



ANRCHIV.CL

Diseño de anarchivos en línea dedicado al análisis gráfico de movimientos sociales y musicales.


MARCO ANTONIO HEREDIA HEREDIA

Profesor guía:
Rodrigo Dueñas Santander

Proyecto para optar al Título profesional de Diseñador,
mención Gráfico.

Santiago, Chile
Julio 2021






Importan qué historias contamos
para contrar otras historias.
Importan con qué pensamientos
pensamos otras ideas.
Importan los relatos que crean
mundos, para que los mundos
creen los propios.

- Donna Haraway

/00

/RESUMEN

—

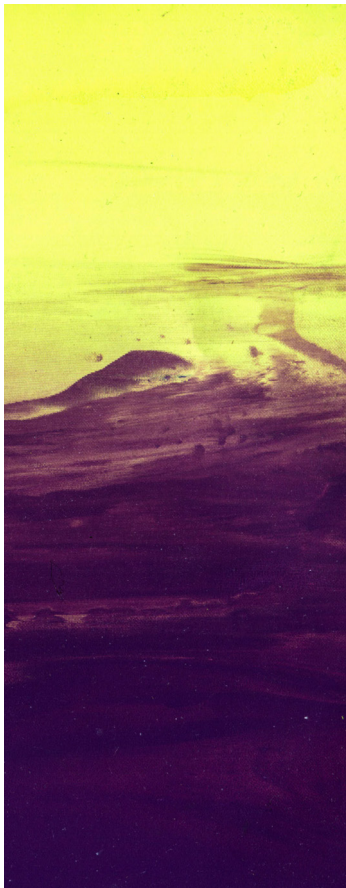



ANRCHIV.CL consiste en un proyecto que propone una visualización informativa e interactiva para acceder a las codificaciones visuales e ideológicas de la cultura electrónica chilena. De esta manera, el proyecto se enfoca en la difusión de los conocimientos y expectativas de un momento sociocultural que hereda, reinterpreta y comunica tanto ideas como ansiedades presentes en la historia de la música electrónica global. La oportunidad que da origen a esta idea es la relación de las personas con las imágenes gracias a contextos y coyunturas específicas, como la fiesta y el capitalismo tardío. En esta propuesta, las relaciones gráficas y musicales son socialmente configuradas como elementos visuales que entregan información cultural y de la vida cotidiana, especialmente en aquellas sociedades posindustriales y colonizadas.

A pesar de estar presente de forma constante en la vida diaria de muchas personas, los aportes y códigos de la Música Electrónica son considerados todavía como algo ajeno, foráneo a ciertos lugares, rangos etarios y ambientes sociales. Este proyecto invita a considerarla como presente en la cotidianidad, muchas veces de forma implícita. De esta manera, visualizar dichos elementos y códigos como objetos informativos permite observar las relaciones invisibles entre música y cultura, poniendo en valor el registro subjetivo y disidente en la forma particular en la que se arma actualmente una escena Electrónica en Chile.

Palabras clave:

anarchivo, análisis, estética, obra derivada, subcultura.





Agradezco a mi profesor guía por creer en este proceso y en mis capacidades.

A mi familia, por resistir junto a mí esta etapa y todo lo que nos ha impactado las crisis que hemos vivido todos.

Gracias a mi madre que sembró y apoyó mis ganas de salir a descubrir el mundo, alcanzar lo que uno quiere y saber lo que uno quiere es algo increíble y difícil de enseñar.

Pienso siempre en mis amigas, amigos, amigas, todos.

Nosotros construimos nuestras realidades,

nadie nos dijo que teníamos el poder de cambiarlo todo.

Gracias por nunca dejarme caer y siempre tener una sonrisa para afrontarlo todo.

Gracias a la escena, a la música
y a las heridas que tenemos en común.


Gracias Fernanda, Laura, Panchi, Gaby, Alonsx, Daryl, Javiera,
Claudia, Mono, Rodrigo, Simón, Marco, todas.

Gracias a todos, que me hicieron sentir acompañado y querido.

/01

/ÍNDICE

—

- 
- 00.** Resumen.
 - 01.** Índice.
 - 02.** Introducción.
 - 03.** Motivaciones del Proyecto.
 - 3.a Lugar de habla.
 - 3.b Trabajos previos.
 - 04.** Fundamentación.
 - 4.a. Antecedentes.
 - 4.b. Oportunidad.
 - 4.c. Referencias.
 - 4.d. Objetivos
 - 05.** Marco Teórico.
 - 5.a. Música Electrónica.
 - 5.b. La Fiesta.
 - 5.c. El Remix.
 - 06.** Marco Metodológico.
 - 07.** Proyecto.
 - 7.a. Descripción.
 - 7.b. Desarrollo.
 - Análisis.
 - Propuesta.
 - Proceso.
 - 7.c. Maqueta.
 - 08.** Conclusiones.
 - 09.** Bibliografía.
 - 10.** Anexos.

/02

/INTRO DUCCIÓN

Desde tiempos remotos el hombre desea apropiarse del espacio, se rodea de imágenes sagradas o adornos, se reúnen en una manifestación colectiva pero al mismo tiempo personal, donde prima la música y el baile, donde entra a comunicarse con los demás de maneras inexplicables, a contactar lo sagrado a través del propio cuerpo.

Factores como el color, las formas y el movimiento, conectados en el ambiente jubiloso a través de la escenografía del entorno, la vestimenta, las expresiones identitarias, el bombardeo visual que caracteriza la era posmoderna del Espectáculo, son todos ingredientes sumados a un continuo desafío sensorial. Así, los participantes, más allá de recibir una línea melódica o un conjunto de imágenes por separado, está recibiendo una red de estímulos de inteligencia que producen reacciones emocionales en los cuerpos.

La música electrónica carece de un rostro único y homogéneo, desde sus inicios se ha rebelado contra la supremacía de la música popular, sin embargo, la imagen que sí se generó, fue la que acompañó tanto la producción musical, como las fiestas y reuniones que se organizaron. Una visualidad intensamente posmoderna, nacida en la autogestión, la digitalidad fue el medio para difundir el mensaje de la música electrónica a través del planeta, desde su origen en Detroit, su evolución en Berlín, su masificación mundial y su actual manifestación en el Cono Sur latinoamericano.

