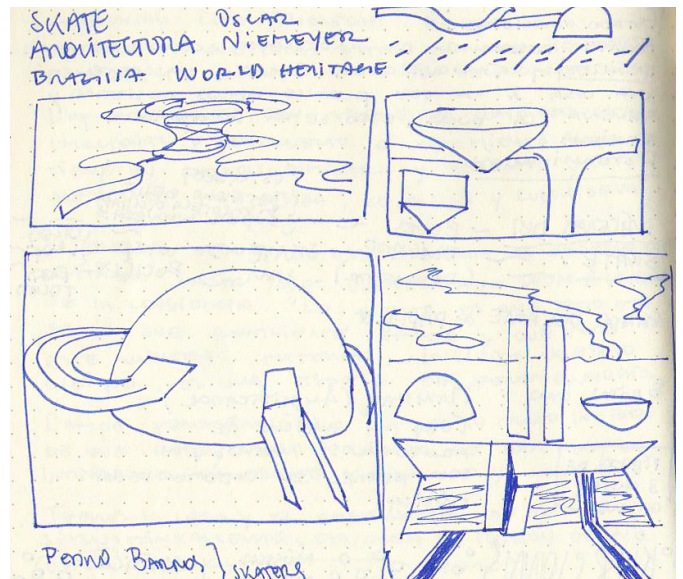


Bocetos sobre la arquitectura de Oscar Niemeyer

Dentro de la observación de referencias comúnmente en el Diseño Gráfico se utilizan plataformas como behance o pinterest, sin embargo el proyecto se beneficia de la versatilidad de lo experimental buscando referencias en diferentes medios que exponen imágenes, ideas o sentidos. Varias veces, se toma apunte de citas escuchadas en series como lo fué Midnight Gospel (Ward y Trussell, 2020), que de trasfondo aborda el tema del carácter trascendental de los estados mentales coincidiendo con la temática del proyecto. También se consideran las visitas a plataformas de video, construcciones de arquitectura, formas visualizadas en películas, entre otras, que son parte de las fases por las que atraviesa la experimentación. En las imágenes se pueden observar las citas rescatadas de Midnight Gospel junto a sus imágenes; imágenes de un video de skate asociado a la arquitectura de Oscar Niemeyer (Red Bull Skateboarding, 2020) y la manera en que se apuntó; e imágenes de la película Killer Klowns from Outer Space (Chiodo, 1988) junto a la forma en que se recuperó su referencia.

Continuación cita Midnight Gospel.
 "LA IDEA ES QUE TODAS ESTAS FORMAS MENTALES DE ANÁLISIS DE ESTAS COSAS SON SECUNDARIAS A..."
 "LA OBSERVACIÓN MUY SIMPLE DE CUALQUIER ESTADO EMOCIONAL O PENSAMIENTO O SENTIMIENTO CONCRETO TIENE UN PATRÓN SIMILAR Y AUMENTA Y AUMENTA, SE DISIPA, SE DISIPA Y LUEGO SE VA."
 "QUEMOS ESTÁ EN ESTE ESTADO DE OBSERVACIÓN COMPLETO HASTA QUE VUELVES A LA COSA Y LA CUESTIÓN DE LA CONSCIENCIA. "LO SIENTO ES QUE TODO ESO ES LO QUE SENTIMOS SENCILLO Y QUE TODO ESTE UNIVERSO MATERIAL, INCLUIDO NUESTRO TIEMPO, ES UNA ESPECIE DE FENOMENOLOGÍA, CAMPO FENOMENOLOGÍCO, Y POR LO TANTO LA IDEA DE QUE ESTOY SOLO O LA IDEA DE QUE SOY UN INDIVIDUO ES INTERESANTE Y DE PRONTO YA NO LO ES."
 "TUENES LA COSA Y EL OBSERVADOR SE RENUEVA SIMULTÁNEAMENTE Y ESA CREA LA ILUSIÓN DE UN USAR... MISMO"

Anotación de citas de la serie Midnight Gospel



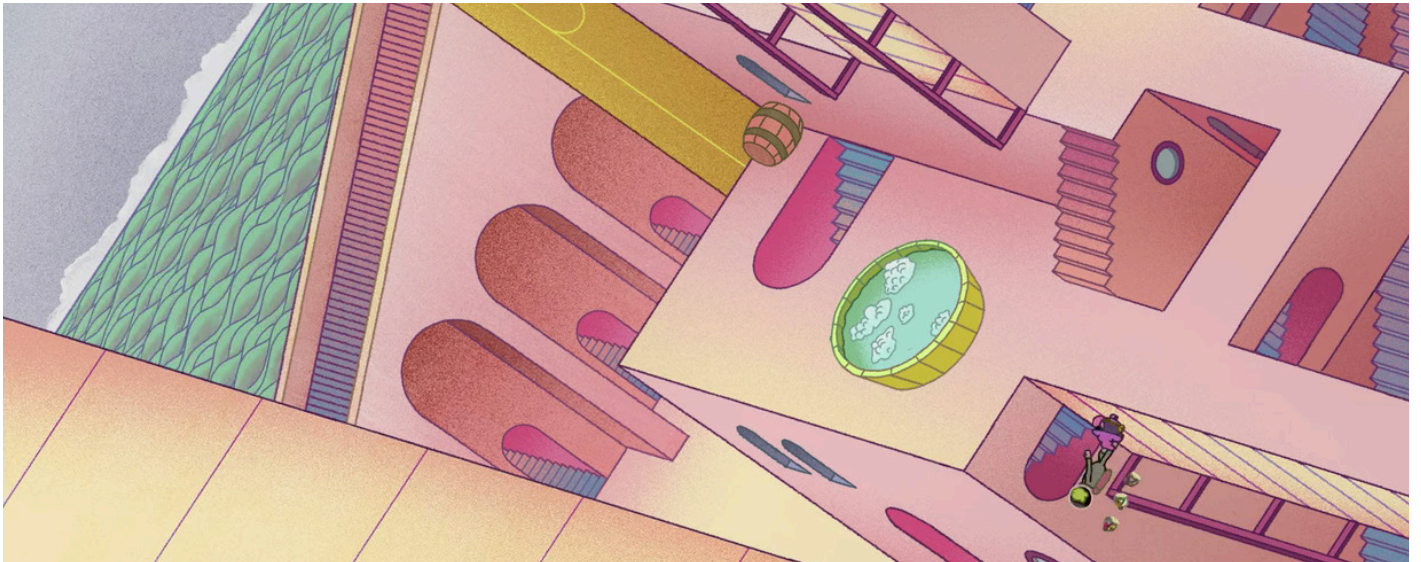
Anotación de la idea del video de skate y arquitectura de Oscar Niemeyer

CRONICAS MARCIANAS
 MARIAN@S PRESENCIA SILENCIOSA, NO DIBE, PUTA, ANULACIÓN ESPACIAL
 ESTO SE MANEJANDO EN UNA REPRESENTACIÓN DEL FINAL DEL LIBRO.
 7:37 MIN "OBSERVANDO LOS SENTIMIENTOS, HAY UNA NUEVA SENTE POR VER ABAJO..." EMOCIÓN PRECISA
 GRÁFICA ATRACTIVA → MUY CAPTURA UN UNIVERSO MULTIVERSO "OBSERVAR LOS PATRONES UNIVERSOS SIMILARES EMOCIONALES QUE ESTÁN OCURRIENDO DENTRO DE TI, LA VIBRANCIA DE LAS"
PAUSETA AFECTA NUESTRO ESTADO MENTAL
 COMO SONIDAJE, NO SABERLOS PROPIA, INTERNA O EXTERNA
 COMO SONAR LLEVAR → Exploración INTERNO NO IMPORTA
 COMO ESTUDIAR DE UNA UNIVERSIDAD REPRESENTATIVA DE CHILE, TENER LA

Anotación de la idea de la serie Midnight Gospel

from OTHER SPACE
 KILLER KLOWNS
 CAPTURAS EN EL PC * * *
 9:37 8VA PIEZA
 Spotify CAPTURA AL MAIL o a WAVES - ALEATORIO MUSICA
 DIA DESOL Preparación de sustento
 PAPER PEGADO
 LAS REPRESENTACIONES SON DINÁMICAS
 14:21 PM
 ESTADO EMOCIONAL: ESTABLE (CONSCIO DE PRESENCIA) → VISTA.
 ESTADO EMOCIONAL: ATRONIA (SOL) MOTIVACIÓN: ACTIVA
 IMAGINARIO IMPACTO FORMAS GEOMÉTRICAS EN CRECIMIENTO FORMAS UNICAS EN CRECIMIENTO AL TIEMPO SKATE EN FORMAS PLANAS LETRAS ARQUITECTURA REF. NIEMEYER + KILLER KLOWNS
 TRABAJO BASE PAUSA: 10:54 EST. (ANSADA EMOCIONAL SATURACIÓN) VUELTA: 12:36 CONTINUA "MANEJO VISUAL"
 COMPARTIR LAPICES VERBIEMO

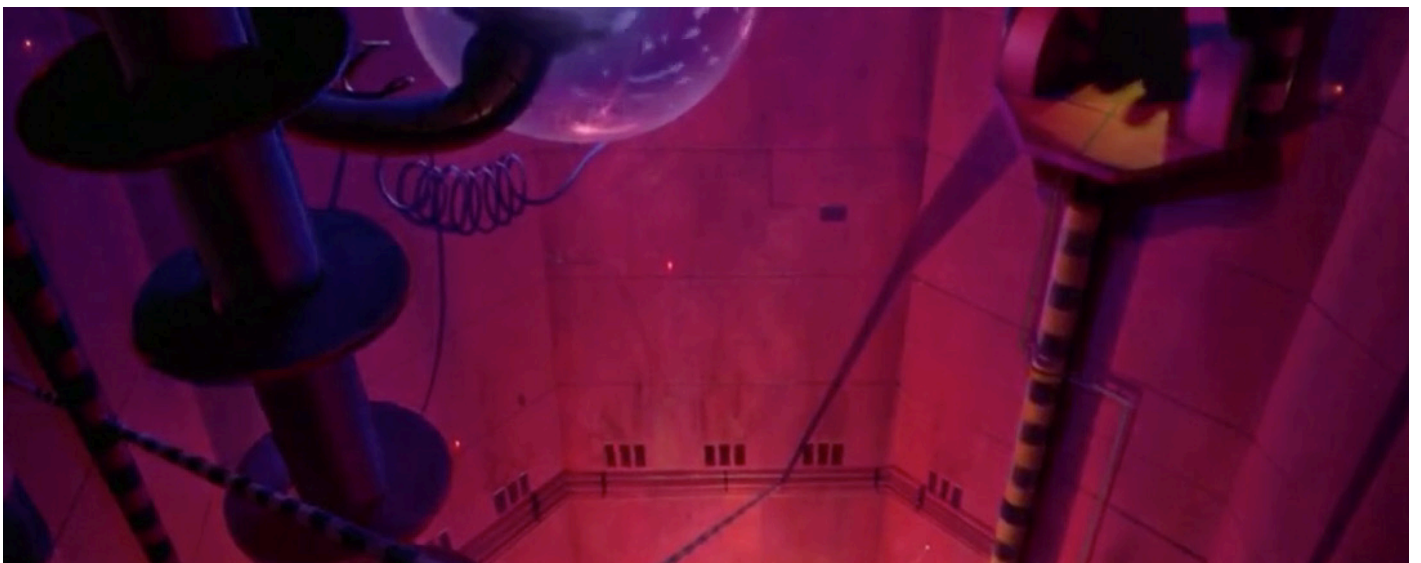
Anotación de idea de la película Killer Klowns from Outer Space



Midnight Gospel
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Pedro Barros: Concrete Dreams
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Killer Klowns from Outer Space
Fuente: Captura de pantalla de la autora

Como se expuso antes, la exploración de referentes muestra distintas plataformas, a través de ellas se puede hacer relaciones entre estilos musicales, el audiovisual, el *skateboarding*, la cultura cannábica, la psicodelia, entre otras fuentes de las que se puede obtener las ideas e imágenes que cohabitan el imaginario del caso de estudio y definen un esquema de referencias de un ámbito subjetivo relacionado directamente con la personalidad de la persona. Dentro de las ideas esquematizadas y dibujadas a lo largo del proyecto se realiza a mano un esquema que visibiliza los vínculos, comprendiendo que solo representa una parte de todos los existentes.

Imaginario de la música

Para mostrar el imaginario de la música se presenta la siguientes imágenes en las que se muestran las escenas de la música, imágenes y prácticas relacionadas a la misma. A través de la visualización se puede entender que el proyecto trabaja con referencias externas exponiendo una perspectiva de ellas desde Chile.



Esquema de referencias

De de todos los referentes explorados, tres elementos se consideran característicos y protagonistas de las representaciones visuales, el primero corresponde al imaginario de la música, el segundo al mundo del skate y el tercero a la cultura cannábica.



Skegss
Fuente: Captura de pantalla de la autora



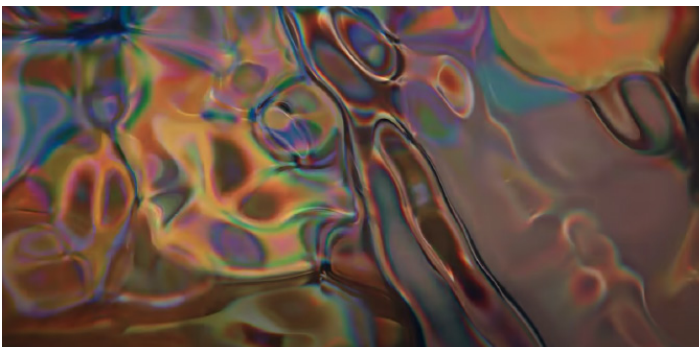
Fidlar
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Beastie boys
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Electric Wizard
Fuente: Captura de pantalla de la autora



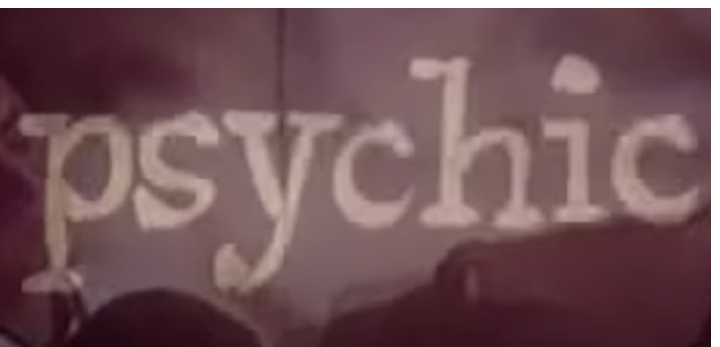
Asap Rocky
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Fu Manchu
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Wavves
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Electric Wizard
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Skeggs
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Fuzz
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Electric Wizard
Fuente: Captura de pantalla de la autora



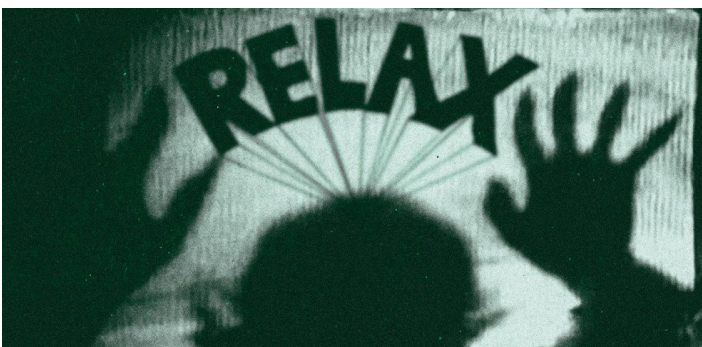
Asap Rocky
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Violent Soho
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Fidlar
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Holy wave
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Windhand
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Dune Rats
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Fidlar
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Skegss
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Witch
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Princess Nokia
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Beastie boys
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Belzebug
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Megadeth
Fuente: Captura de pantalla de la autora

El segundo elemento referenciado en las piezas gráficas, es la cultura del skate por lo que se explican detalles de la relación que mantiene la persona que experimenta con la cultura que se encuentra alrededor de ese deporte y la actual práctica que realiza de patinar.

Skateboarding

Es importante destacar cómo la cultura del *skateboarding* va emergiendo en las representaciones, ya que la persona que experimenta la música relaciona el skate con algunas bandas musicales, y a eso le suma en algunas ocasiones el consumo de cannabis. Así se puede entender que las referencias son moldeables y ese es el juego que se muestra a través de las piezas gráficas.

Se ha abordado la cultura del skate en la relación que mantiene la persona con la música y su imaginario latente sobre patinar, fumar hierba y la visualización de videos de skate, entre muchos otros elementos. Esto desemboca en contenido que se inserta en las representaciones mentales, razón por la que se presenta en el desarrollo del dibujo.

El vínculo con el skate comienza desde que la persona que dibuja conoce la cultura skater por la práctica en sí de patinar, la música y la visualidad del estilo, especialmente de las zapatillas. En base a la atracción manifestada por la práctica, la persona adquiere un skate en 2011 con el que aprende a patinar, sin embargo

no consideró continuar con el deporte. Pasados los años, y a raíz del interés por el skate en junio de 2020, la persona que experimenta decide entrar a un grupo de skate femenino llamado Mujeres Sobre Ruedas, lo que aportó en el desarrollo del presente proyecto ya que permitió a la persona proyectar contenido desde el interior de la práctica.

La práctica del *skateboarding* trajo consigo la costumbre de visualizar videos de skate, que muestran la música, el estilo y formas de patinar. Dentro de los videos visualizados destacan algunos como *Illegal Civilization 3* (Joe Malone, 2019), *Baker 3* (RIDE Channel, 2013) de la misma marca, *Girl Skateboards "Nervous Circus"* (Crailtap, 2020) de la marca de los patinadores Mike Carroll y Rick Howard, entre otros que representan formas de patinar ligadas a estilos específicos y diferentes según cada persona y la música, y corresponden a referencias que se suman a las producciones audiovisuales del *skateboarding* que la persona que dibuja ya conocía, como lo es *Lords Of Dogtown* (Hardwicke, 2005), *Mid 90's* (Hill, 2018), *Betty* (Moselle, 2020), *Bones Brigade An autobiography* (Edgar Lara, s. f.) y *Wassup Rockers* (Clark, 2005). Las imágenes muestran el imaginario del skate mencionado.



Illegal Civilization 3
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Baker 3
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Girl Skateboards "Nervous Circus"
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Lords of Dogtown
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Mid 90's
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Betty
Fuente: Captura de pantalla de la autora



Bones Brigade An autobiography
Fuente: The clinic



Wassup Rockers
Fuente: IMBb

Experimentación del skate

La conciencia de los estados emocionales producida por la experimentación en un proyecto de creación, entrega claridad en el reconocimiento de aspectos que aportan en el bienestar, como lo es descubrir la satisfacción que produce patinar. Lo anterior debido a la motivación continua producida por elementos culturales explorados alrededor del deporte, como lo es la música principalmente. Dentro de la que destaca por ejemplo, la canción “Go on my skateboard” (Skegss, 2017) de la banda Skegss, mencionada como favorita por la persona que experimenta.



Video de la canción Go on my skateboard de Skegss
Fuente: Captura de pantalla de la autora

Por lo anterior se describirá la experimentación del skate vivida por la persona que corresponde al caso de estudio, basada en la conciencia de los efectos que ha producido su realización.

Debido a que el proyecto es autoral, recoger información de campo a través de entrevistas es reemplazado por un archivo que contiene la descripción del desarrollo de una experiencia personal.

- Vivir la cultura del skate a través del imaginario de la música, el consumo complementario de weed, término que significa marihuana, y la visualización de material audiovisual de skate en suma de practicar el *skateboarding*, definen la inclinación de la persona por la cultura *skater*. Lo anterior colabora con el sentido de las imágenes sobre skate mostradas en las piezas gráficas.



Pieza gráfica 37



Pieza gráfica 9

Cultura cannábica

- Práctica del skateboarding consiste en escuchar música y patinar o también fumar weed y patinar, lo que intensifica la sensación de satisfacción e impulsa la personalidad generando bienestar al disfrutar del deporte. Con la práctica, la persona finalmente se siente parte de la cultura skater y ya no proyecta sólo desde fuera.
- Cuando la persona sube a la tabla y patea, término que es utilizado para describir la acción de avanzar sobre la tabla, percibe como su concentración se centra en los estímulos del presente, es una especie de abstracción de la realidad en la conciencia de realizar la práctica del skate. Todo pensamiento anterior es apartado de la mente, y el cuerpo busca el entretenimiento. La mente de la persona toma conciencia de lo que se presenta en el entorno, buscando pisos adecuados para patinar a la vez que escucha música rápida como Motley Crüe, una banda de glam metal subgénero del heavy metal. La atmósfera se torna dinámica y representa un escape de la realidad. El deporte beneficia la fluidez de la personalidad de la persona, ya que después de patinar, esta se describe activa, energética y espontánea.

Las descripciones anteriores muestran cómo la motivación como base del desenvolvimiento de una experiencia se hace fundamental para encontrar satisfacción en el hacer mismo.

Una vez abordada la cultura del skate y su imaginario, se da lugar al tercer elemento característico de la experimentación: las imágenes de la cultura cannábica.

La cultura cannábica se describe por corresponder a las prácticas asociadas al consumo de cannabis. Dentro de este proyecto, se estudia el consumo recreacional de la planta por lo que se describen los elementos que rodean las personas que pertenecen a la cultura de la hierba, como papeles, pipas, bongos, filtros y encendedores. A través de las imágenes se muestran los elementos mencionados junto al funcionamiento de lugares en donde el cannabis para uso recreacional es legal, por lo que se cultiva y vende formalmente. Las imágenes muestran el imaginario del cannabis.



Fuente: Captura de pantalla de la autora



Fuente: Captura de pantalla de la autora



Fuente: Captura de pantalla de la autora

Los tres elementos analizados describen la creación de la cultura propia en la persona que experimenta, por lo que determinan muchas de las formas que serán expresadas en las piezas gráficas. Los contenidos de los tres elementos convergen en el proceso creativo.

Sobre la cultura propia generada en la persona que experimenta, se muestra como la misma comunica su visión a través de dos cuentas en la plataforma Instagram. Helio corresponde a la página en donde se comparte música, imágenes y dibujos asociados principalmente al estilo *surf rock*, desde el enfoque del Diseño Experimental. Y Weedworld es una página que muestra contenido musical asociado a la psicodelia y el *stoner*, junto a imágenes de la cultura cannábica. En las imágenes se puede observar el trabajo realizado. Además se muestra poleras serigrafiadas por la

persona que experimenta, cuando forma junto a un amigo un taller serigráfico llamado Taller Cubo Negro, en donde se lanza la marca Helio y se realiza una polera para regalar a la banda Skegss, en el viaje que la persona realiza a California para asistir al show de la banda en The Roxy Theatre, donde logra conocer a los integrantes y pedirles que autografien una copia de la polera.



Polera de la marca Helio hecha en serigrafía

Fuente: Registro propio



Polera autografiada por Skegss

Fuente: Registro propio

_h.e.l.i.o Message [Profile] [Dropdown] [More]

25 posts 128 followers 485 following

HELIO
Diseño experimental
🌸🌸🌸🌸

.....
.....
🌴🌴🌴🌴🌴🌴🌴

Followed by [nuestrapanera](#), [pascaljesus](#), [visual.sexual](#) +13 more

weedworld **Skegss** **Destacada**

[Grid of 15 images: 1. Red line art of a machine; 2. Vinyl record; 3. Concert scene; 4. Black and white line drawing of a machine; 5. Cyan heart; 6. Landscape; 7. Cyan face; 8. Graffiti wall; 9. Cannabis mural; 10. Purple 'helio' logo; 11. Empty black frame]

Fuente: Captura de pantalla de la autora



weedworld_____

Enviar mensaje



23 publicaciones

347 seguidores

1,038 seguidos

weedworld



.....

weed

experimental

xpsycoactivx

@_h.e.l.i.o

-have fun-

...fabula, causticsoap, dosisdefuego y 14 personas más siguen esta cuenta



🌿🌿🌿



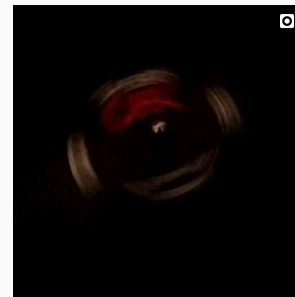
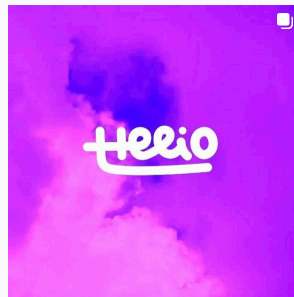
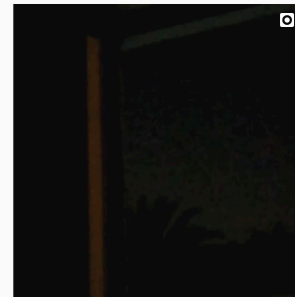
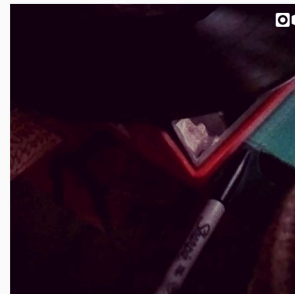
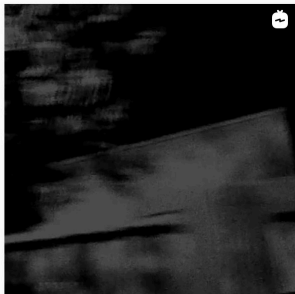
🌿🌿🌿



🌿

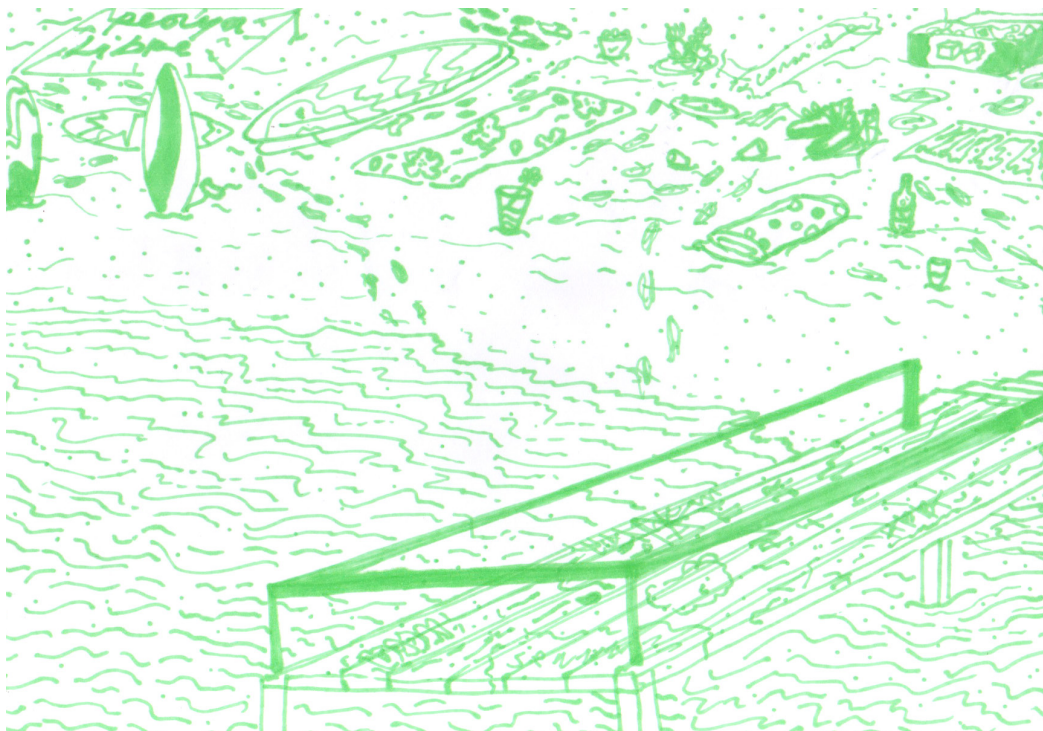


stone



Fuente: Captura de pantalla de la autora

Una vez realizado el recorrido por las imágenes que aportan en el imaginario de la persona que experimenta generando su cultura propia, se da lugar al producto de la experimentación que muestra el resultado de la creatividad y la exploración desarrollada a nivel de pensamiento, que permiten la definición de la investigación como un proyecto de creación experimental, las piezas gráficas. A través de las imágenes se pueden observar las 48 piezas gráficas realizadas, en ocasiones junto a imágenes de sus bocetos y variaciones de la experimentación.