La presente investigación se centra en observar la vinculación entre música, visualidad y su contexto cultural, considerando la evolución del Movimiento 'Rave' a mediados de los ochentas en Reino Unido hasta su reinterpretación local en Santiago de Chile, estudio que comprende los años 2015 a 2019.



"Cueva de las Manos". Recuperada de <https://noticiasambientales.com/compromiso-ambiental/la-cueva-de-las-manos-sera-propiedad-de-santa-cruz/>


A partir de esta directriz, se plantea un anarchivo web colectivo e interactivo, como un sistema para la exploración de los códigos y caracteres de un momento cultural específico, beneficiándose de la variedad de registros y manifestaciones de la música electrónica en distintos medios y temporalidades.

El objetivo de este proyecto recae en la codificación y sistematización de un registro etnográficamente impreciso de los antecedentes gráficos de la electrónica en Chile. Este sistema, en vez de captar estrictas apreciaciones de corte descriptivo, propone al diseño y el estudio de la visualidad como una herramienta de análisis cualitativo para la comprensión de estas culturas


y comunidades. Se propone una metodología personal con un enfoque de diseño, para detectar mediante estas conexiones, indicios de una identidad común frente a la multiplicidad de evidencias de la constante evolución de comunidades musicales vivas.

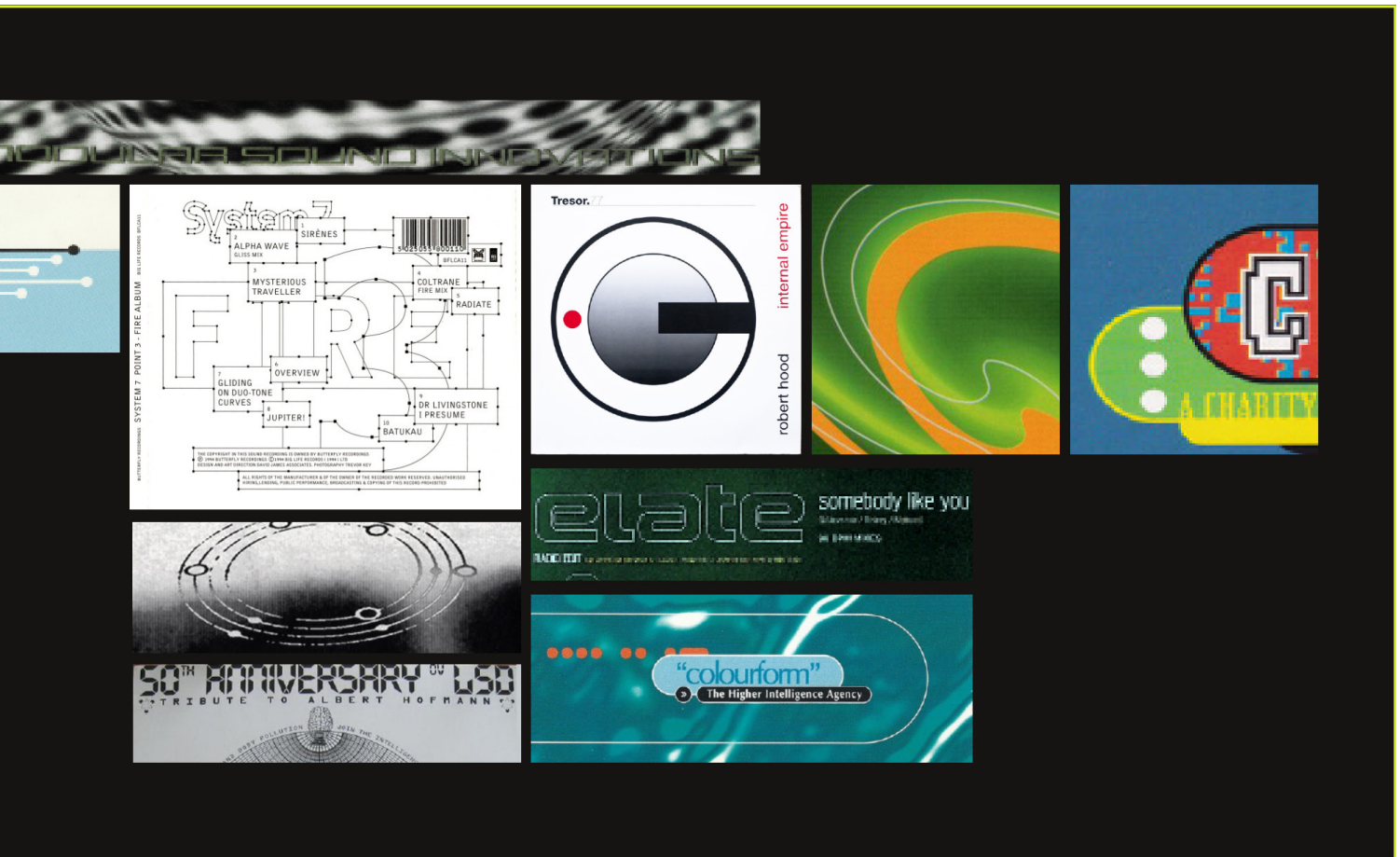
Martín Juez señala que:

Los problemas de diseño no son asunto de una sola disciplina, un oficio o un arte; su relación estrecha con la naturaleza y lo humano nos obliga a una visión que integre y comprenda lo específico (una comunidad de usuarios, una técnica, un problema local) y lo que trasciende dicha especificidad (una sociedad, la tecnología y lo global) (p. 25, 2002).



Por ende, esta investigación propone al diseño desde una mirada transdisciplinaria, capaz de encargarse de temas sociales desde una perspectiva diferente para el análisis de expresiones visuales. Así, desde la posición de un informante, se propone un proyecto investigativo y experimental de carácter autoral, donde el resultado es la implementación de un sitio web capaz de recabar información multimedial y registrar de forma organizada la continua evolución de comunidades a partir de las imágenes que consumen y producen.





Banco de referencias gráficas. Recuperadas del libro Techno Style: In Order To Dance (Pesch, M., Wiesbeck, M. 1998).