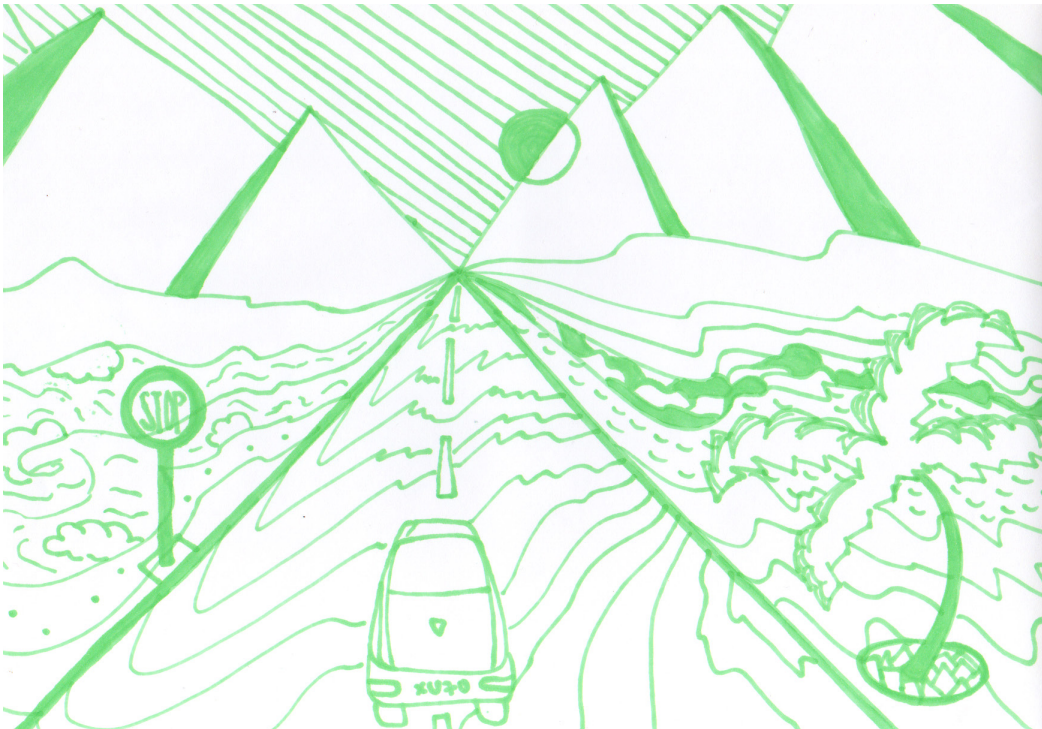
PIEZA GRÁFICA 1

Marcador sobre papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



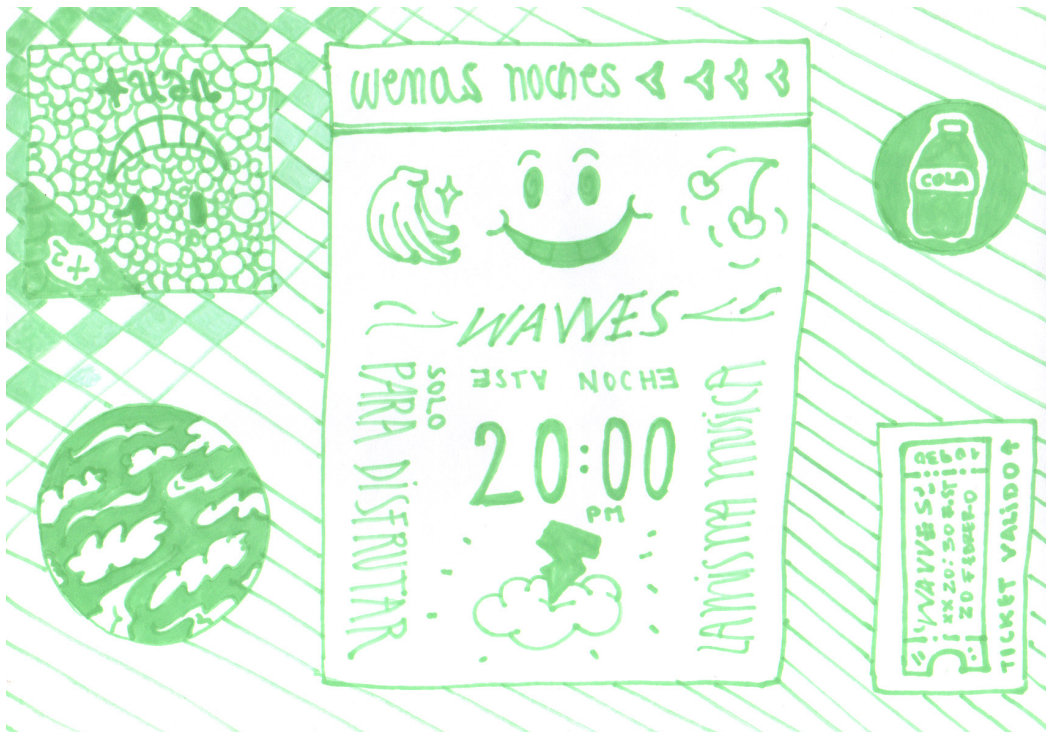
PIEZA GRÁFICA 2

Marcador sobre papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



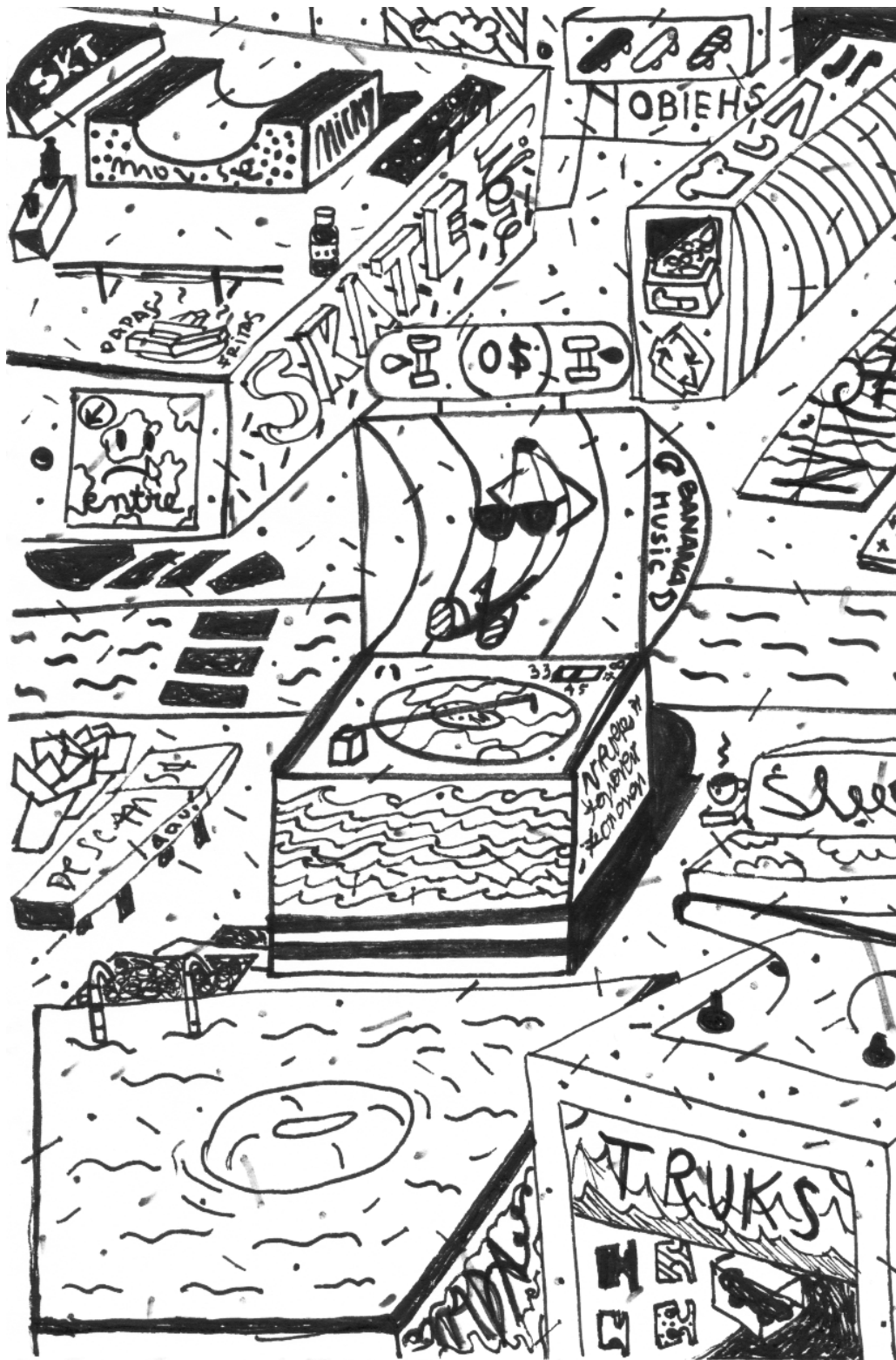
PIEZA GRÁFICA 3

Marcador sobre papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



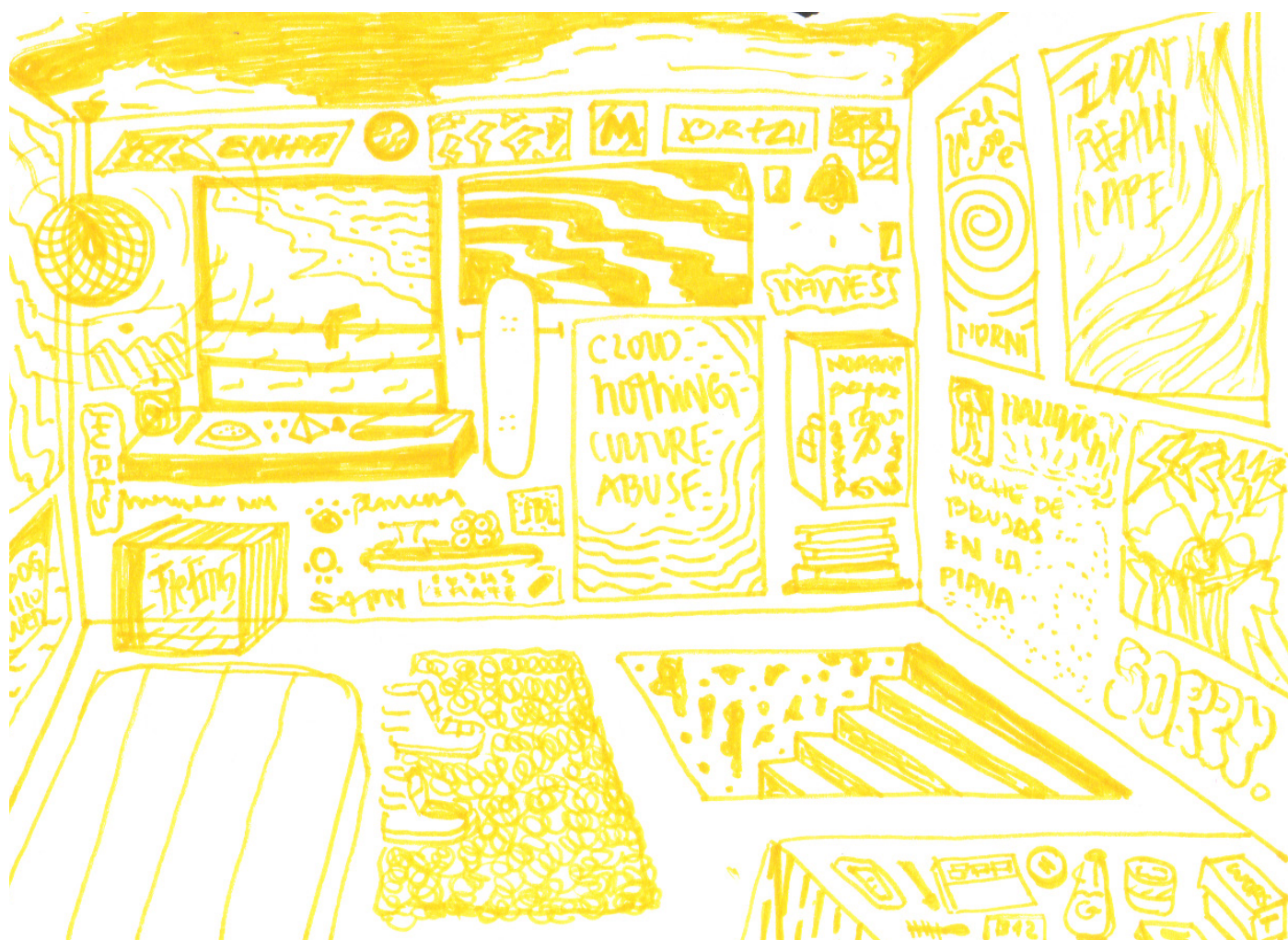
PIEZA GRÁFICA 4

Marcador sobre papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



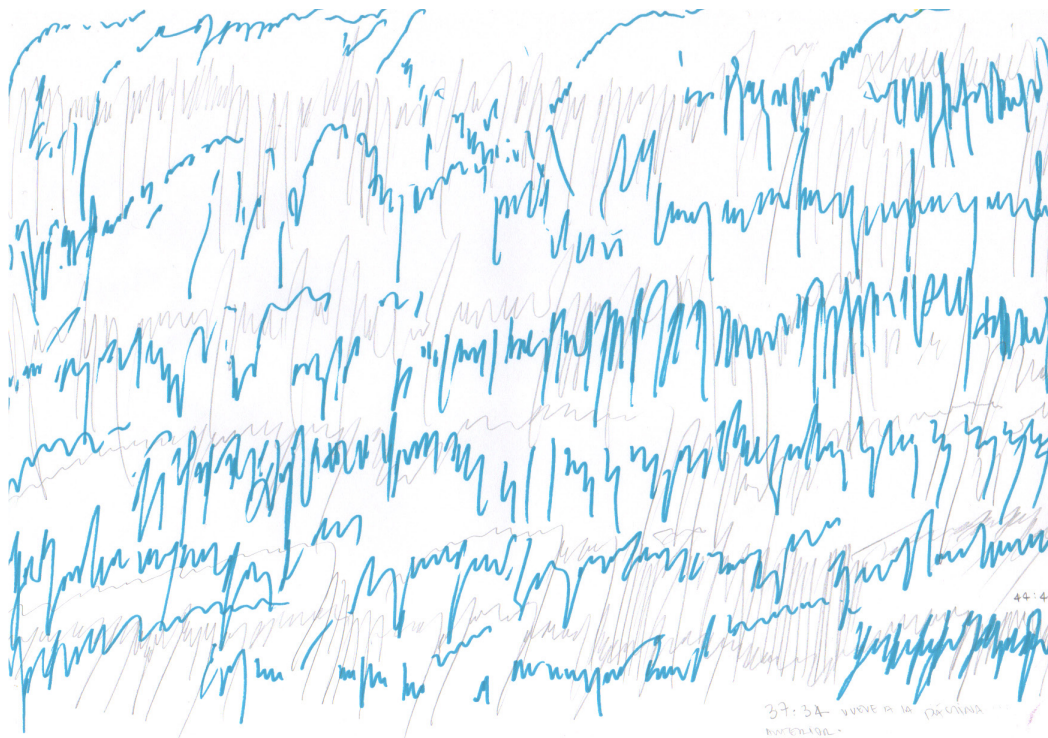
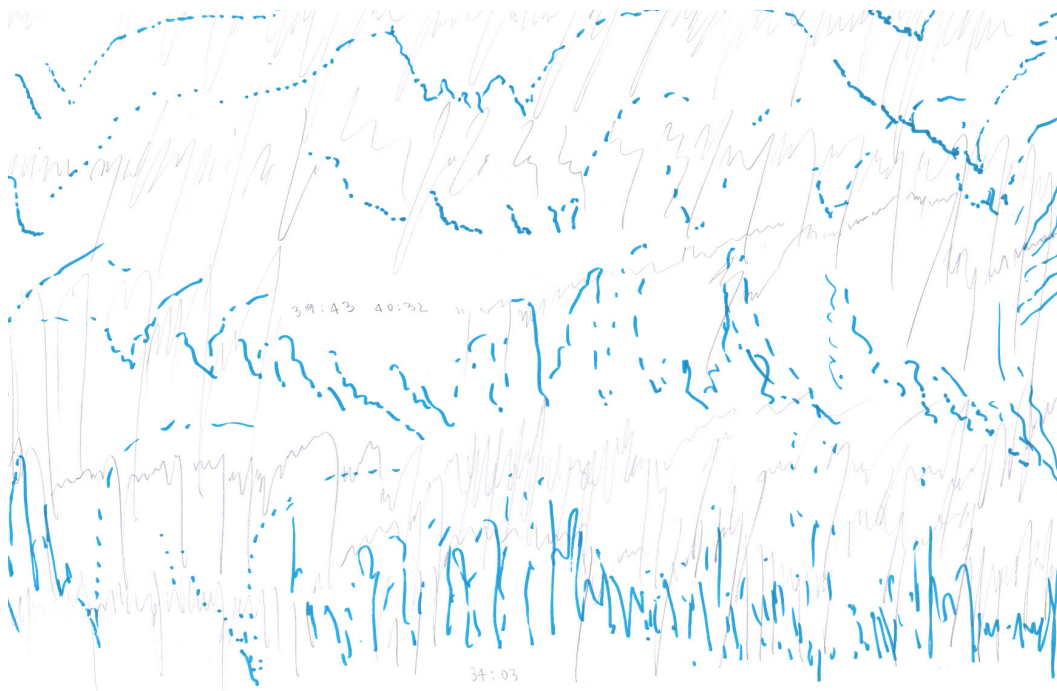
PIEZA **5**
GRÁFICA

Tiralíneas sobre
papel Bond de 80grs
20,5 x 15cm



PIEZA GRÁFICA **6**

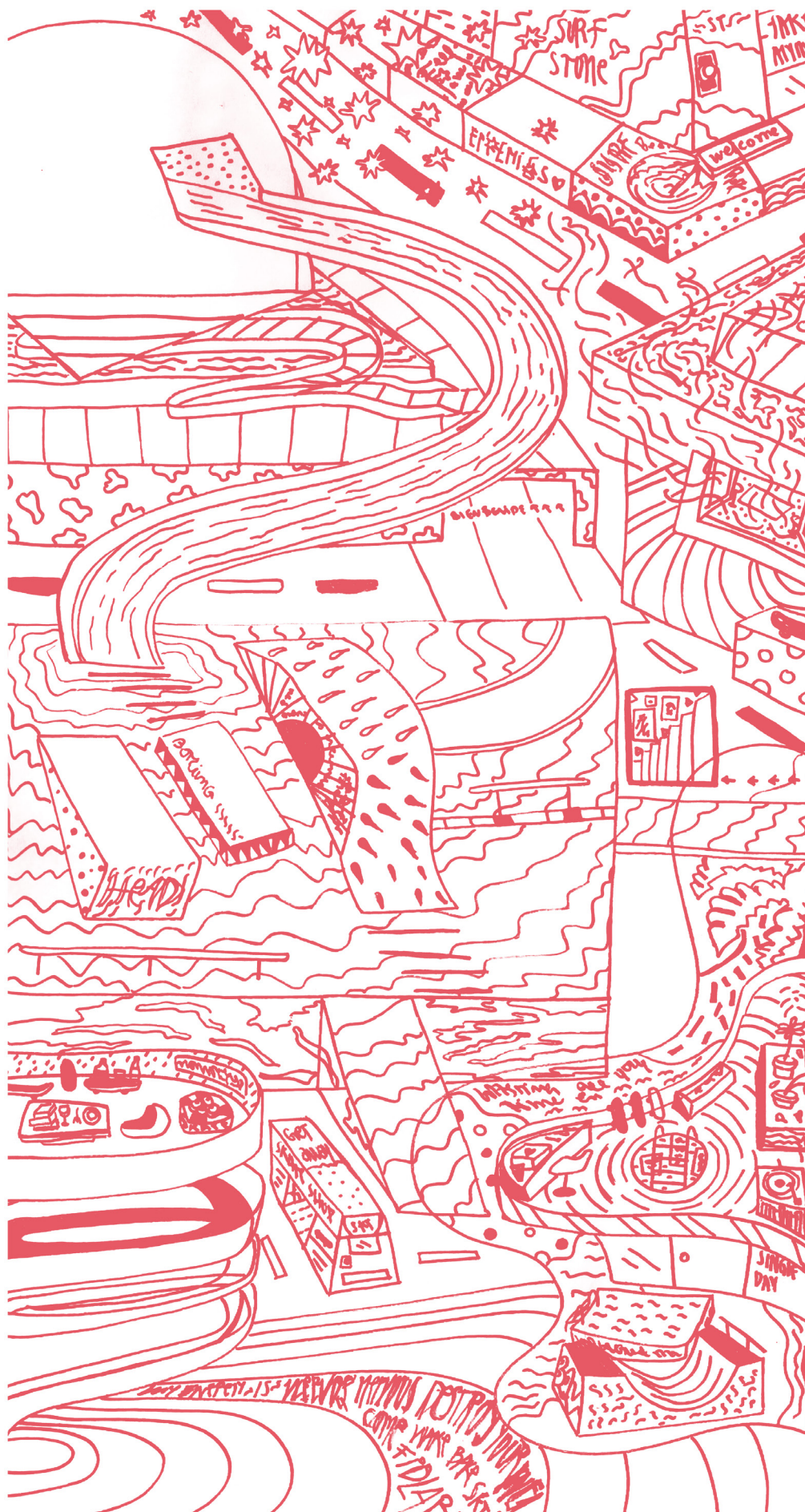
Marcador sobre papel Bond de 80grs
20,6 x 15,3cm



PIEZA GRÁFICA 7

Marcador y portaminas sobre papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm

En esta pieza gráfica se buscó representar el comportamiento del sonido. En cada hoja se dibuja en dos ocasiones.



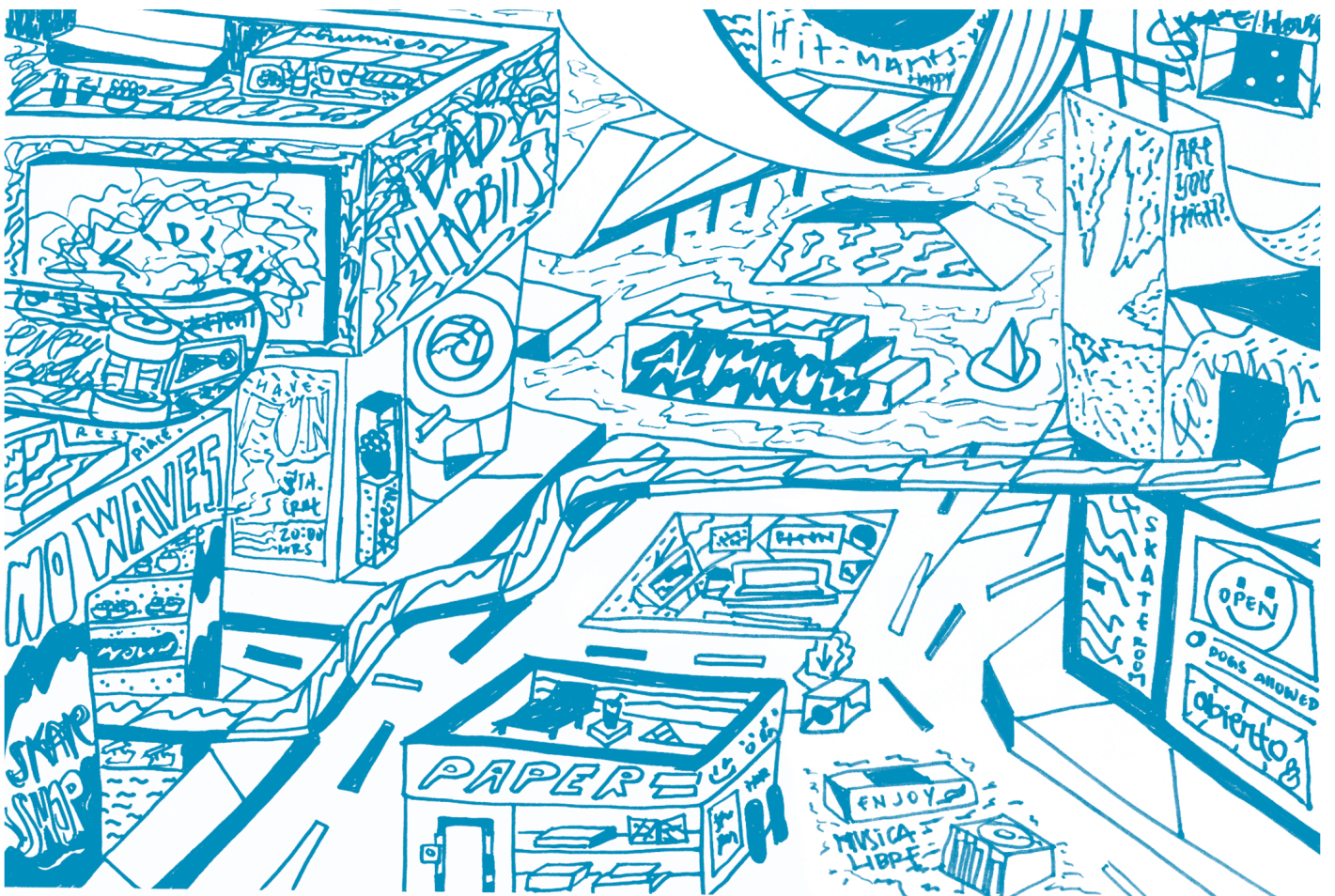
PIEZA GRÁFICA 8

Marcador sobre papel Bond de 80grs 30,5 x 54cm



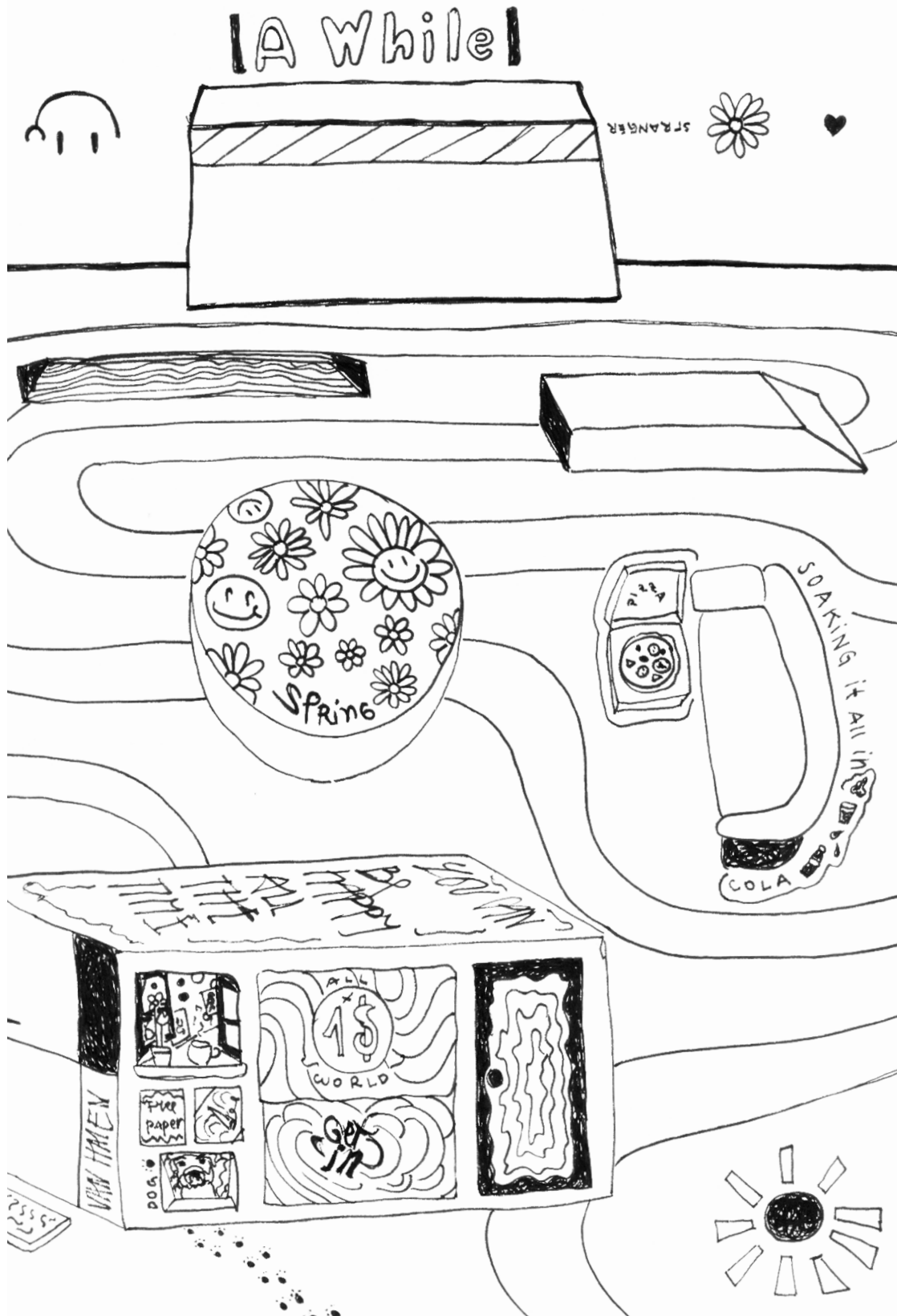
PIEZA GRÁFICA 9

Marcador sobre papel Bond de 80grs 20,5 x 30,5cm



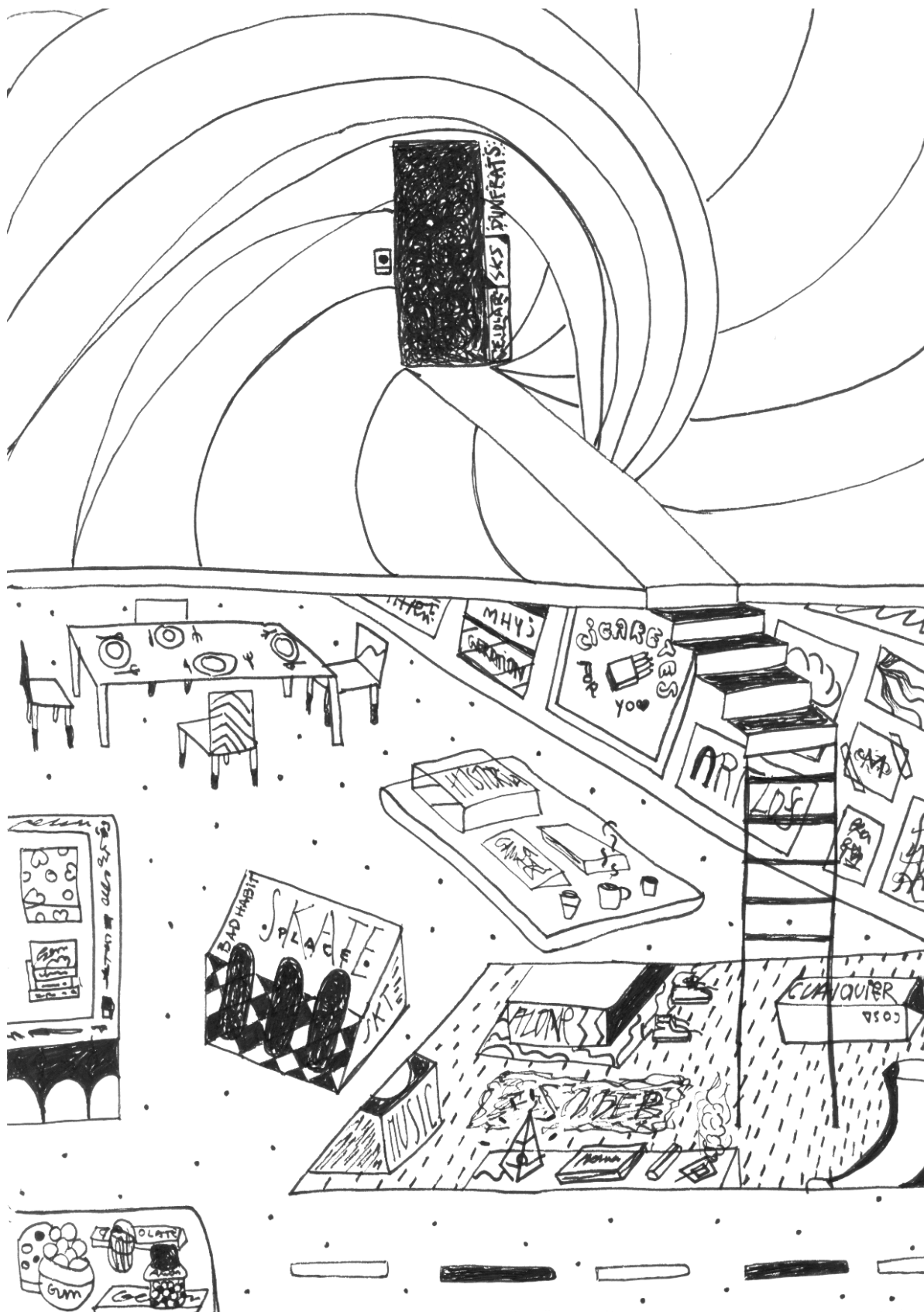
PIEZA
GRÁFICA **10**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



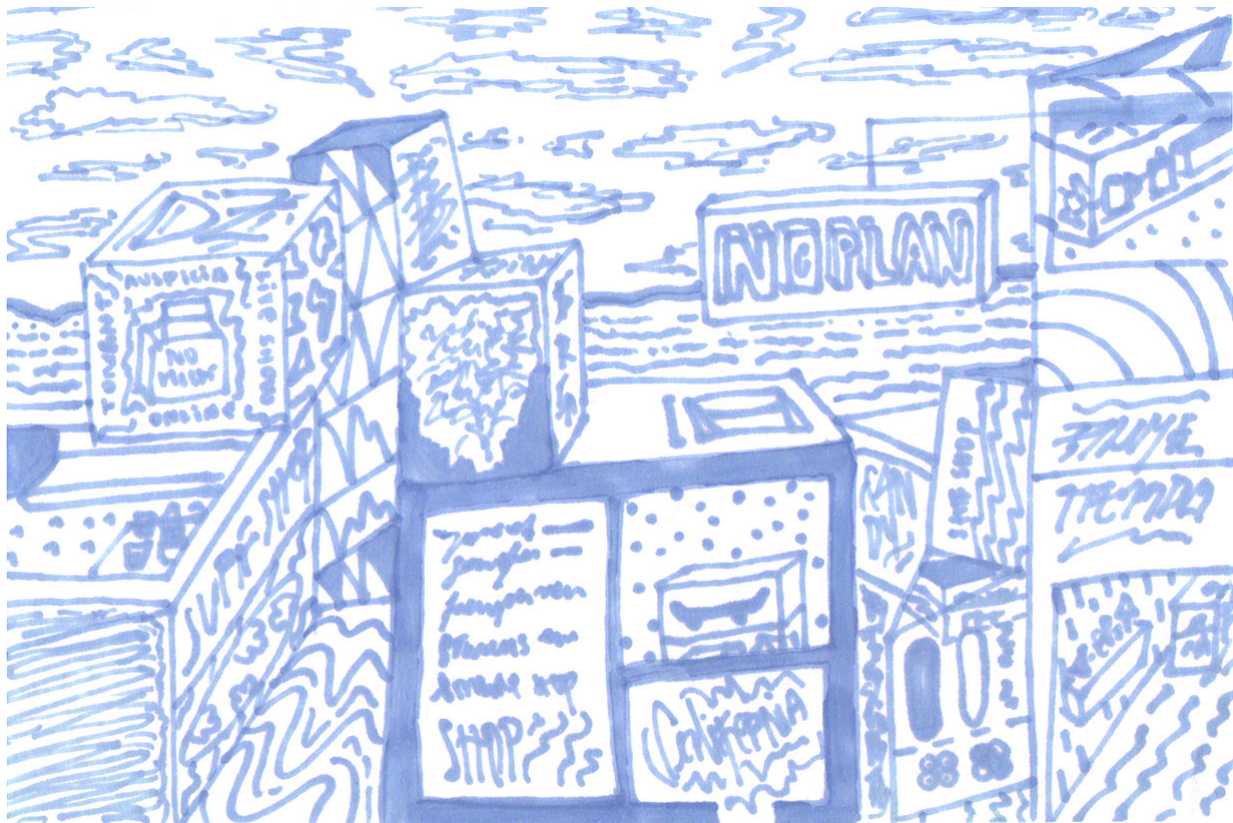
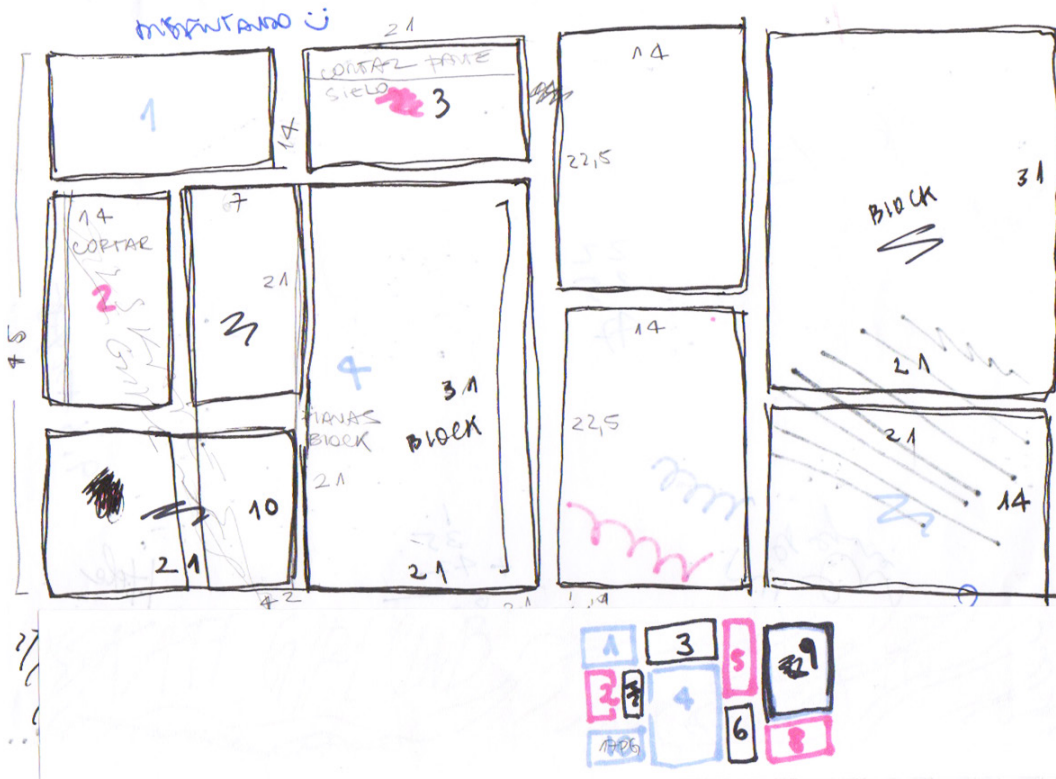
PIEZA GRÁFICA 11

Tiralíneas sobre
papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



PIEZA GRÁFICA **12**

Tiralíneas sobre papel Bond de 80grs
20,5 x 30,5cm



PIEZA GRÁFICA 13

Marcador sobre papel Bond de 80grs 21 x 14cm

En la imagen pequeña se puede ver el boceto de la planificación de una composición de piezas gráficas.



PIEZA
GRÁFICA **14**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
14 x 21cm



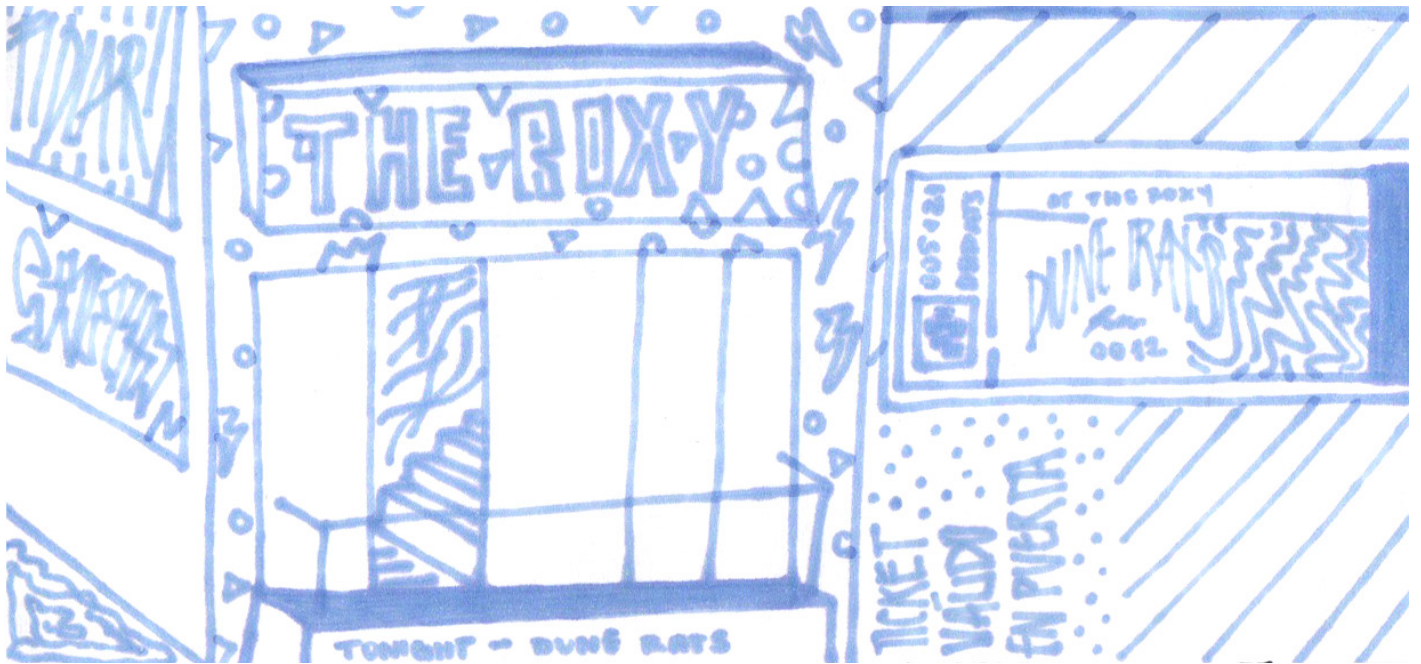
PIEZA
GRÁFICA **15**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
21 x 14cm



PIEZA GRÁFICA **16**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
21 x 31cm



PIEZA GRÁFICA 17

Marcador sobre papel Bond de 80grs 21 x 10cm

PIEZA GRÁFICA 18

Marcador sobre papel Bond de 80grs 22 x 13,5cm



PIEZA
GRÁFICA 19

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
22,5 x 14cm



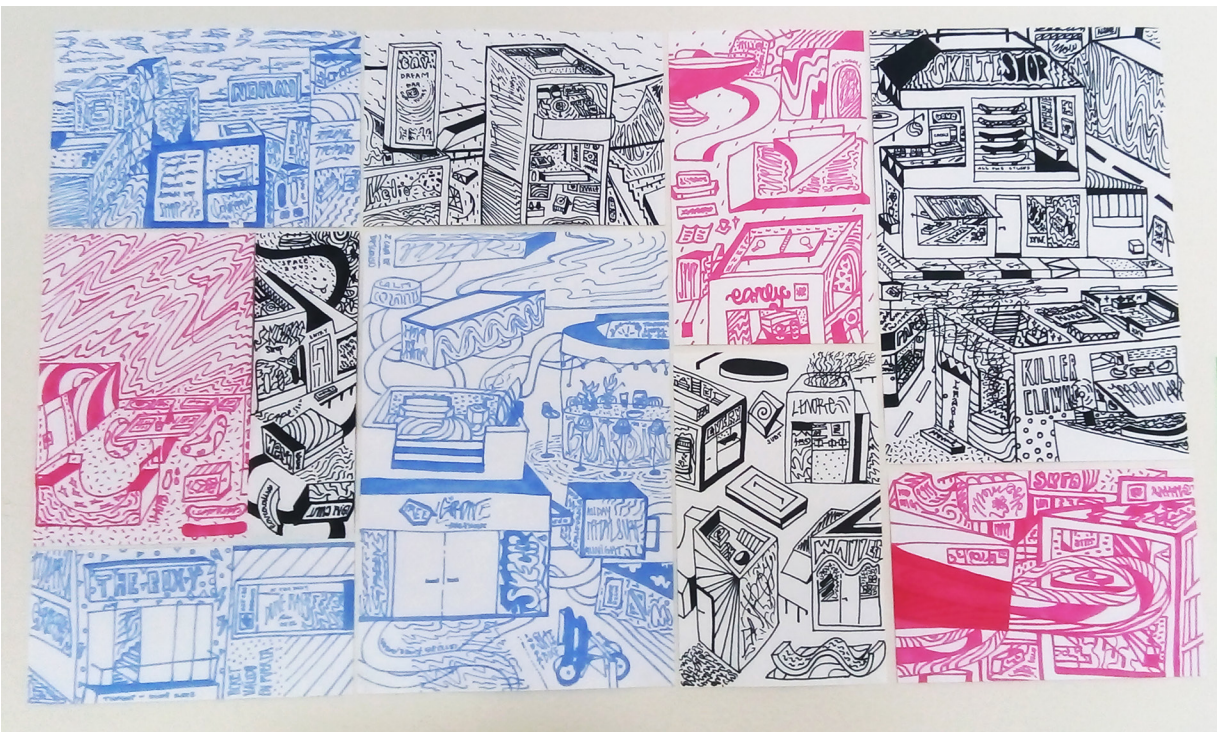
PIEZA **20**
GRÁFICA

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
7 x 21cm



PIEZA
GRÁFICA **21**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
21 x 14cm

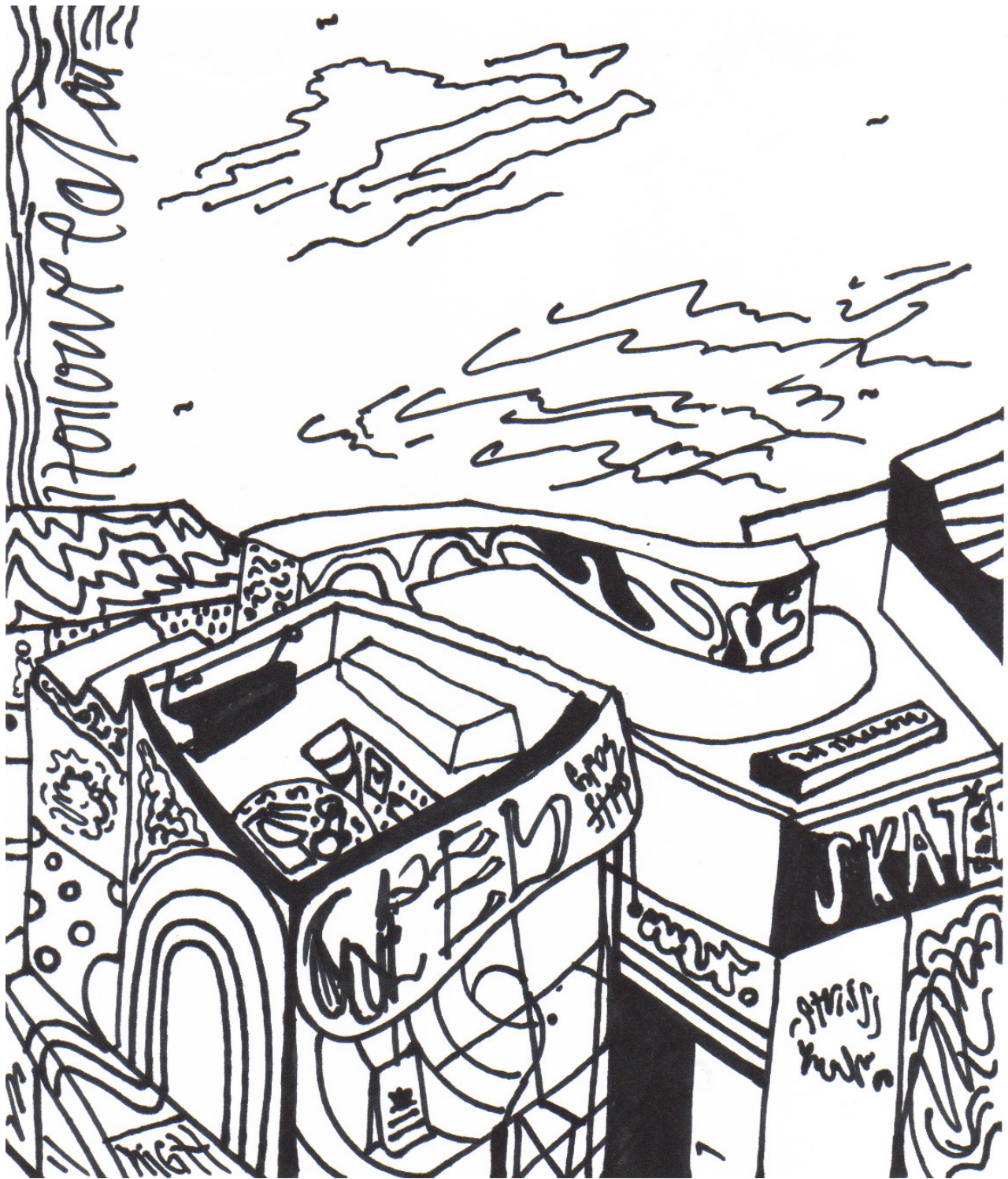


Fotografía de la composición de piezas gráficas montadas en una pared
Fuente: Registro propio



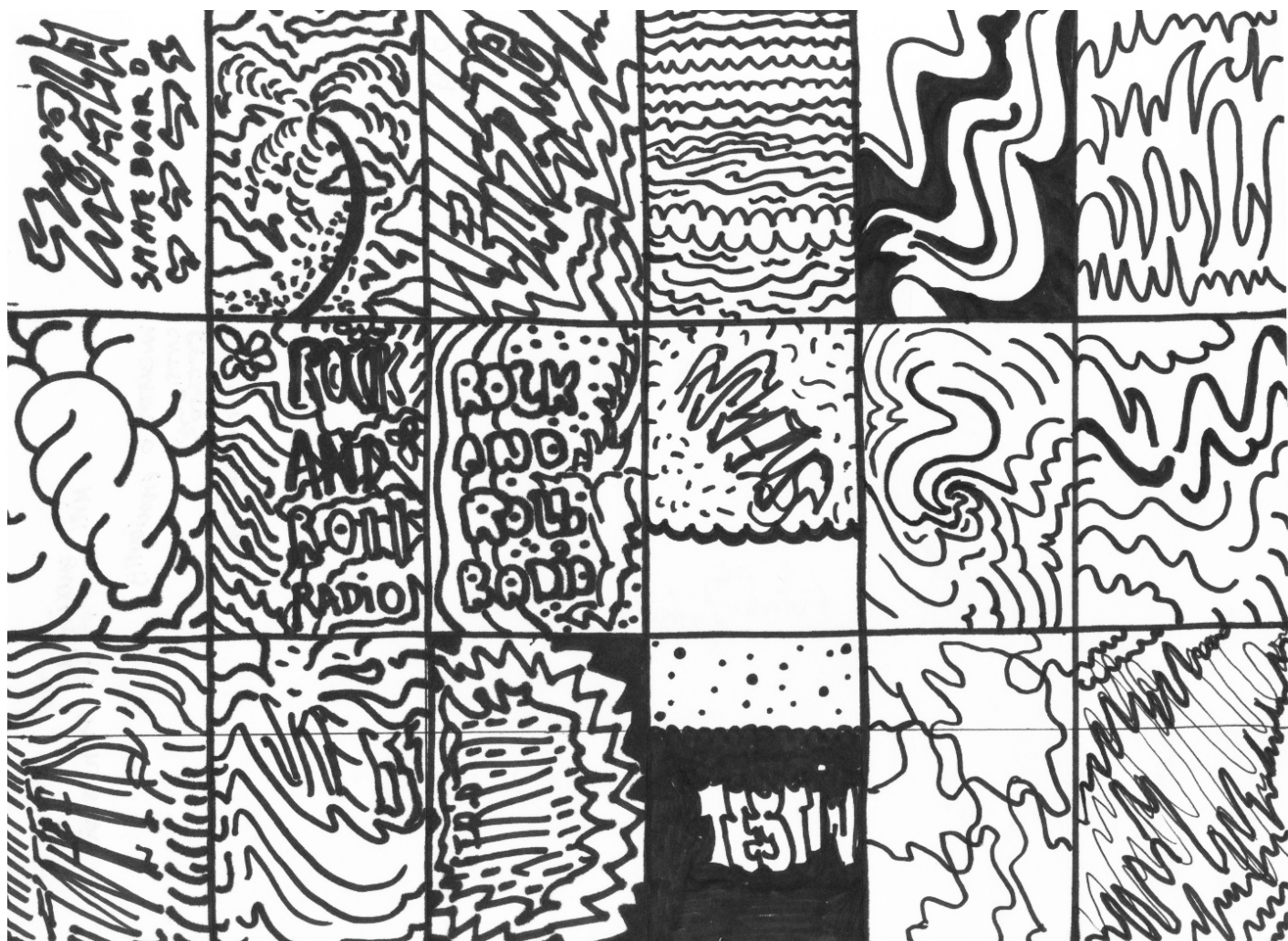
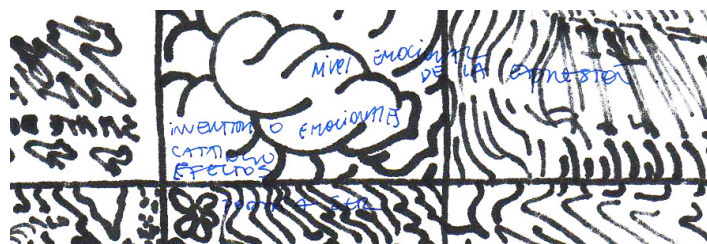
PIEZA GRÁFICA **22**