/03 /MOTIVACIONES DEL PROYECTO

Lugar de Habla_

Para formular esta investigación es necesario recuperar aspectos de la teoría feminista y posestructuralista, ya que la perspectiva de estudio se establece como una de criterios categorizadores con flexibilidad interpretativa, donde la interacción entre subjetividades, cosmovisiones y realidades se hace evidente de forma práctica en la presencia de la Rave y sus agentes y artefactos. Este enfoque es necesario definirlo como uno inclusivo, poscolonial, que intenta en todos sus esfuerzos darle el espacio que la subjetividad y la política vivencial individual merece en el estudio de las culturas. Se entiende que la unidad registra y opina de maneras más complejas que un tercero, un espectador ajeno, por lo que se requiere ser estudiado por la etnografía de las sociedades.

Sin ir más allá, el registro de este momento cultural realizado a través de las propias reflexiones de los gestores culturales del movimiento - los DJs - , nos permite entender las ansiedades y motivaciones que mueven la Cultura Electrónica actual, dilucidando así códigos e interreferencias que se construyen dentro de estos momentos y que se pierden tan fácil como se crean. Hay una motivación excepcional en el archivo de estas actividades sociales, efímeras y contingentes, y aquello recae en el hecho de que el autor mismo se inserta en este entorno con ávidas ganas de absorber la creatividad explosiva disponible en estos entornos liberadores. El interés por la música misma ha motivado de forma basal esta investigación, por lo que es importante destacar la manera en que se construye un repertorio musical, gráfico y por sobre todo, reflexivo, por ende, subjetivo con potencial epistemológico.

Trabajos previos_

A lo largo de mi experiencia universitaria, me propuse aprovechar el espacio de la Academia para explorar tanto los rincones de la capital como las fronteras de mi individualidad. Así, me he percatado de todos aquellos dolores y voces que son diluidos injustamente a lo largo de la cotidianidad. Quizás es lo que finalmente me motiva a dejar registro de las expresiones de la colectividad, una vez que descubrí que el poder para avanzar de forma poscapitalista, es a través del trabajo horizontal.

Además, se me ha dado la oportunidad de explorar aquellos temas y cruces que le corresponde a esta generación gracias a la globalización y la disponibilidad tecnológica. Es por esto que las complejidades de las representaciones y la evolución de las artes en el espacio cibernético se vuelven un hilo conductor a lo largo de los años.

“El Lenguaje del Internet” realizado por Fernanda Rivas, Valeria Rojo y Marco Heredia para Historia y Teoría del Diseño II (2016) con los profesores Miguel Valderrama y Patricio Bascuñán.



“El Lenguaje del Internet” realizado por Fernanda Rivas, Valeria Rojo y Marco Heredia para Historia y Teoría del Diseño II (2016) con los profesores Miguel Valderrama y Patricio Bascuñán.



¿Qué nos llama la atención? El hecho que el internet ha creado sus propios códigos y esto ha cambiado la forma en que el mundo se desenvuelve, calando la globalización aún más, estos códigos no quedan restringidos a un ámbito social. El internet ha influido en el arte, cómo es percibido, consumido, creado y difundido. El diseño, por ejemplo, cambió radicalmente al aparecer las herramientas digitales. Estos hechos que parecen aislados, son las consecuencias de un proceso, de una tradición de avances tecnológicos que nació con la Revolución Industrial. Esos cambios han influenciado el diseño en demasiados niveles, como se ve reflejado en el video de “Sol, cuidate”. Además, de cómo los jóvenes aceptan, consumen y aprecian estas obras que, desde el punto de vista de un académico del arte, no tiene sustancia de ser o de discurso. Quizás tenga razón, por un lado, pero lo que refuta cualquier apreciación ligera e ignorante que puede hacerse, es el hecho que esta visualidad lleva solamente media década en desarrollo. Esto es una tendencia en expansión, por lo tanto, la Academia no tiene mucha incidencia en la teorización de este estilo.

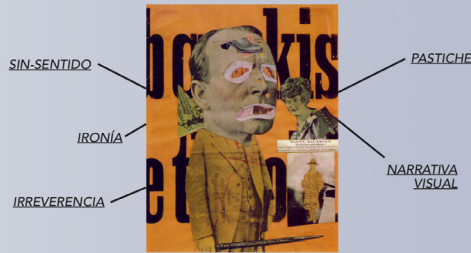
El estilo que nos referimos es el vaporwave. Es importante destacar que, si estos estilos y tendencias – porque son varios – eclosionaron en redes sociales, es porque fueron impulsadas por nativos digitales. ¿Por qué llama la atención en jóvenes? La respuesta podría ser el acceso a plataformas webs como Facebook, Tumblr o YouTube, el cual es inmediato.

Además, estamos inmersos en una sociedad donde la sobreenformación y la presión social sobre ellos, son parte del día a día, problemas como la desigualdad social, las dificultades económicas, la discriminación, la delincuencia, los crímenes de odio, incluso los estudios y sueños – si es que se tienen – son componentes del ánimo social común, es por esto que el adolescente, el adulto joven, busca refugiarse en lo que le brinde paz y placer – en el sentido hedonista de la palabra –, el humor es negro, las opiniones son vacías, porque funcionan a modo de supervivencia para un mundo, cuyo ritmo no tiene objetivo alguno para nosotros, resultando en una sociedad sin sentido que busca la paz en lo banal, lo superficial o lo absurdo.

Curiosamente, es una narrativa parecida a los ánimos que se vivían entre 1914 y 1918, años que comprenden la Primera Guerra Mundial y el nacimiento del dadaísmo.

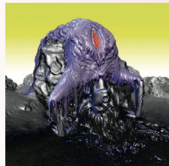
El Dada es un movimiento artístico que surgió en Europa durante la Gran Guerra. Este medio de expresión se dio a conocer gracias a novedosas y rupturistas formas de distribuir el arte, y por sobre todo, a que este no tenía sentido alguno. Los artistas pioneros de este movimiento, en ese entonces, vivían en un mundo sin sentido, en donde reinaba el miedo, el caos y la guerra. ¿Qué podría emerger de algo así? Arte sin sentido, rebelde: el Dada. Este no buscaba un valor o reconocimiento estético, más bien, buscaba generar impacto, expresar las frustraciones y confusiones a través de obras extrañas y nunca antes vistas, como juntar artefactos armados que luego llamaban esculturas, recortar trozos de imágenes que después se pegaban aberrantemente para colocarlas en un marco. Para aclarar, las consecuencias de la guerra, fueron principalmente un quebré social masivo y un trauma generalizado.

Esta sociedad se encontró en el medio del sin sentido, la desesperación y el miedo generaron una dura situación en varios estratos de la sociedad. El arte, que se alimentó del mismo, generó una corriente sin consentimiento, en una búsqueda del sentido mismo de la vida en ese instante. Es esta misma búsqueda que se ve reflejada hoy en día en la situación de los *millennials*, donde la presión por elegir una carrera, el entrar a una universidad son más importantes que la vocación y el correcto desarrollo como persona. La búsqueda de la identidad y voz propia, facilitada por las redes sociales, permiten encontrar un refugio de la situación tormentosa que pueden vivir los jóvenes. La cultura meme, la estética digital, el lenguaje del internet, la identidad globalizadora y la sociedad virtual, son las consecuencias del devenir del internet y de este espacio creado por las redes.



INFLUENCIA EN LA GRÁFICA DE MÚSICOS CONTEMPORÁNEOS (POS-2010)

render 2D / 3D



Vulnicura – Björk (2015)



Mutant – Arca (2015)



Halfaxa – Grimes (2010)

psicodelia cromía 80s, 90s



Sangre Cita – Döner (2015)



Amiga – Alex Anwandter (2016)



Reflektor – Arcade Fire (2013)

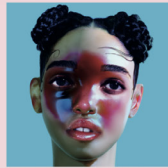
manga / animé



Visions – Grimes (2012)



Art Angels – Grimes (2015)



LPI – FKA Twigs (2014)

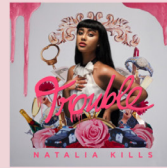
montaje digital



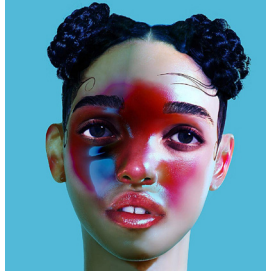
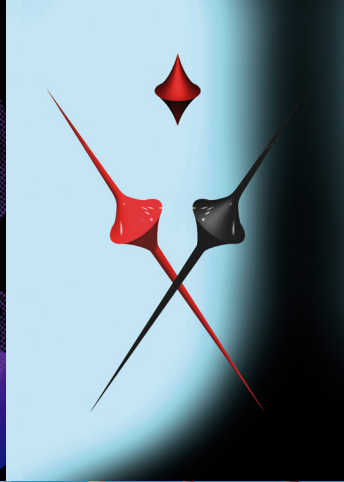
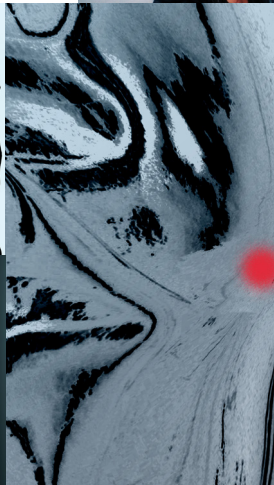
Maya – MIA (2010)



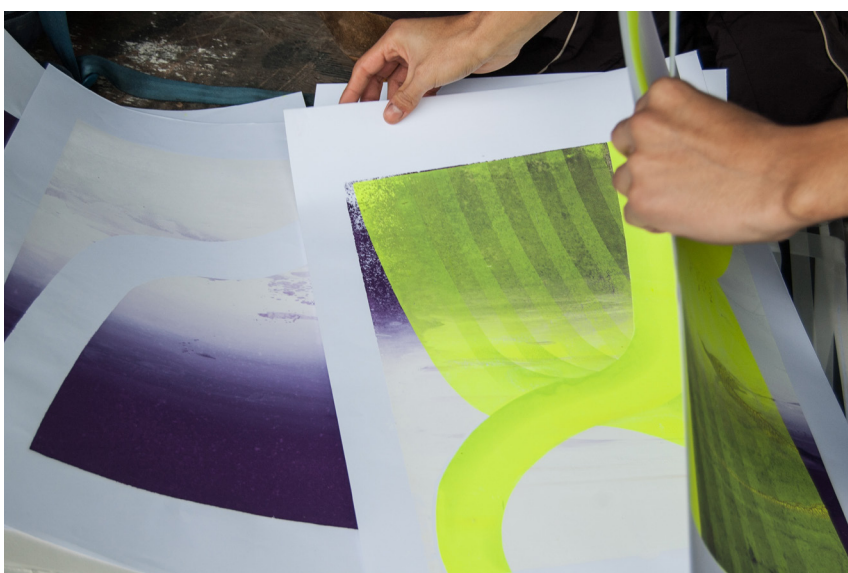
Bangerz – Miley Cyrus (2013)



Trouble – Natalia Kills (2013)



1. Vulnicura, Björk (2015).
2. Where were U in '92?, Z...
3. LP1, FKA twigs (2014).
4. Mutant, Arca (2015).
5. TRST, Trust (2012).

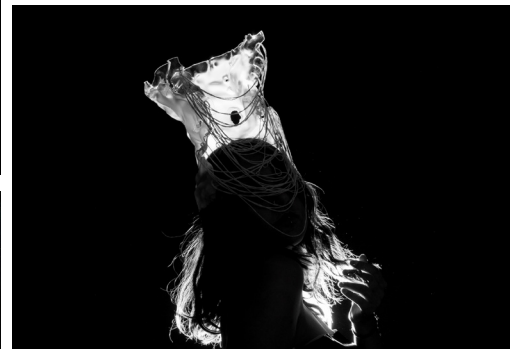
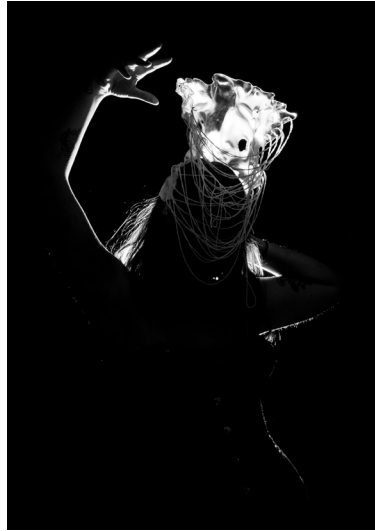


Zomby (2008).