Marcador sobre papel Bond de 80grs 21 x 31cm



PIEZA GRÁFICA **23**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
23 x 19cm



PIEZA GRÁFICA 23-24

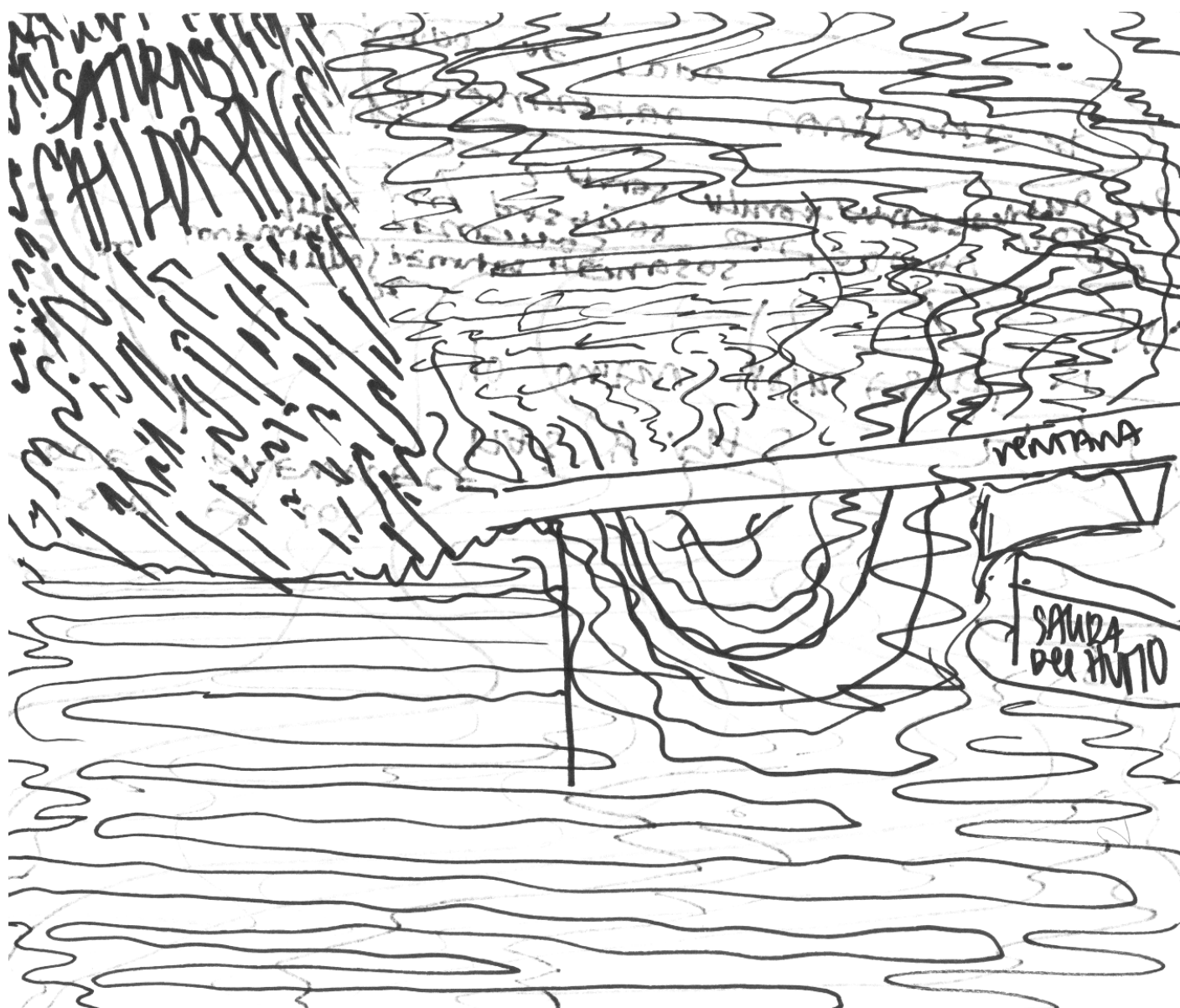
Marcador sobre papel Bond de 80grs 17,6 x 24cm

En esta pieza se intentó hacer un registro gráfico de las emociones. Corresponde a la pieza 23 y 24. En su realización se experimenta con las formas producidas en su visualización desde el interior de un vaso.



**VARIACIÓN A LA
EXPERIMENTACIÓN**

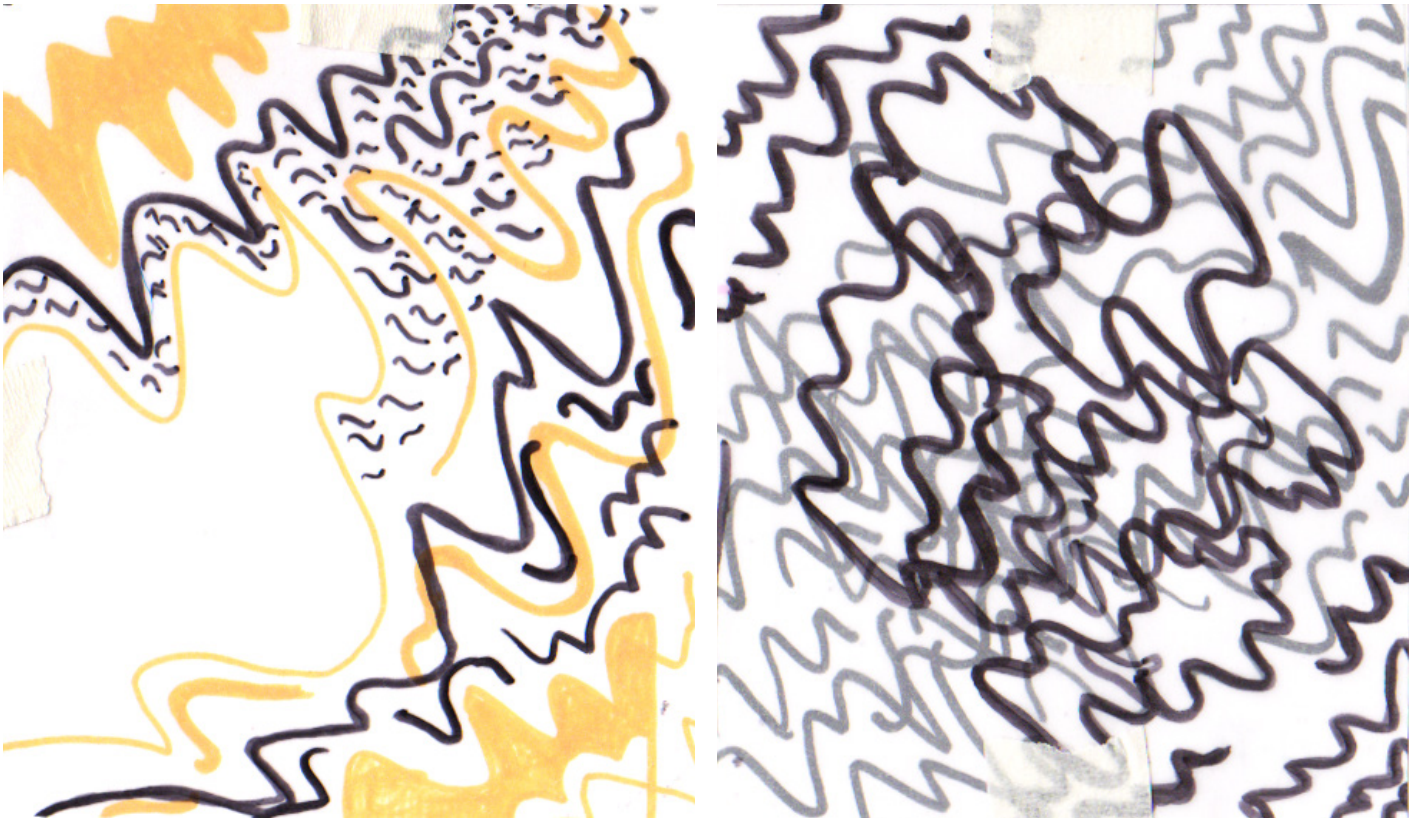
Fuente: Registro propio



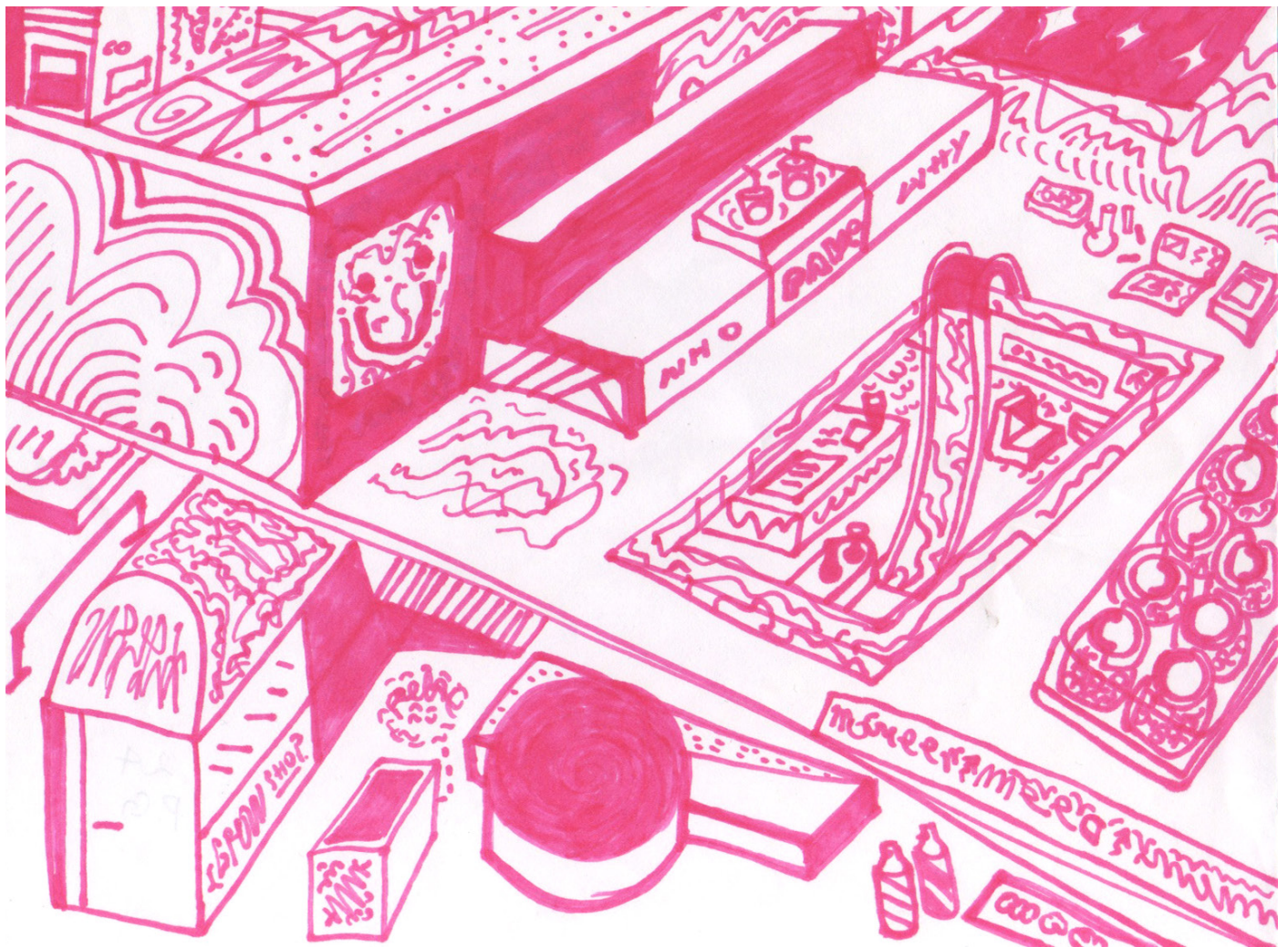
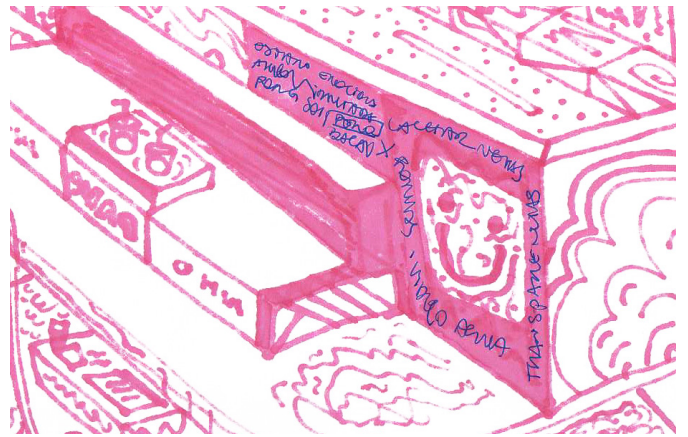
PIEZA GRÁFICA 23-24

Marcador sobre papel Bond de 80grs 20 x 10

Esta representación junto a las dos piezas anteriormente mostradas y la siguiente, corresponden a las piezas 23 y 24. En suma a su realización se experimenta con las formas y la sobreposición de papel transparente sobre blanco.



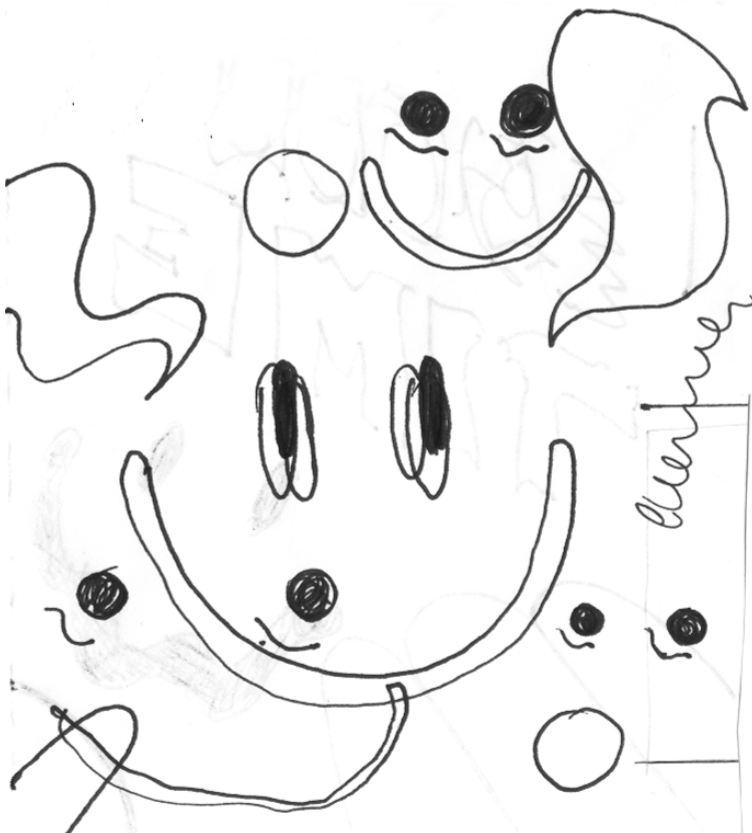
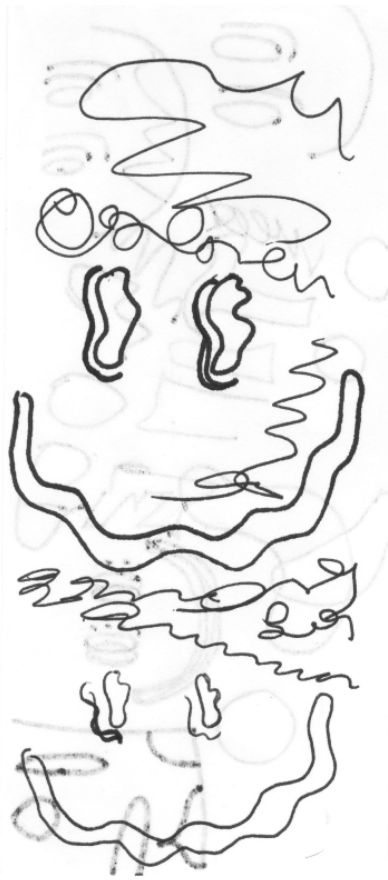
**VARIACIÓN A LA
EXPERIMENTACIÓN**



PIEZA GRÁFICA 24

Marcador sobre papel Bond de 80grs
26 x 19,5cm

En la imagen pequeña se muestra la escritura del estado emocional que se realizó al reverso de la pieza gráfica.



BOCETOS DE LA
PIEZA GRÁFICA 25

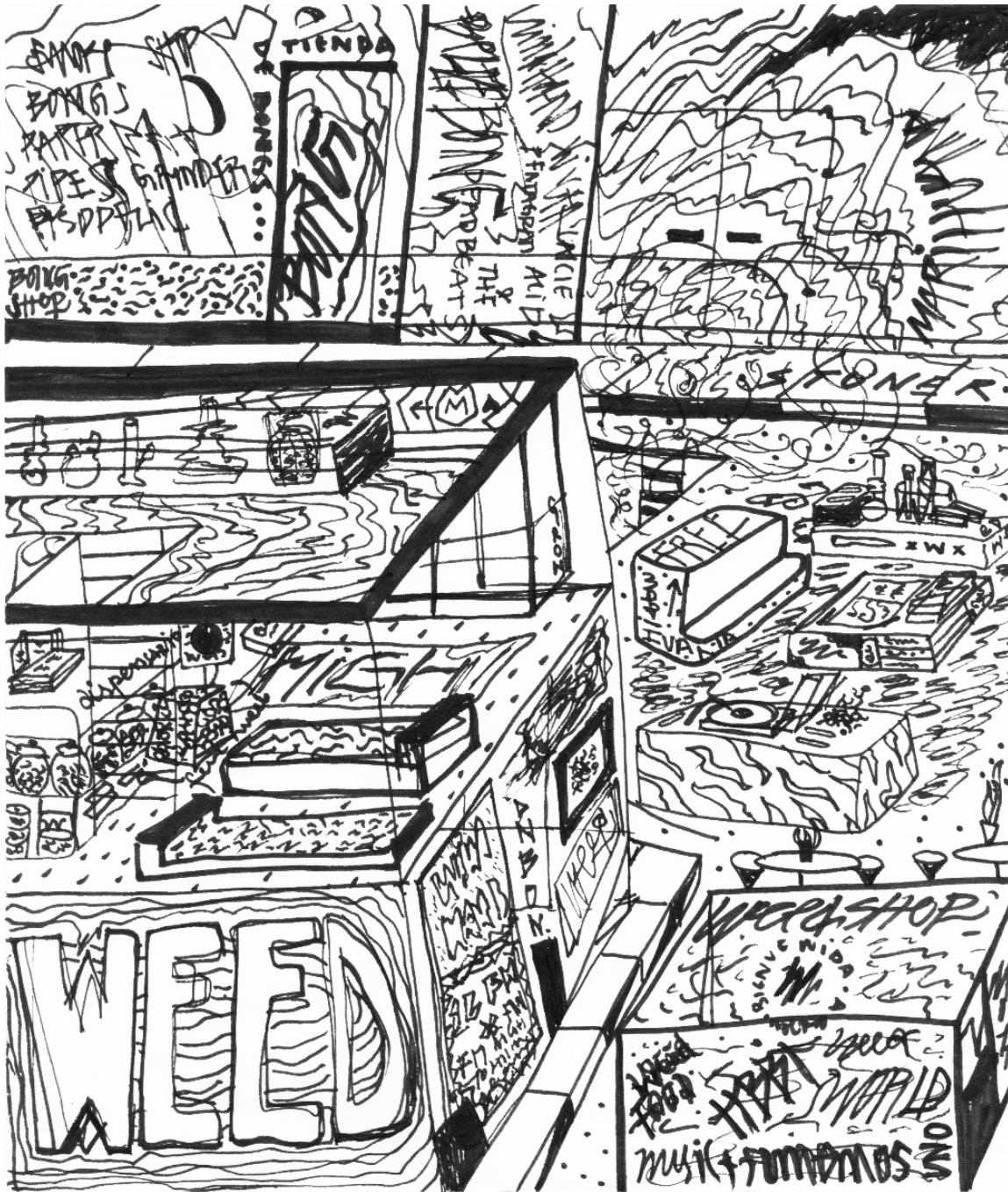


BOCETOS DE LA
PIEZA GRÁFICA 25



PIEZA
GRÁFICA **25**

Marcador sobre
cartulina española
39,5 x 65cm



PIEZA
GRÁFICA **26**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
21 x 17,5cm