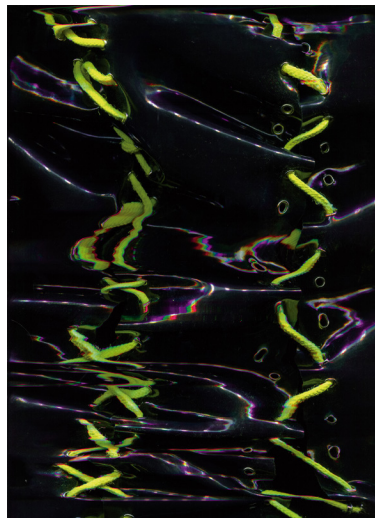
Trabajo de experimentación serigráfica desde la reinterpretación de portadas de álbumes que recurren a la digitalidad para su codificación visual. Relizado durante Taller II (2016).



Interpretación bidimensional.
Bordado de hilo de lana
en charol sintético sobre bastidor.
45 x 38 cm. Abril 2017.



Fotografías de estudio para registro
de máscaras de acrílico derretido
construidas durante Taller III (2017).
Tomadas junto a la profesora Verónica
Ode para el CFG Fotografía de
Estudio.



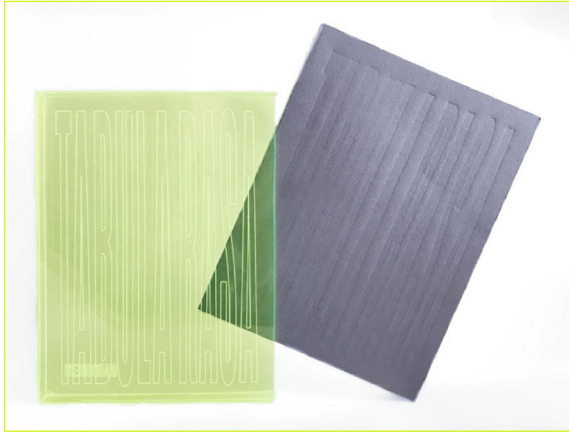
Gráficas para Libro de Taller III (2017)
y utilizadas para el diseño de caja y
portada de CD.

Interpretación expositiva de las obras diseñadas y construidas durante Taller III (2017).

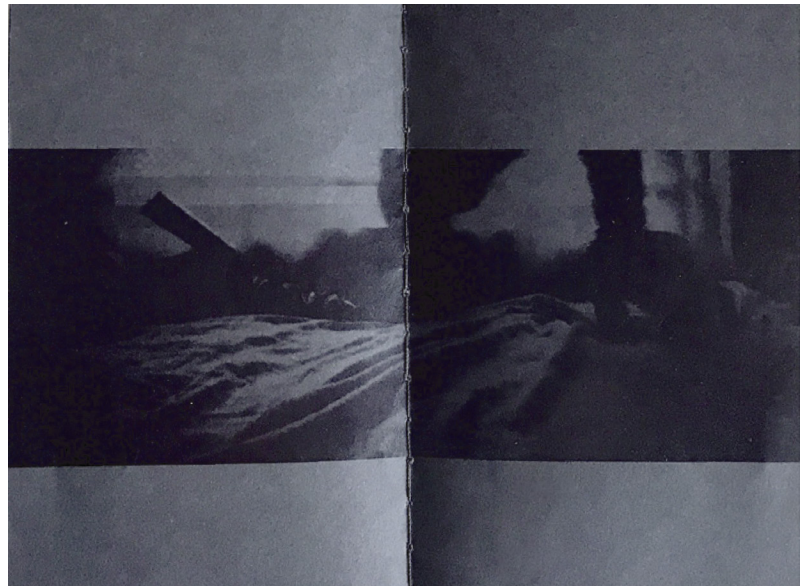


Diseño de caja y portada de CD.





Libro de Taller III (2017).



Taller de Fotolibro, Verónica Ode y Natalia Hurtado (2017).

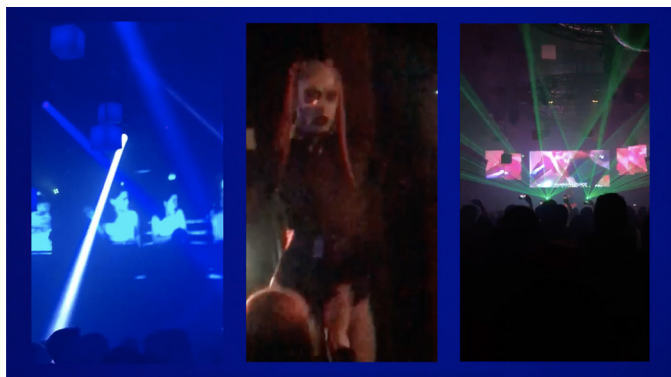
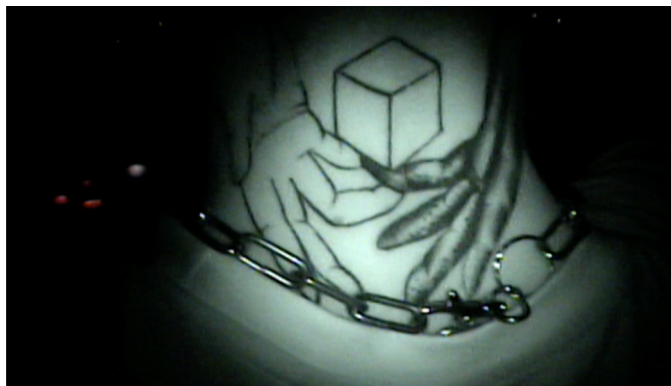
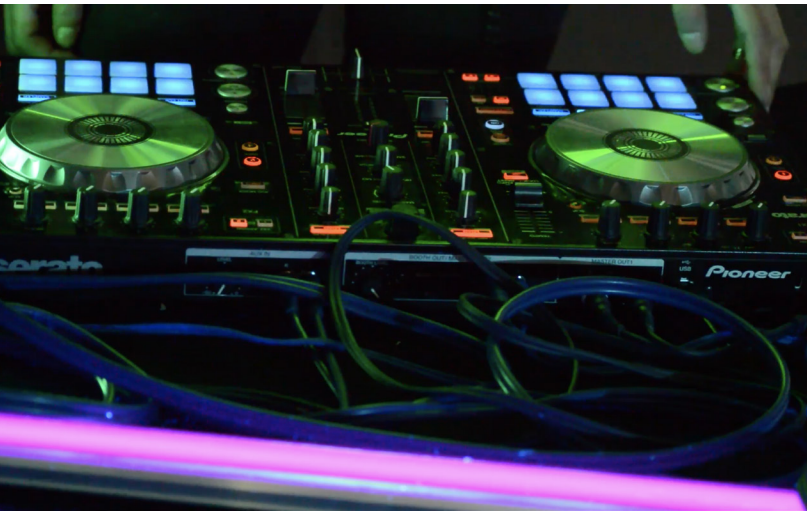
Cortometraje publicitario para marca de vestuario local.
Seminario de Gráfica Computacional II (2018).



Cortometraje musical para Seminario de Lenguaje Audiovisual II (2018). El encargo fue diseñar, escribir, grabar y editar un video para un músico o grupo local. Nuestro grupo eligió hacer un ensayo visual sobre las fiestas electrónicas santiaguinas. Fernanda Rivas, Catalina Viera, Bárbara Berrios y Marco Heredia.

Visuales en vivo diseñadas por Julio Lara. Disponible en el canal de YouTube del Seminario <https://www.youtube.com/watch?v=BEFfNziBxcE>









Fotografías por Benjamín Matte.



Práctica Profesional II realizada en la Corporación Chilena de Video como diseñador en la 14 Bienal de Artes Mediales entre Septiembre de 2019 y Enero de 2020, cubriendo el periodo de Estallido Social de Octubre viéndose afectada en algunos niveles. Esta experiencia fue enriquecedora y profesionalmente exigente, donde fortalecí mis intereses por el cruce de artes, ciencia, educación y tecnología

/04 /FUNDA MENTA CIÓN

Antecedentes: Investigación autoral de DJ_

Alrededor del tiempo que era estudiante universitario, las ganas de experimentar y explorar lo desconocido es inherente a la experiencia juvenil, por lo que no faltaban razones para caer en donde la música y las personas estuvieran presentes. Sin embargo, tiempo después, una vez dentro, ahí apenas es posible entender a cabalidad la complejidad que la vinculación social ofrece, mucho menos en la ausencia de los sistemas de control o disciplina. Por lo que, es posible esbozar que la noche, y la forma en que las personas interactúan de noche, a oscuras, a escondidas quizás, pero sobre todo finalmente liberados de la vigilancia y las normas sociales, es una combinación contextual bastante específica, sin embargo, logra configurar un nuevo 'lugar', un 'espacio nuevo' (por colonizar), donde se permiten las expresiones identitarias, las disidencias, el ocio y los placeres, pero por sobre todo, el júbilo por la comunicación primitiva. La energía humana presurizada por música a altos volúmenes en un espacio fuera de la 'norma', dirigida por un ritmo imperante e igual de primitivo, es una eventualidad que marcó la forma en que percibo la realidad y sobre todo la sociedad en sí. Por primera vez era patente la posibilidad de un espacio horizontal autogestionado, que no apuntaba hacia el lucro (común en la venta de alcohol), sino que el objetivo era la Fiesta en sí, la combinación de un espacio despojador de normas, lleno de bailarines, expresiones y tecnologías de placer.

Una vez dentro, es posible discernir el peso que posee el DJ en estos espacios, es claramente un eje pivotal en varios puntos y terrenos de este espacio. Ahí fue donde el interés por la labor del DJ se genera, en una suerte de empatía y agrado por el liderazgo, sin embargo es especial este liderazgo, ya que lidera una experiencia totalmente placentera y liberadora. Se hace patente la catarsis como proceso y resultado, aliándose inmediatamente con algo

religioso, moral y esencial a la existencia humana. Ser el sacerdote y el lector de una posesión así, es por lo bajo, interesante.

Respecto del lugar que el DJ posee en la cultura musical contemporánea, Víctor Lenarduzzi comenta que Brian Eno sugirió que son algo así como los “curadores” de la música existente. Una idea interesante a primera instancia, aunque en la práctica se ha ido todavía más allá. El DJ no solo selecciona y promueve un repertorio, también produce música, transforma la música existente, remixeando o remezclándola. Es decir, el DJ se volvió también intérprete y gestor, y con el tiempo logró configurarse como un colaborador fundamental para que las músicas y las culturas se enfrenten (Lenarduzzi, 2012: p. 307).

La experiencia del DJ es, por un lado, como la de otros músicos, con tiempo, prácticas y herramientas, sin embargo, hablamos de un proceso creativo distinto, ya que la música que emana del DJ se inserta en un sistema paralelo pero un poco ajeno de la música ‘mainstream’ y del músico instrumentista. Como la electrónica pertenece a su propia categoría de códigos e intersecciones, es interesante las relaciones que salen de las máquinas hacia asuntos

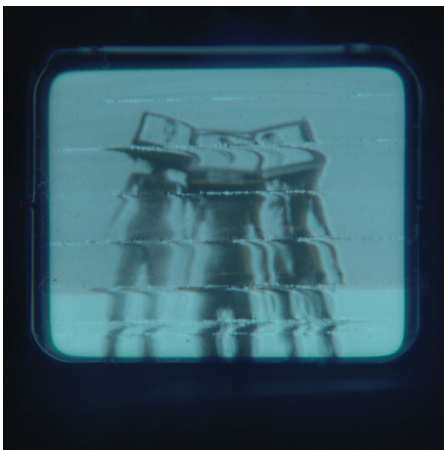
tan humanos y artificiales como la historia o el futuro. En este sentido, es necesario evidenciar desde dónde obtenemos el significado de lo que la música electrónica efectivamente ‘comunica’, con toda su carga abstracta, perceptual y subjetiva.