PIEZA
GRÁFICA **27**

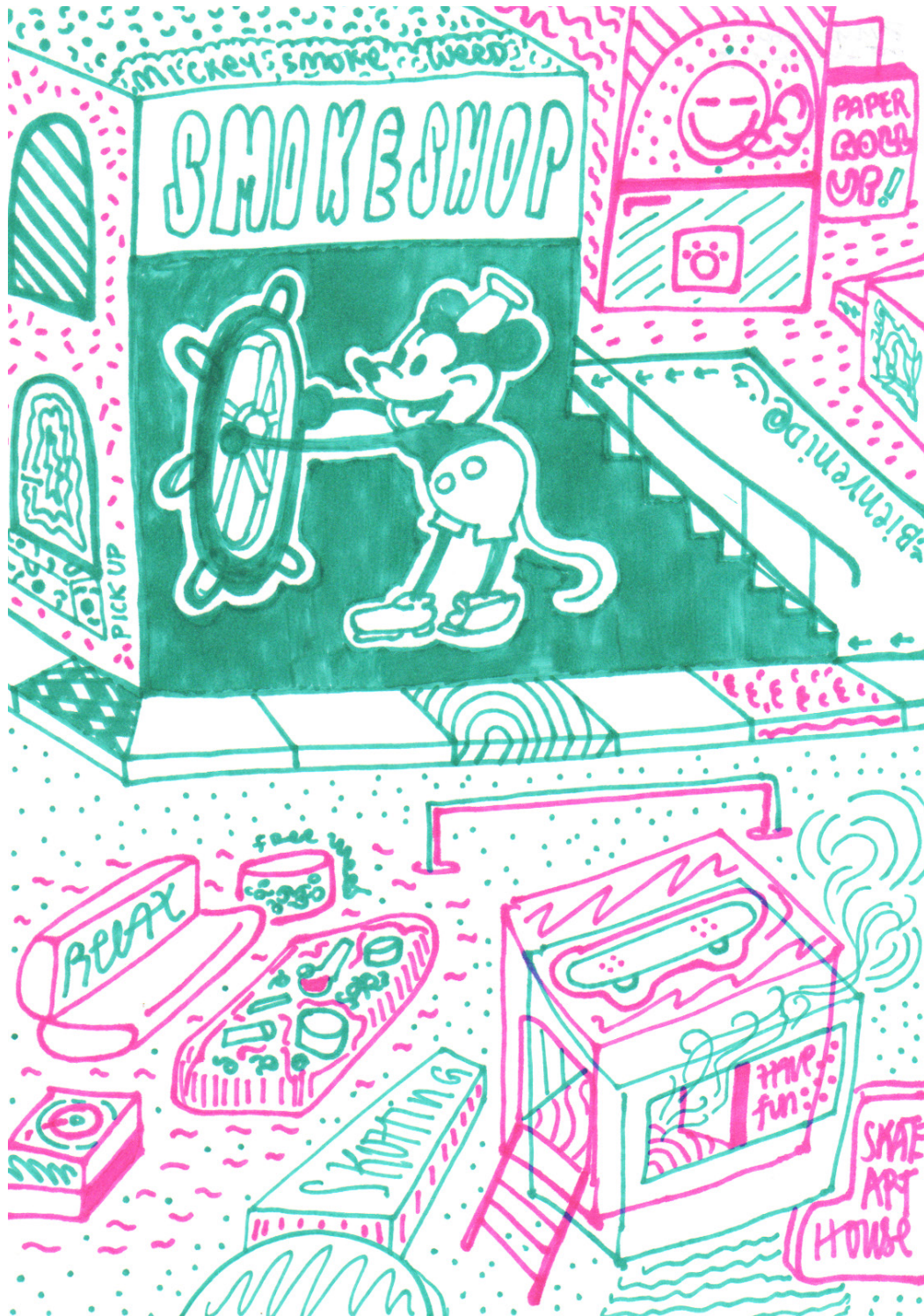
Marcador sobre
papel Bond de 80grs
22 x 33cm



PIEZA GRÁFICA 28

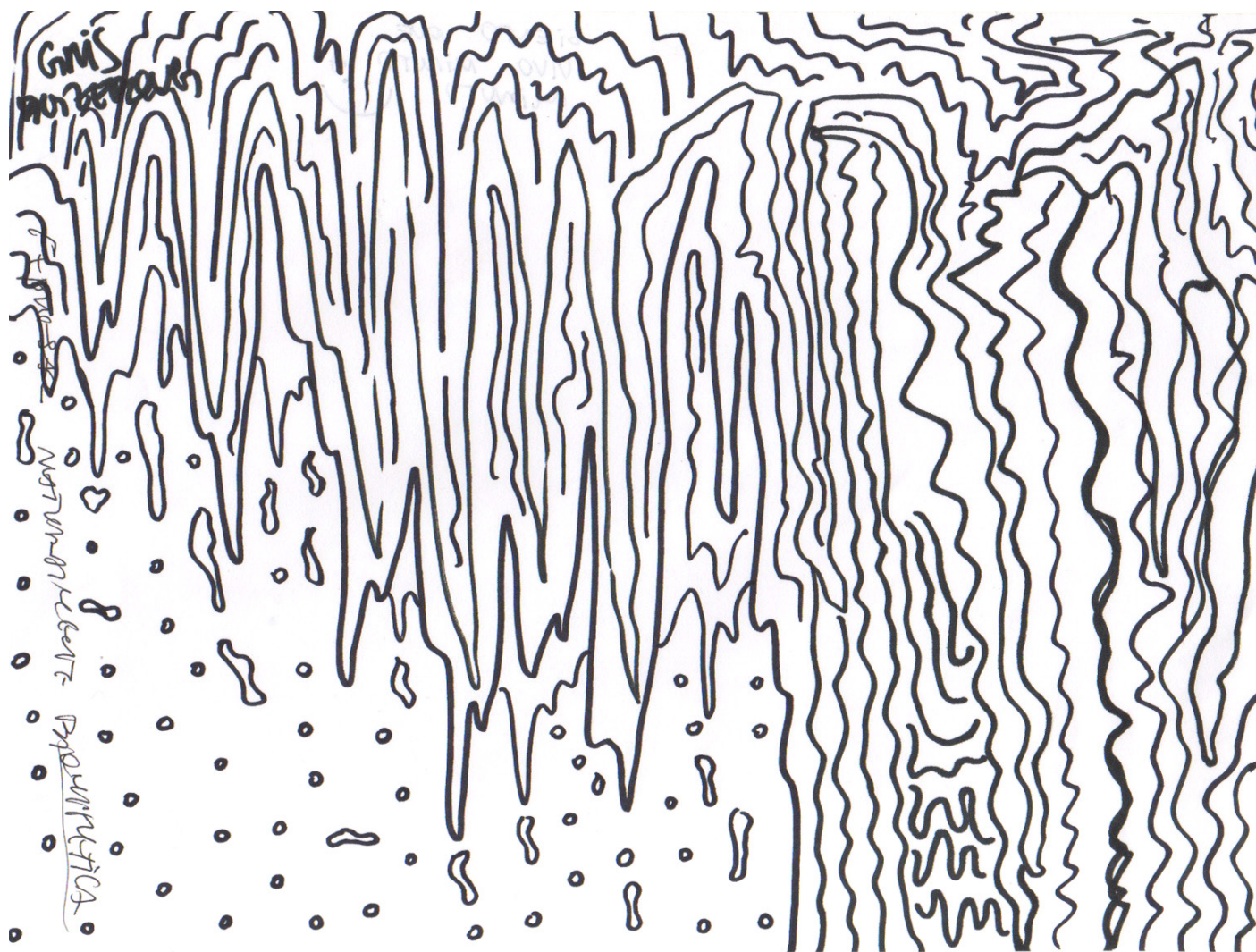
Marcador sobre papel Bond de 80grs

Esta pieza gráfica es llamada cartas ilustradas. Se muestra cómo fueron unidas para poder ser colgadas en la pared.



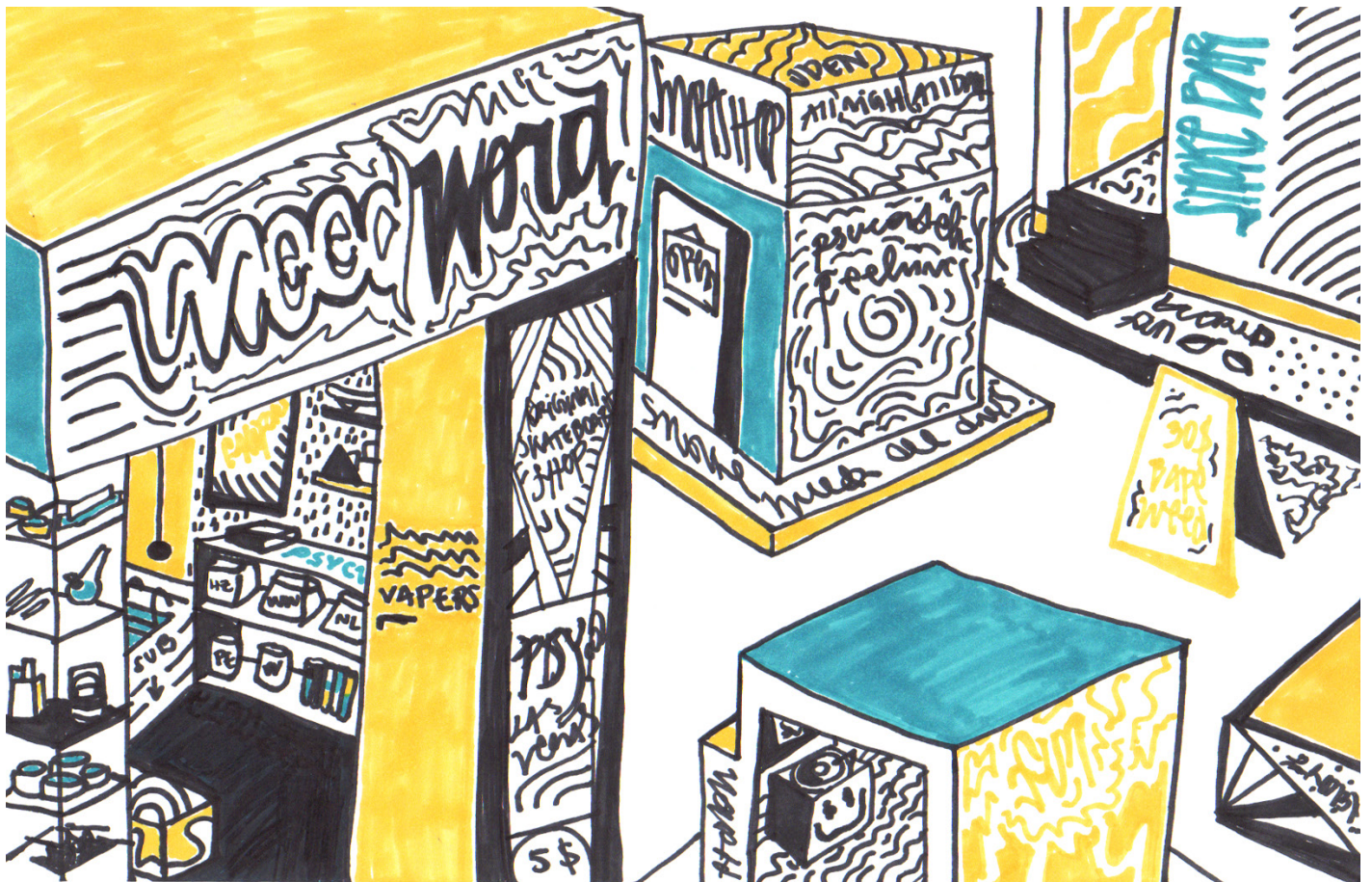
PIEZA GRÁFICA 29

Marcadores sobre
papel Bond de 80grs
19 x 27,5cm



PIEZA GRÁFICA 30

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
19 x 25,5cm



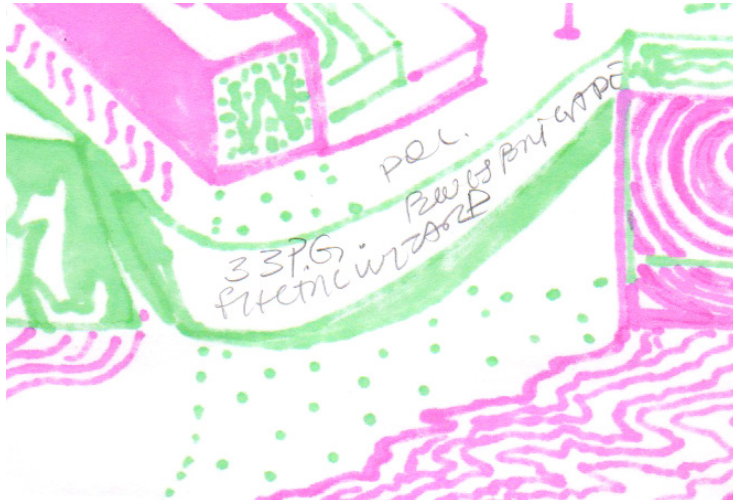
PIEZA GRÁFICA **31**

Marcadores sobre papel Bond de 80grs
17,5 x 27,5cm



PIEZA GRÁFICA **32**

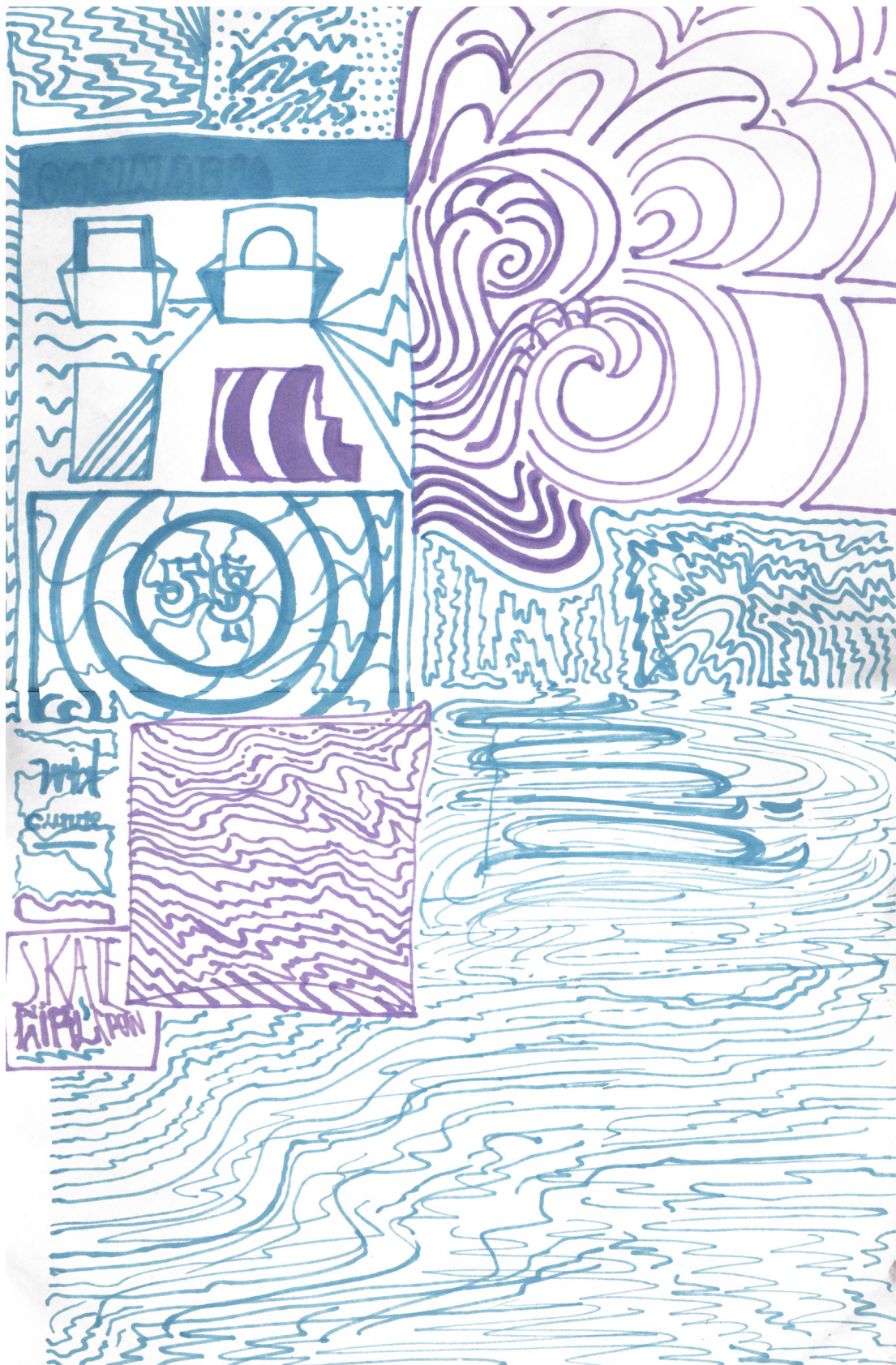
Marcador sobre papel Bond de 80grs
26 x 21cm



PIEZA GRÁFICA 33

Marcadores sobre papel Bond de 80grs 21,5 x 27cm

En la imagen pequeña se puede ver la forma en que la música es apuntada en el reverso de la pieza gráfica.