El DJ cumple la labor primera de darle rostro a una música que carece precisamente aquello, en sus manifestaciones sociales y masivas. En segundo lugar, completa la labor curatorial, etapa que contiene tantos pasos y ejercicios como el músico prefiera. Este paso se refiere al proceso eterno de búsqueda y selección de música, de un pozo gigantesco de material disponible para ser trabajado y manipulado.

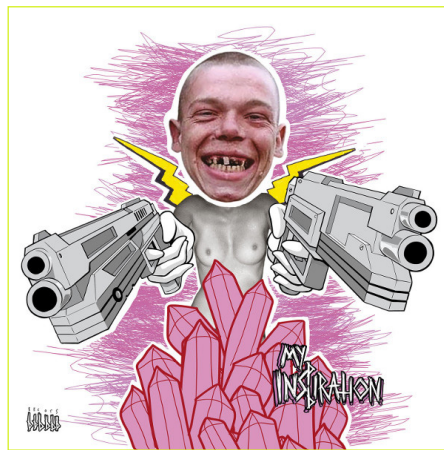
En tercer lugar, el DJ puede trabajar como un gestor cultural, produciendo eventos, organizando instancias, generando ocasiones concretas que requieren de infraestructura, audiencia, publicidad, entre otros. Así, es posible comprender el potencial que posee una labor así de versátil y transdisciplinar, ya que los roles no acaban, y todos son liderados por aquellos gestores culturales que trabajan por el montaje de este tipo de fiestas, con todos los códigos que esto conlleva.



Kamila Govorčin en 2017. Fotografía por Cynthia Bravo. Recuperada de <https://www.instagram.com/p/Bb2fGO0BRa9/>



'Happy Earthday' de Bjarki (2019). Recuperado de <https://www.discogs.com/es/Bjarki-Happy-Earthday/release/13225130>



'My Inspiration (Bjarki Remix)' de X-Static y Bjarki (2017). Recuperado de <https://www.discogs.com/es/Bjarki-Happy-Earthday/release/13225130>



'Oil Of Every Pearl's Un-Insides' (2018) de SOPHIE. Recuperado de <https://www.discogs.com/ja/Sophie-Oil-Of-Every-Pearls-Un-Insides/release/12874738>



Monomachine de la empresa Elektron. Recuperado de <https://en.audiofanzine.com/groove-box/elektron/SFX60-MKII/>

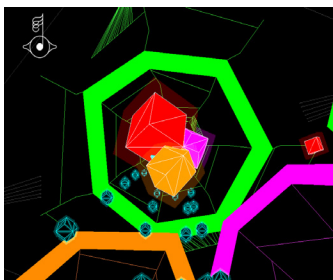
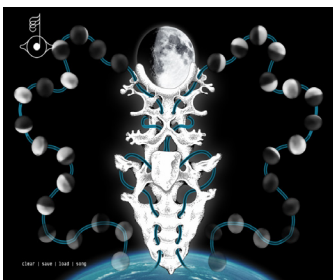
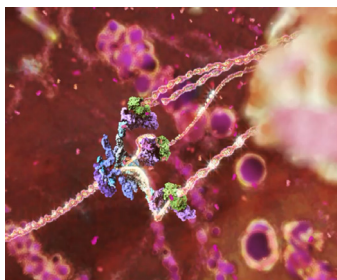
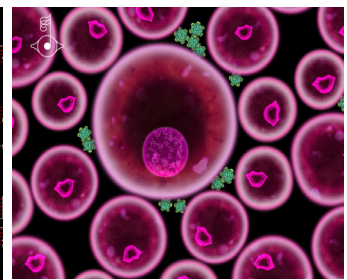
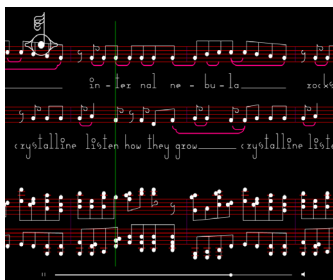
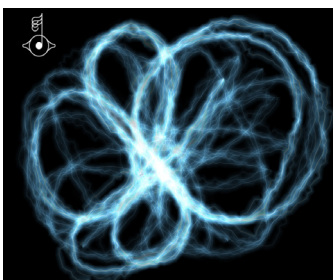
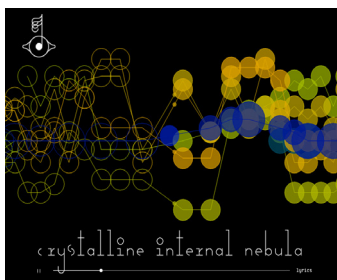
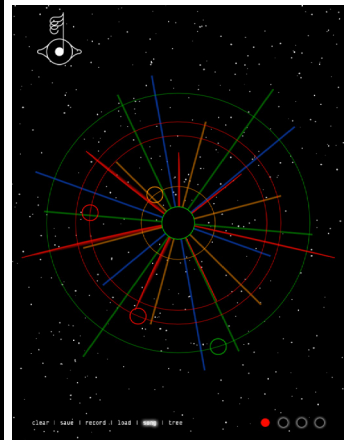
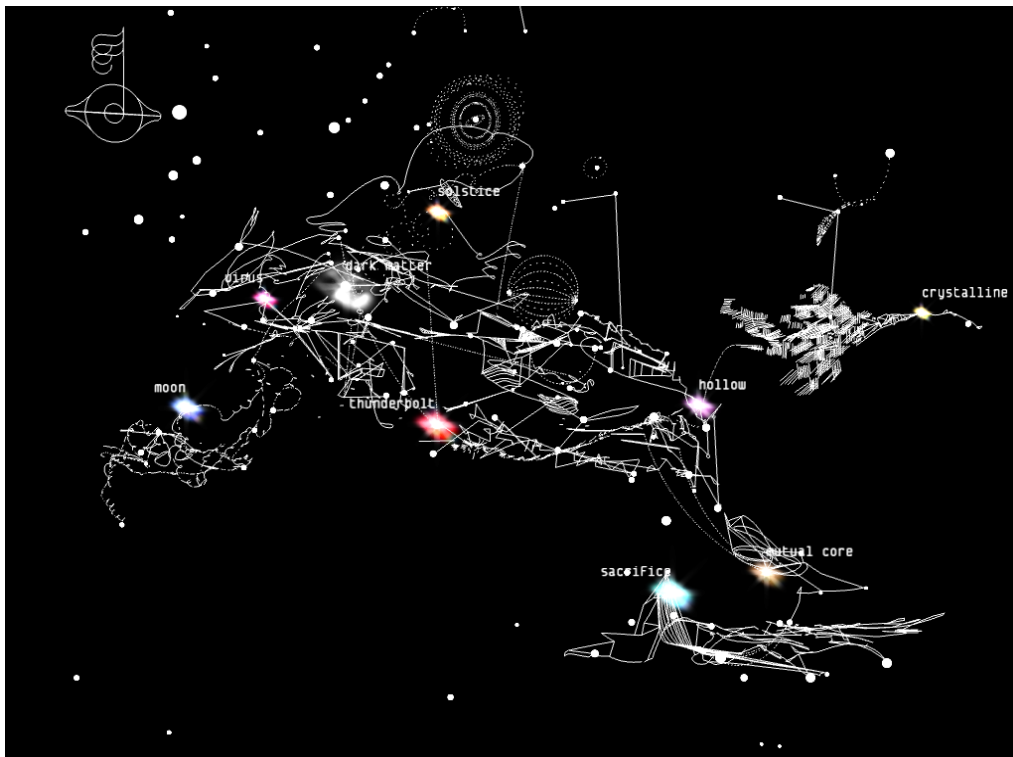
El DJ es quizás el primero agente en interpretar y comunicar estos códigos, además esto es parte natural de la investigación autoral que cada músico hace, la búsqueda de referentes, la adopción de códigos o ejercicios es todo parte del proceso exploratorio. Esta investigación, para un DJ, se compone de criterios subjetivos y categorizaciones nacidas de forma empírica, especialmente cuando se es autodidacta, situación que es común a una gran fracción de músicos electrónicos.