PIEZA GRÁFICA **34**

Marcadores sobre
papel Bond de 80grs
26 x 42,5cm



PIEZA GRÁFICA **35**

Marcadores sobre papel Bond de 80grs 19 x 19cm



PIEZA
GRÁFICA **36**

Marcadores sobre
papel Bond de 80grs
19 x 18,5cm



PIEZA GRÁFICA **37**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
26 x 63cm



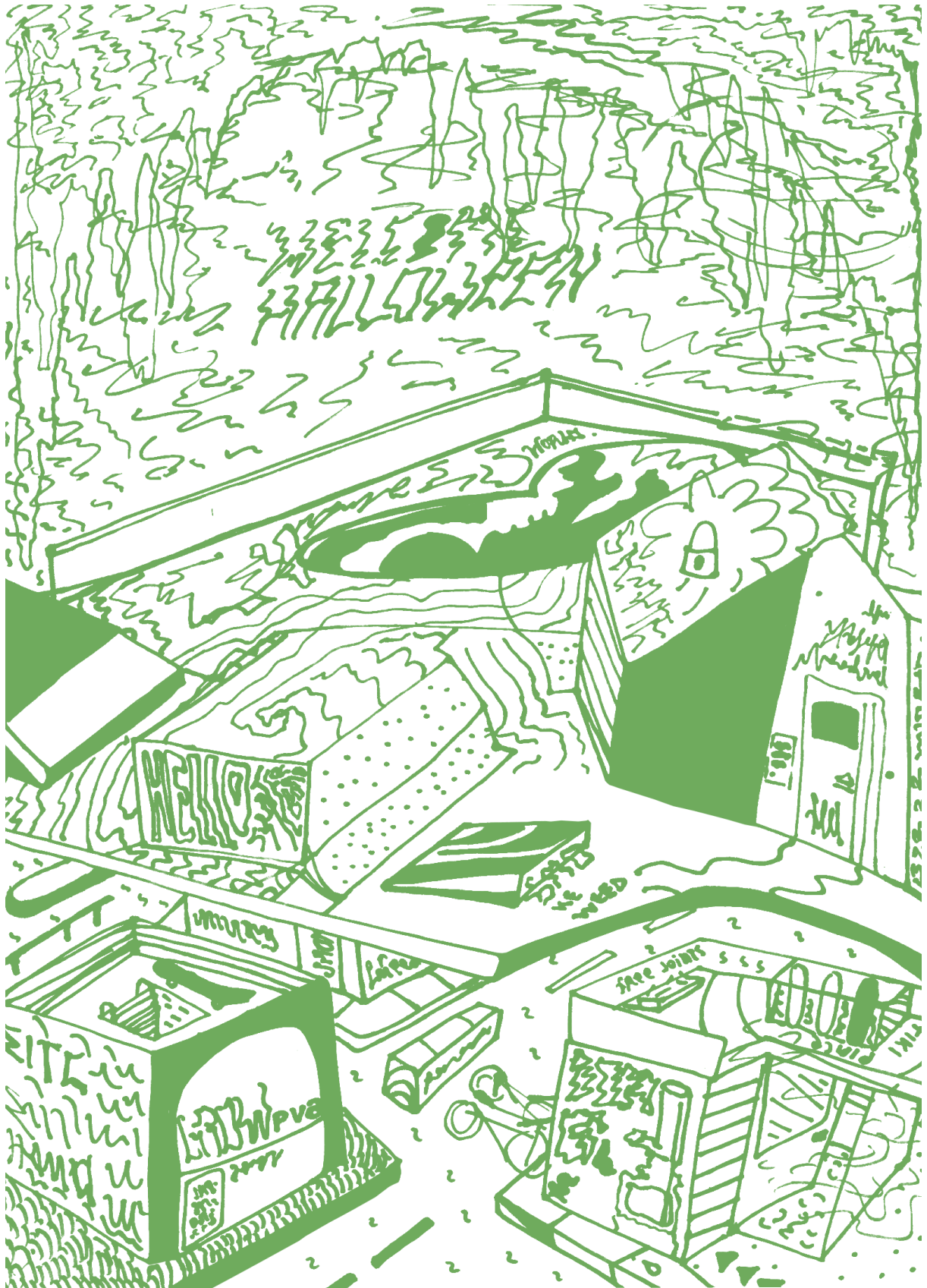
PIEZA GRÁFICA 38

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
27,5 x 38,5cm



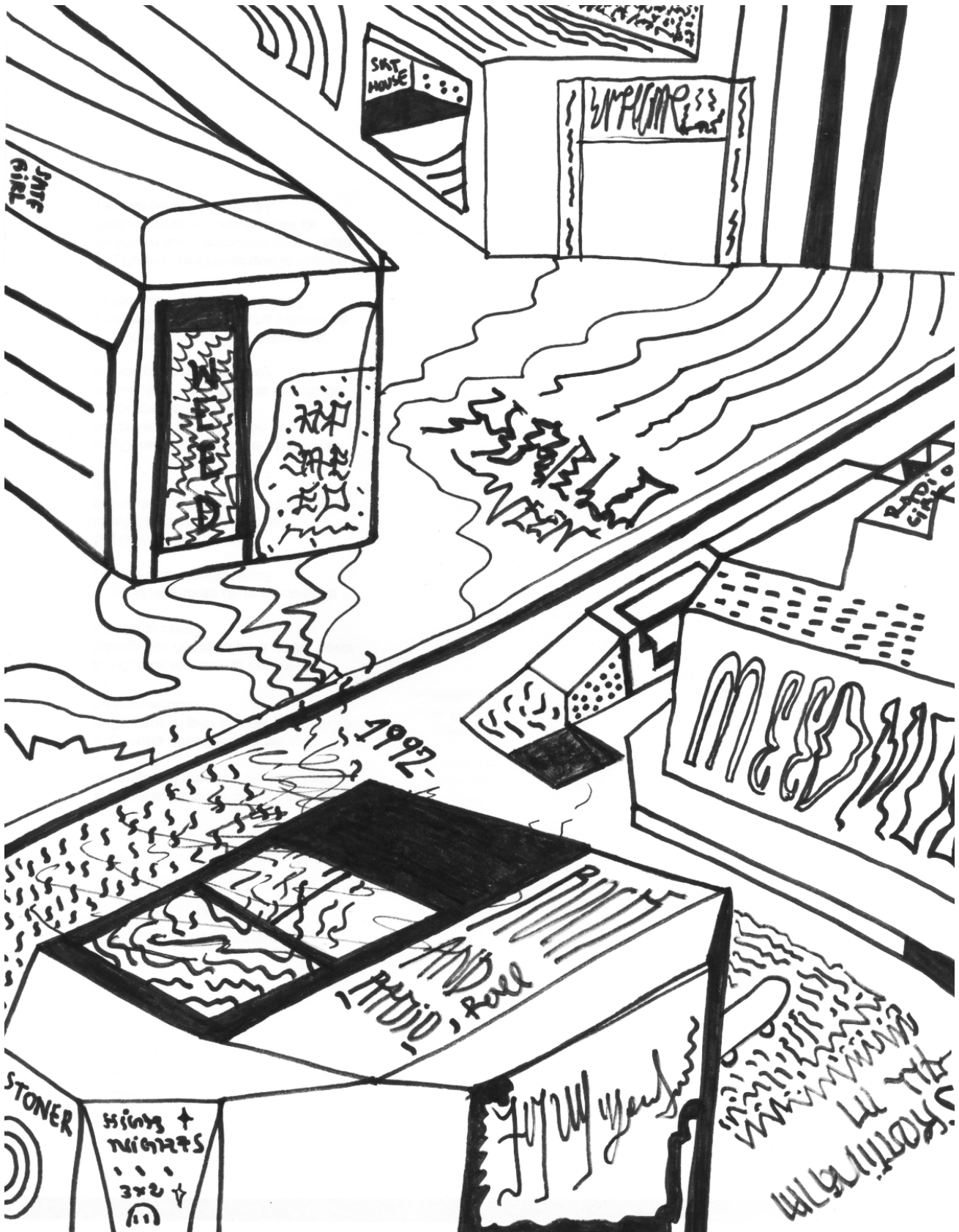
PIEZA GRÁFICA 39

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
9 x 20,7cm



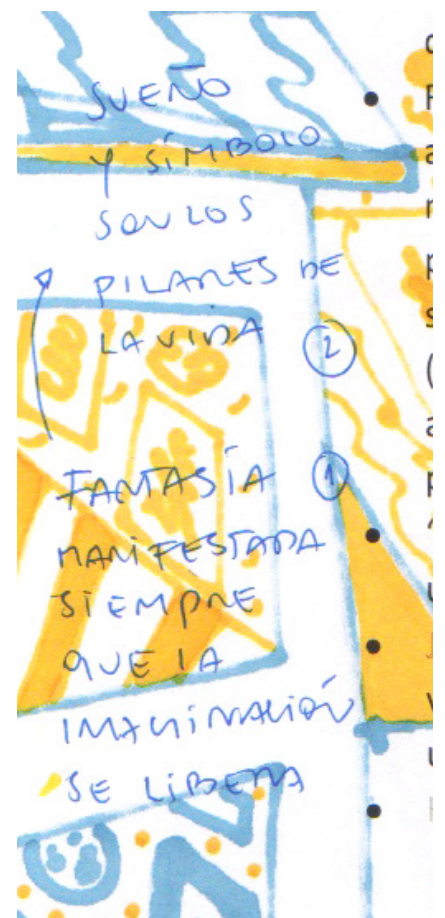
PIEZA GRÁFICA **40**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
27 x 38cm



PIEZA GRÁFICA **41**

Marcador sobre papel Bond de 80grs
21,5 x 27,5cm



PIEZA GRÁFICA 42

Marcadores sobre papel Bond de 80grs 21,5 x 27,8cm

En la imagen pequeña es posible ver la forma en que se apunta al reverso de la pieza gráfica, una idea que emerge del proceso creativo.



PIEZA GRÁFICA **43**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
20,5 x 27,5cm



PIEZA GRÁFICA **44**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
21,5 x 27,5cm



PIEZA GRÁFICA **45**

Marcador sobre papel Bond de 80grs
21,5 x 27,5cm



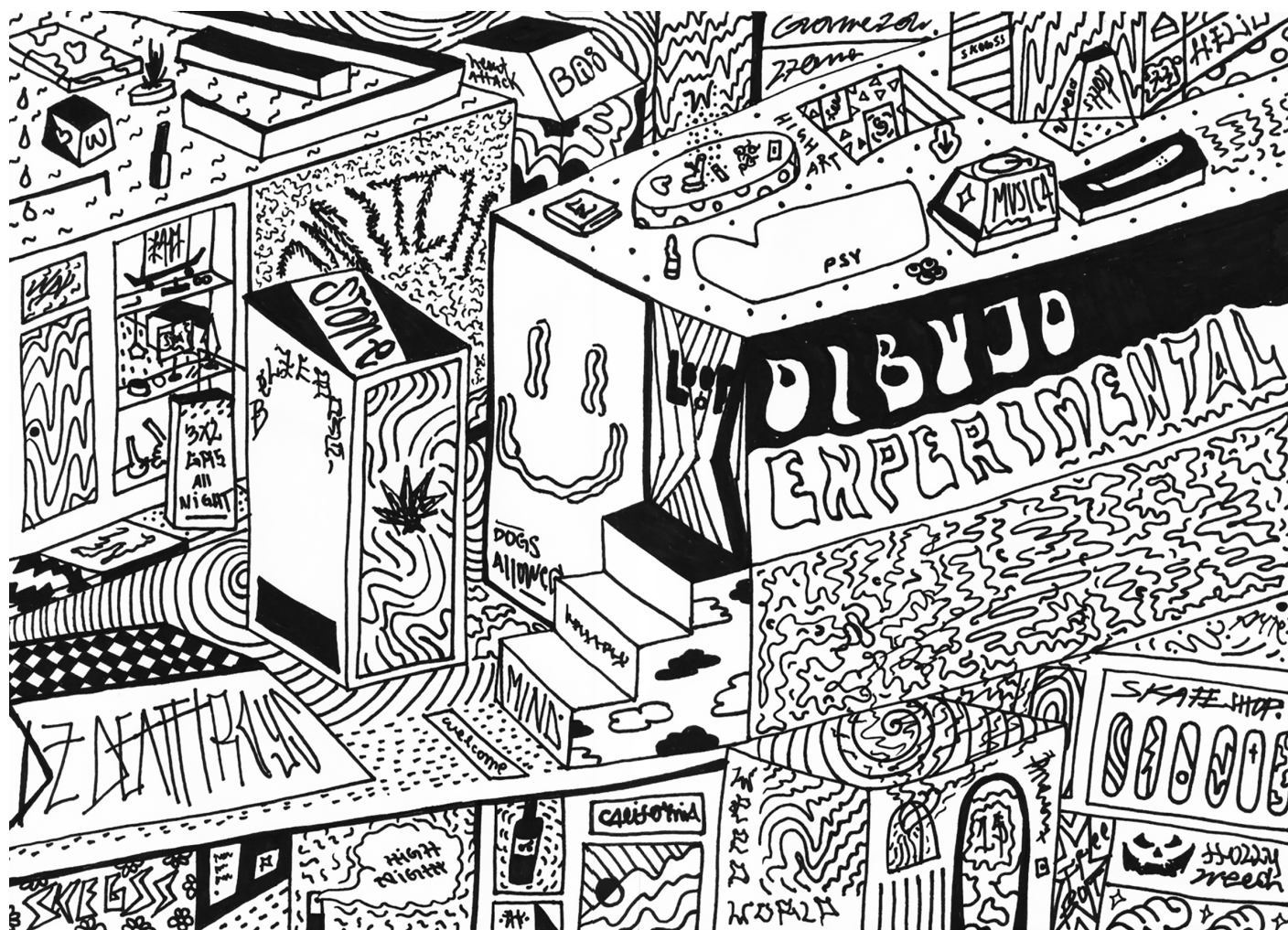
PIEZA
GRÁFICA **46**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
14 x 21cm



PIEZA
GRÁFICA **47**

Marcador sobre
papel Bond de 80grs
23,5 x 33,5cm



PIEZA GRÁFICA **48**

Marcador sobre papel Bond de 80grs
27,5 x 39cm

*Todas las piezas gráficas son realizadas durante la pandemia del covid - 19.

La práctica de escuchar música y visualizar imágenes, se prolonga a través de pensamiento estimulante acerca de representaciones e ideas, que hacen sentir a nivel emocional bienestar. De esta manera expresar para visualizar, de una forma tangible como lo es el dibujo genera bienestar. El estado de exploración producido por la experimentación junto al sentimiento musical se hacen funcionales para la búsqueda de bienestar en cualquier situación relacionada a un hacer creativo, por lo que se define la naturaleza del proyecto como un proyecto - proceso en donde se continúa realizando piezas gráficas para mantener las condiciones de bienestar en la persona que corresponde al caso estudiado.



Para resumir los contenidos expuestos en este apartado se ha realizado un esquema en donde se explica que la música potencia la experimentación que a través de una exploración creativa del mundo interno, facilita el acceso a las representaciones mentales. A partir de ellas se puede desarrollar un proceso de creación experimental en donde se producen imágenes visuales que son sinónimo de dibujo experimental y de piezas gráficas. Finalmente la experimentación global produce bienestar por los estados emocionales producidos durante el proceso, en relación al estado de exploración generado por la conciencia de visualizar mentalmente el imaginario.



Conclusiones

La idea del proyecto, tiene sus orígenes en la observación inicial de una situación memorable para la persona, en donde experimenta percepciones específicas sobre lo visualizado. El interés en el estudio del fenómeno descrito se basa en descubrir cuáles son los elementos y las razones por las que una determinada atmósfera produce satisfacción. En búsqueda de lo anterior, se identifica la charla Ted de Stefan Sagmeister titulada como “El poder del tiempo libre” (TED, 2009), en donde se descubre la importancia para la investigación de explorar la relación entre el Diseño y la felicidad, relevando el valor de la felicidad para la persona en el estilo de vida. También se identifica la conocida charla Ted de Donald Norman titulada “Tres maneras en las que el Diseño genera felicidad” (TED, 2009), a partir de la que se reconoce que el Diseño Emocional es quien articula la experiencia para generar satisfacción en la persona. En base a los casos descritos se descubre la importancia de las emociones en las experiencias, por lo que se inicia la investigación.

Los primeros datos de la investigación se asocian a los efectos que produce la música, dados por el interés y gusto que tiene la persona que investiga por determinadas bandas musicales. A este factor se le suma la satisfacción que se produce en el organismo de la persona cuando dibuja durante la experiencia musical. Desde el Diseño, la persona busca cómo articular un modelo de experimentación en el que se genere satisfacción, dadas las condiciones externas del proyecto sobre la pandemia del Covid - 19.

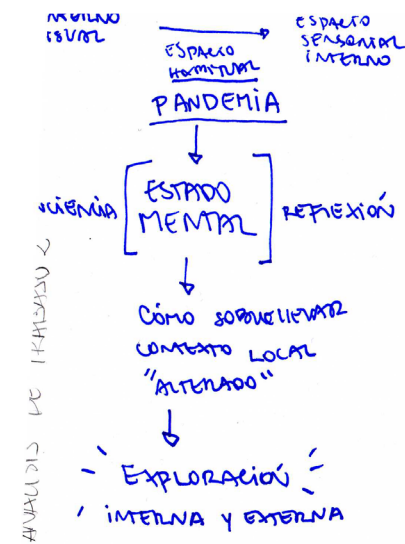
Por la subjetividad de la persona que investiga, las aristas a explorar fueron múltiples y diferentes. Por lo tanto se explica que la naturaleza del proyecto sea experimental, ya que en su esencia se observaron elementos de distintos lugares como películas, videos,

series, la cultura del skate y la cultura cannábica, entre otros. Lo anterior define que el proyecto sea autoral, subjetivo, personal y experimental.

Durante la evolución del proyecto en cuanto a su formulación y desarrollo, se fueron desarrollando análisis de trabajo que consisten en esquemas de información que facilitaron tanto ordenar las ideas desarrolladas como visualizar los horizontes de la investigación. Los esquemas permitieron que se acotara de manera práctica las alvergancias del proceso.



Análisis de trabajo 1



- EL SKATE PASA A SER PARTE PRINCIPAL DE TEMAS, LUEGO DE QUE EN UN SUEÑO ENTENDE QUE NO DEBO DEJAR DE PRACTICAR (SKATE PARK CALIFORNIA VIAGE 2021)
 - LIBERACIÓN DEL IMAGINARIO → CARACTER ADAPTAR COBERTURA
 - LOS DIBUJOS SON SOCIABILIZADORES
 - LAS EMOCIONES Y EL ESPACIO ESTÁN RELACIONADAS.
- ¿MÚSICA?**
 PERO DE REFERENCIAS
 SKATEBOARDING, FIDELITY, DRATS
 FIJO, OTRAS PROBABLES

- REPRESENTACIONES**
- LA MANO SE HA NO SOLTANDO, SE ABRE VISIBLES CAMBIOS.
 - REFERENCIAS SIN PENSAR QUE ES PARA TÍTULO FUNCIONA MEJOR, (NO CONVENIRME)
 - EXPERIMENTAR REFERENTE
 - PROBAR MECANISMOS
 - ANÁLISIS DE ELEMENTOS QUE DEFINEN MI IDENTIDAD COMO CREADORA.

LA EXPERIMENTACIÓN
 FUNCIONA ANOTAR (PROTOCOLO)
 SIN EMBARRA ES MEJOR SI SE REDUCE A PRENDER LA MÚSICA Y ESCUCHAR DIBUJAR.
 ∴ ANOTAR DESPUÉS FUNCIONA MEJOR.

↓

PERMITE QUE TENGA CONCIENCIA MAYOR DEL AVANCE DEL TIEMPO SOBRE LO QUE SIENDO

- LO QUE IMPORTA ES LO QUE PASA A TRAVÉS DE LOS PROCESOS REPETITIVOS
- NO SOLO EN.
- NO SE TRATA NUNCA EN CANTIDAD NO ES LA OTRA.
- REFERENCIAS: REFERENCIA ESTRECHA CON EL IMAGINARIO DE LA BARRA Y CON LA BARRA.
- DIARIO DE VIDA DE LA CREATIVIDAD
 - MATERIALES DADOS
 - TITULACIÓN DE LOS USOS
 - FORMAS DE EXPRESAR
 - CONTENIDO COMUNICACIONAL
- ESTADOS DE PENSAMIENTO PROVOCADOS POR LA EXPERIENCIA. ¿DÓNDE ESTÁ UN MUNDO O UNO?

APUNTO: • LISTADO DE MATERIAS

NUCLEO MATERIAL VERSÁTIL

TEMAS DE BIBLIOGRAFÍA DE
 CINE, VIDEO, SERIE, CITAS, NOVELA, PENSAMIENTO, MANEJO

Por LA NATURALEZA DEL PROYECTO

APORTA ESPACIO IMAGINARIO

Análisis de trabajo 2

BIENESTAR

Algunos métodos permiten la movilidad de los pensamientos. Como cambiar o renovar de lugar INTERACTIVO

Experimentación permite **BIENESTAR**:
 Además de las formas y líneas, lo atractivo y motivante (que genera emociones) es la posibilidad abierta de creación - libertad ilimitada - mundos posibles a partir de la imaginación.

Diseñar una atmósfera desde el dis. gráfico no condiciones para que la vida funcione mejor - "Los objetos que resultan atractivos funcionan mucho mejor". NORITAN

MEMORIA ESPACIAL, importante sobre todo para personas con toc.

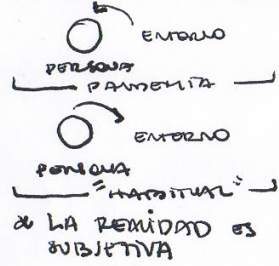
OTRAS CONVERSIONES / INTERÉS

Camionero en orden y social funcional
 Muy bien observado experimentado
 POCO CONSTANTE
 TEORÍA ANÁLISIS DE TRABAJO
 SKETCHBOOK ANE LIBRE

RELACIÓN EMOCIONAL CON LOS OBJETOS, CON LAS PERSONAS, CON LA MÚSICA, CON LOS ESPACIOS.

PROYECTO

Es subjetivo, al tener gustos artísticos, depende tanto de la artista como del observador.
 - INVOLUCRA al MUNDO PROPIO de cada uno



EXPRESIÓN EXPERIMENTACIÓN

Notas de expresión como pensamientos, escritas en cualquier lugar representan el momento. Al final de las canciones escuchadas escritas

Apuntes de estado emocional y música han cambiado:

Hay cosas que se repiten. Música: CAMIONERO A SUMAR PLAYLISTS y otros géneros. Estado emocional en ocasiones no es necesario apuntar.

Valor del trabajo realizado, hacer tangible y ver como funciona, SATISFACER

Muestra fotográfica de P.G. Lo REAL, la realidad de lo representado, el valor de cada parte y su relación con el espacio (una latidiosa - bienestar)

Primera video grabación, * HEART ATTACK (emoción) FILMOS WAVES, GRAND LINE, NOSTALGIA

Análisis de trabajo 3

LA OBSERVACIÓN INTERACTIVA PERMITE TENER UNA MENTE ACTIVA

vivir = EMOCIÓN MÚSICA CONSTANTE

OBSERVACIÓN RELACIÓN ENTRE MÍ MISMA Y EL ENTORNO

VIDEO ETC.

INSPIRACIÓN LA VIDA ES UNA EXPERIENCIA

DIARIO VIVIR BIENESTAR EXPERIENCIAL

MÚSICA

NEED ING REVISITAO VIDEO ALBUM INSTANTANEO REVISITADOS W EFFU W CHILE

EXPRESIÓN SOLTAR ESSENTIAL PROBAR Complementar PANTERAS VISUALES Proyecto PROCESO: REFERENCIAS Y PRÁCTICA DE EXPLORACIÓN CREATIVA INTERNA BIENESTAR PERSONAL

EXPRESIÓN DE LA MÚSICA SIN VIVIR LA ESTENA REALMENTE. A TRAVÉS DE IMÁGENES & ++ REGISTRADAS DESDE CHILE (CÓMO SE ENCUENTRAN AMBAS CULTURAS?)

EXPRESIÓN DE ESTILO [PIEZAS GRÁFICAS Y FORMA DE VIDA] Como se refleja bajo mi perspectiva el imaginario CULTURAL ESP. CALIFORNIA WEST COAST SKATE JAM (UEGNO) WAVES FU MANUWU FU MANUWU - SHATE - FRENCH WILDAND - PUNK - LOSAT

Stoner Rock alternativo Psicocuta Surf Psicocónica Hip Hop TIKERIKIT Doperuobos

PSICOLÓGICO (EFFECTO) - NIETO INDUSTRIA WEED GRÁFICA PARA OPERAR

ES UN ALTERNATIVA, NO FUNDAMENTAL, SU EXPERIMENTACIÓN TIENE LÍMITES < POTENCIADOR >

ES UN HECHO DE EXPLORAR Y ANALIZAR COSAS AL RESPECTO PERMITE UN EFECTO DE SATISFACCIÓN.

DESARROLLAR LAS ESTRUCTURAS < DIBUJANDO Y ESCRIBIENDO > (CÓMO SON MIS PROCESOS MENTALES CON REP DEL DIS. GRÁFICO FELICIDAD - BIENESTAR?)

PIBUIRAL, HACER ESBOZOS, LINEAS, IMÁGENES, PANTERAS

el sentido de pertenencia?

ESPACIO PSICOLÓGICO (MÚSICA + ESTILO) + DISEÑO ESTACIONAL BIENESTAR

FORMA DE VIVIR

FOTOGRAFÍA EXPERIMENTAL - ESPACO VIDEO = TEMA DE ES LENA

ESTAR EN PENSAMIENTOS creativos, submundos, apreciación, percepción de la realidad

MUNDO PROPIO INDIVIDUAL * ♡ ♣

Análisis de trabajo 3

La forma de estudiar las aristas del proyecto se basó en el apunte manual, destacando el valor de lo análogo dentro de la investigación, que además define la forma en que trabaja la persona cuando realiza piezas gráficas, y el lugar final que les da en la organización del espacio en el que vive.



Fuente: Registro propio

Dentro del estudio de las aristas posibles para la formulación del proyecto, se logra identificar las partes que lo componen y cómo se relacionan entre sí, definiendo finalmente el tema. El tema consiste en dar solución a los malestares psicológicos producidos por la pandemia del Covid - 19, a través de una experimentación motivada por la experiencia de escucha, que genera un sentimiento musical impulsando un estado de reflexión en la persona, que le permite sentir libertad expresiva. Complementariamente el cannabis aporta en esta libertad ya que abre la posibilidad de que la persona experimente con su mente. De esta forma las emociones producidas desde el inicio de la experimentación representan afectos que impulsan la expresión de la persona, desembocando en el desarrollo de un proceso creativo de piezas gráficas,

en las que se traducen las representaciones mentales del mundo interno, a imágenes visuales. Finalmente la experimentación produce bienestar en la persona, ya que la inclina hacia un estado de exploración en donde se encuentra en sintonía con sus referencias, por lo que experimenta la realidad a partir del estado de ánimo producido por la prolongación de los afectos positivos.

El proyecto busca promover un estado de exploración, destacando la importancia que tiene la creatividad en el pensamiento. Donde ayudada por el análisis de los estados emocionales y la organización del espacio, la persona puede encontrar herramientas que le permiten prolongar su estado de bienestar.

En base a lo anterior, el pensamiento de diseño de la autora de la investigación por el estudio del Diseño Gráfico, permite explorar en un área que toma consideración de la naturaleza de la persona. Lo que conduce al diseño positivo, ya que al disfrutar de las experiencias se puede analizar los pensamientos porque se manifiesta claridad y sintonía con las inclinaciones naturales, entonces la mente se flexibiliza con la realidad que vive.

El Diseño Gráfico tiene una posición de privilegio dentro de la cultura ya que puede relacionarse con diferentes contenidos, lo que requiere de responsabilidad (Gualdrón, 2017, p. 93). En esta línea, las afirmaciones realizadas conducen a practicar un diseño consciente del contexto, que priorice la sensibilidad dando prioridad a las necesidades de la persona. El proyecto se encuentra entre el Diseño Gráfico, el Diseño Emocional, Diseño para el Bienestar, y en base a lo planteado palabras atrás, se puede orientar también al diseño positivo.

Referencias

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Lacárcel Moreno, J. (2003). Psicología de la música y emoción musical. *Educatio Siglo XXI*, 20, 213-226. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/138>

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Monroy Díaz, L. (2015). La función del sonido en la imagen. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Javeriana.

Sedeño Valdellós, A. (2007). El vínculo imagen y rock: Fundamentos de su relación. *Sinfonía virtual: Revista de música clásica y reflexión musical*, (5). Recuperado de http://www.sinfoniavirtual.com/revista/005/vinculo_imagen_rock_fundamentos_relacion.php

Rodríguez-López, J. Aguaded, I. (2016). Estilo y estética en el video musical: Creando una tipología clip. *Telos 103: Revista de conocimientos sobre comunicación, tecnología y sociedad: Perspectivas*, 50-58. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/299566438_Estilo_y_estetica_en_el_video_musical_Creando_una_tipologia_clip

Leguizamon, J. A. (1998). El videoclip como formato o género. Recuperado en: <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Leguiz.html>

Delannoy, L. (2015). *Neuroartes: Un laboratorio de ideas. Metales pesados.*

Lacárcel Moreno, J. (2003). Psicología de la música y emoción musical. *Educatio Siglo XXI*, 20, 213-226. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/138>

Lacárcel Moreno, J. (2003). Psicología de la música y emoción musical. *Educatio Siglo XXI*, 20, 213-226. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/138>

Chion, M. (1990). *La audivisión.* España: Ediciones Paidós Ibérica.

Chion, M. (1990). *La audivisión.* España: Ediciones Paidós Ibérica.

Chion, M. (1990). *La audivisión.* España: Ediciones Paidós Ibérica.

Monroy Díaz, L. (2015). La función del sonido en la imagen. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Javeriana.

Chion, M. (1990). *La audivisión.* España: Ediciones Paidós Ibérica.

Alonso, E. (2013). El concepto de “imagen-de-lo-sonoro” en la música acusmática según el compositor François Bayle. *Escritura E Imagen*, 9, 101-124. https://doi.org/10.5209/rev_ESIM.2013.v9.43540

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia

inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Monroy Díaz, L. (2015). La función del sonido en la imagen. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Javeriana.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Delannoy, L. (2008). El espejo: Ensayos sobre La consciencia musical seguidos de La consciencia inacabada. CINN: Centro de investigaciones en Neuroestética y Neuromusicología. México.

Gértrudix Barrio, M. (2002). Música, narración y medios audiovisuales. Madrid: Ediciones del laberinto.

Alonso, E. (2013). El concepto de “imagen-de-lo-sonoro” en la música acusmática según el compositor François Bayle. *Escritura E Imagen*, 9, 101-124. https://doi.org/10.5209/rev_ESIM.2013.v9.43540

Unda, L. R. (2006). El videoclip: Un fenómeno neocultural. *Aproximaciones analíticas y metodológicas*, 2, 167-187, doi: 10.17163/ uni.n2.2002.10

Unda, L. R. (2006). El videoclip: Un fenómeno neocultural. *Aproximaciones analíticas y metodológicas*, 2, 167-187, doi: 10.17163/ uni.n2.2002.10

Unda, L. R. (2006). El videoclip: Un fenómeno neocultural. *Aproximaciones analíticas y metodológicas*, 2, 167-187, doi: 10.17163/ uni.n2.2002.10

Lacárcel Moreno, J. (2003). Psicología de la música y emoción musical. *Educatio Siglo XXI*, 20, 213-226. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/138>

Alonso, E. (2013). El concepto de “imagen-de-lo-sonoro” en la música acusmática según el compositor François Bayle. *Escritura E Imagen*, 9, 101-124. https://doi.org/10.5209/rev_ESIM.2013.v9.43540

Herrera, B. (1981). La realidad en Kant y Berkeley: 49 - 69. Recuperado de <http://inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20>

Filosof%C3%ADa%20UCR/Vol.%20XXIII/No.%2057/La%20realidad%20en%20Kant%20y%20Berkeley.pdf

Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la Teoría Gestalt. *Revista de Estudios Sociales*, (18), 89-96. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf>

Vargas, L. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8): 47 - 53. Recuperado de <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/viewFile/588/586>

Barraza, V. (2013). *Psicoplástica: Un camino simbólico*. Ediciones UC: 35 - 54.

Barraza, V. (2013). *Psicoplástica: Un camino simbólico*. Ediciones UC: 35 - 54.

Delannoy, L. (2015). *Neuroartes: Un laboratorio de ideas. Metales pesados*.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Delannoy, L. (2015). *Neuroartes: Un laboratorio de ideas. Metales pesados*.

Delannoy, L. (2015). *Neuroartes: Un laboratorio de ideas. Metales pesados*.

Lacárcel Moreno, J. (2003). *Psicología de la música y emoción musical*. *Educatio Siglo XXI*, 20, 213-226.

Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/138>

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Definiciona: *Definición y etimología*. (s.f). *Intelección*. <https://definiciona.com/inteleccion/>

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

TED. (9 de marzo de 2009). *Don Norman y tres formas en las que el diseño te hace feliz*. [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=RIQEoJaLQRA&list=PLXUay-jhiny3W9R4W68URhz9Maq_CzQRO&index=2

RAE. (s.f). *Bienestar*. <https://dle.rae.es/bienestar>

Gualdrón, C. (2017). *Diseño para el Bienestar humano: El sentido y el contenido del discurso gráfico*. *Revista Luciérnaga*.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Aranguren, M. (2013). *Emoción y creatividad: una*

relación compleja. *Suma Psicológica*, 20(2), 217 - 230. <https://doi.org/10.14349/sumapsi2013.1196>

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Norman, D. (2004). *Diseño Emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.

Gualdrón, C. (2017). *Diseño para el bienestar humano: El sentido y el contenido del discurso gráfico*. Revista Luciérnaga.

Ángeles, G., Brindis, F., Cristians, S., & Ventura, R. (2014). Cannabis sativa L., una planta singular. *Revista Mexicana de Ciencias Farmacéuticas*, 45(4). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-01952014000400004

MatillaPlant. (22 de marzo del 2018). *Aceite de CBD: Usos y Beneficios* <https://www.matillaplant.com/blog-marihuana/aceite-de-cbd-usos-y-beneficios/>

CannaConnection. (19 de mayo del 2017). *La diferencia entre plantas de cannabis sativa, indica, ruderalis e híbridas*. <https://www.cannaconnection.es/blog/11392-diferencia-plantas-sativa-indica-ruderalis-hibridas>

LaMota. (27 de febrero de 2017). *Los terpenos del cannabis: un mundo de interacciones químicas*. <https://www.lamota.org/es/blog/terpenos-interacciones-quimicas/>

Kowal, M.A., Hazekamp, A., Colzato, L.S., Steenbergen, H.v., der Wee, N., Durieux, J., Manai, M. & Hommel, B. (2015). Cannabis and creativity: highly potent cannabis

impairs divergent thinking in regular cannabis users. *Psychopharmacology* (232), 1123-1134. <https://doi.org/10.1007/s00213-014-3749-1>

LaMota. (27 de febrero de 2017). *Los terpenos del cannabis: un mundo de interacciones químicas*. <https://www.lamota.org/es/blog/terpenos-interacciones-quimicas/>

Gordon, D. (Director). (2008). *Pineapple express* [Película]. Relativity Media Apatow Productions.

DZ Deathrays. (2013). *Northern Lights* [Canción]. Black Rat. IOHYOUMUSIC.

Snoop Dogg. (2009). *Drop It Like It 's hot* [Canción]. SnoopDoggTV.

Skegss. (2016). *Heart Attack* [Canción]. Skegss Band.

Ángeles, G., Brindis, F., Cristians, S., & Ventura, R. (2014). Cannabis sativa L., una planta singular. *Revista Mexicana de Ciencias Farmacéuticas*, 45(4). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-01952014000400004

Ángeles, G., Brindis, F., Cristians, S., & Ventura, R. (2014). Cannabis sativa L., una planta singular. *Revista Mexicana de Ciencias Farmacéuticas*, 45(4). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-01952014000400004

MatillaPlant. (22 de marzo del 2018). *Aceite de CBD: Usos y Beneficios*

Borralló, F. (s.f.). *Carl Sagan, Mr. X y la marihuana*. Cáñamo. <https://canamo.net/cultura/literatura/carl->

sagan-mr-x-y-la-marihuana

Rodríguez, J., Cortés, E., Méndez, J., Pacheco, D. & Soto, M. (2014). Legalizar la marihuana para beneficio humano y ecosistémico. *Ambientico: Revista mensual sobre la actualidad ambiental*, 1(244), 1 - 36.

Electric Wizard. (2015). *Dopethrone* [Canción]. Electric Wizard

Belzebong. *Diabolical Dopenosis* [Canción]. Rob Hammer.

Rodríguez, J., Cortés, E., Méndez, J., Pacheco, D. & Soto, M. (2014). Legalizar la marihuana para beneficio humano y ecosistémico. *Ambientico: Revista mensual sobre la actualidad ambiental*, 1(244), 1 - 36.

Aranguren, M. (2013). Emoción y creatividad: una relación compleja. *Suma Psicológica*, 20(2), 217 - 230. <https://doi.org/10.14349/sumapsi2013.1196>

Aranguren, M. (2013). Emoción y creatividad: una relación compleja. *Suma Psicológica*, 20(2), 217 - 230. <https://doi.org/10.14349/sumapsi2013.1196>

LaMota. (26 de septiembre de 2019). *Cómo el cannabis puede potenciar la creatividad y la inspiración artística*.

Aguilera-Luque, Ana. (16 de julio de 2017). *El pensamiento divergente: ¿Qué papel juega en la creatividad?*. <http://anamariaaguilera.com/el-pensamiento-divergente/>

The StarChild Team. (s.f). Dr. Carl Sagan. *Starchild*. https://starchild.gsfc.nasa.gov/docs/StarChild_

[Spanish/docs/StarChild/whos_who_level2/sagan.html](https://starchild.gsfc.nasa.gov/docs/StarChild/whos_who_level2/sagan.html)

LaMota. (31 de marzo de 2016). *El ensayo a favor de la marihuana que escribió el mismísimo Carl Sagan*. <https://www.lamota.org/es/blog/carl-sagan-ensayo-favor-marihuana/>

Taringa. (9 de agosto de 2010). *Artículo de Carl Sagan sobre el cannabis (El señor X)*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020 de https://www.taringa.net/+ciencia_educacion/articulo-de-carl-sagan-sobre-el-cannabis-el-senor-x_v6u1g

LaMota. (3 de enero de 2018). *No lo dice cualquiera: los divulgadores científicos más célebres apoyan la marihuana*. <https://www.lamota.org/es/blog/divulgadores-cientificos-marihuana/>

Pérez, O. (2019). *El poema del amor y del cannabis. El jardín de los poetas: Revista de teoría y crítica de poesía latinoamericana*, (9), 179 - 184. ISSN: 2469-2131.

Ibañez, M. (2018). *Un viaje fantástico*. Editorial Planeta.

Delannoy, L. (2015). *Neuroartes: Un laboratorio de ideas. Metales pesados*.

Delannoy, L. (2015). *Neuroartes: Un laboratorio de ideas. Metales pesados*.

Costa, R. (2010). *El pensamiento creativo de Paul Klee: arte y música en la formación de la Teoría de la Forma*. Recuperado de https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-75992010000100002&lang=es

Agarwal, V. (2012). *A sketchbook about drawing*.

Recuperado de <https://www.gsa.ac.uk/media/956631/guide-to-drawing.pdf>

Ward & Trussell. [Directores]. (2020). Midnight Gospel [Serie]. Titmouse, Inc.

Red Bull Skateboarding. (2020). Pedro Barros skate the untouched architecture of Oscar Niemeyer [Video]. Youtube.

Chiodo, S. [Director]. (1988). Killer Klowns from Outer Space [Película]. Media Home Entertainment.

Joe Malone. (2019). Illegal Civilization 3 [Video]. Youtube.

RIDE Channel. (2013). Baker 3 [Video]. Youtube.

Crailtap. (2020). Girl Skateboards “Nervous Circus” [Video]. Youtube.

Hardwicke. C. [Directora]. (2005). Lords Of Dogtown [Película]. Columbia Pictures.

Hill, J. [Director]. (2018). Mid 90's [Película]. A24.

Moselle, C. [Directora]. (2020). Betty [Serie]. HBO.

Edgar Lara, (s. f.). Bones Brigade An autobiography [Documental]. Youtube.

Clark, L. (2005). Wassup Rockers [Película].

Skegss. (2017). Go on my skateboard [Canción]. Skegss Band.

TED. (5 de octubre de 2009). El poder del tiempo libre

[Video]. Youtube.

TED. (9 de marzo de 2009). Don Norman y tres formas en las que el diseño te hace feliz [Video]. Youtube.

Bibliografía

Frère, T. (2015). Reflexiones sobre la imagen: Un grito interminable e infinito. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000400008&lang=es

Cardozo, J., Lecuona, M. & Ramírez, N. (2012). Diseño y bienestar humano: Puntos de encuentro a partir de metodologías de diseño. *Iconofacto*, 8(10), 88-114.

Honkonen, J., Keinonen, T., & Vaajakallio, K. (2013). Designing for wellbeing. Aalto University School of Arts, Design and Architecture Department of Design. ISSN 1799-4853.

Balzo, P. (2007). Bitácora Visual. Ediciones Finis Terrae. Recuperado de <http://www.pablobalzo.cl/bitacora%20visual/1.html>

Lopez, T. (2018). Happy Little Things. Recuperado de <https://www.sketchbookproject.com/library/S171644>

Snakesforhands. (s. f.). Where I'm At Now. Recuperado de <https://www.sketchbookproject.com/library/S259298>

Diario de artista. (s. f.). Recuperado de <http://multimedia.uoc.edu/blogs/labdoc/es/diari-dartista/>

Becker, H. (2016). *Cómo fumar marihuana y tener un buen viaje: Una mirada sociológica*. Argentina: Siglo veintiuno editores.

Glavic, M. (2005). Hacia una comprensión del consumo de marihuana: Explorando Alternativas desde la Historia de Vida de un Joven Individualizado. *Ciencias Sociales Online: Revista electrónica*, 2(1), 31-44. Recuperado de <https://www.researchgate.net/profile/>

Omar_Barriga/publication/237416713_HACIA_UNA_COMPRENSION_DEL_CONSUMO_DE_MARIHUANA_Explorando_Alternativas_desde_la_Historia_de_Vida_de_un_Joven_Individualizado/links/00b495298f0eb381c1000000.pdf

CannaConnection. (19 de mayo del 2017). La diferencia entre plantas de cannabis sativa, indica, ruderalis e híbridas. <https://www.cannaconnection.es/blog/11392-diferencia-plantas-sativa-indica-ruderalis-hibridas>

Martínez, L. (s. f.). Afectos y emociones, ¿dónde está la diferencia?. *Salud 180*. Recuperado de (<https://www.salud180.com/sexualidad/afectos-y-emociones-donde-esta-la-diferencia>)

Costa, J. (2003). *Diseñar para tus ojos*.

Pantina, L. (2017). *El arte como forma de meditación: un viaje espiritual desde la experimentación gráfica [Tesis de grado]*. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/72870>

Esta memoria se terminó de diagramar en Santiago de Chile, en diciembre del año 2020. Las tipografías utilizadas fueron Asap en su variante Bold para títulos y Arquitecta en sus variantes Book y Book italic para texto y subtítulos respectivamente.



BUD

head attack

E

W

SOMER

3X2
495
All NIGHT

DOGS
ALLOWED

KAYAKS

welcome

CALIFORNIA

HIGH
NIGHT