Esto no es coincidencia, ya que el proceso creativo del músico electrónico con las máquinas, es uno que permite abrazar el error como parte esencial de la exploración. El error, al día de hoy, es un concepto que ha sido abordado y reinterpretado por varios géneros y propuestas, como el *noise*, la disonancia del *IDM* temprano, la introducción de los ritmos sincopados como respuesta política en Reino Unido y estrategia compositiva de la mano de Autechre, el desarrollo temprano del sintetizadores personalizados y el género *glitch* por parte de Aphex Twin, hasta la intertextualidad alienígena de Bjarki, o la pulcritud de SOPHIE y su profundización con la Monomachine.

Este proceso exploratorio autoral aborda primordialmente la música pero en orden de comprender a cabalidad el contexto que esta música implica, es necesario para estos efectos, aumentar el criterio de investigación hacia la historia de la música, la literatura adyacente, teoría, biografías, noticias, compilatorios, hitos o legislaciones, por tanto, la recolección de materiales necesario para la subsecuente creación de mezclas, obras derivadas y trances. De los elementos antes mencionados, es necesario destacar la labor fundamental del material artístico y comunicativo de los movimientos electrónicos, las imágenes, flyers, artes y carátulas.

Por lo tanto, la presente investigación viene a completar una faceta importante de la macroinvestigación de un DJ, para así hacerse patente la posibilidad de estructurar a través del diseño gráfico una recopilación colaborativa de piezas que, aunque producidas originalmente para consumo informativo e efímero, cumplen, incluso al día de hoy, una labor crucial en la comunicación de todo este fenómeno, la identidad que conforma este entretejido cultural.

Biophilia App, el primer álbum-app del mundo, lanzado en 2011 después de quince meses de producción. Proyecto liderado por Derek Birkett, Touch Press, Kodama Studios, Scott Snibbe Studio y Max Weisel, quien también participó en el proyecto ARTPOP App de Lady Gaga. Imágenes recuperadas <https://www.snibbe.com/blog/2011/10/11/biophilia>



Oportunidad_

Este proyecto es motivado por el desarrollo de artefactos para soluciones posibles, con origen desde el presente, refractando el pasado como la misma Industria Cultural lo hace.

De esta manera se hace evidente la cualidad del diseño de no solamente presentar información, sino que también de producir contenido y comunicar contexto o deseos; en definitiva resulta ser un mediador de aquello producido por y para la sociedad. Por lo tanto, exige relevancia como artefacto sociocultural, o por lo menos, permite a los diseñadores insertarse en la sociedad de esta manera. En este caso, se ubican temáticas y eventualidades estudiadas intensivamente, pero se detecta que, de igual manera existen cantidades de información que no han sido abordadas en profundidad ni de manera sistemática o subjetivizada, sobre todo en un momento en donde estos códigos y artefactos se revitalizan e interpretan nuevamente.

Es posible encontrar un desarrollo de la documentación cultural desde otras disciplinas, donde los productos disponibles al público constan principalmente de producciones escritas y audiovisuales.

Por otra parte, el diseño sí ha sabido aportar en el área de la antropología como ciencia moderna, siendo aquí donde se hace patente la relación 'natural' entre ambos temas: la necesidad de visualizar información de parte de las personas, acerca de las personas, para las personas. En el caso de la etnografía cultural, dicha información contiene además una dimensión subjetiva, ya que corresponde al conocimiento de distintos grupos humanos. Todo esto enmarcado en una de las afluentes más expresivas del ser humano y de la Industria Cultural moderna, configurando de forma implícita un gran referente visual: la Fiesta, especialmente, la experiencia electrónica.

Este aspecto se torna relevante, al tener en cuenta las posibilidades que ofrece el diseño en el ejercicio de cruces creativos en un contexto sociocultural específico. Se presenta entonces al diseñador como un profesional capaz de proponer diferentes fórmulas y metodologías de investigación, que involucran nuevas formas de hacer, otras mediaciones entre disciplinas, generando discusiones en torno al diseño, la investigación-creación y otros saberes.

Referencias_

Dado que las motivaciones son primeramente musicales, el primer levantamiento de referencias se centró primeramente en estudios sobre el desarrollo e influencias de los géneros, genealogías de ellos, centros de información con los cuales puedes tener una experiencia interactiva y lúdica.

1. Every Noise At Once

<https://everynoise.com/enggenremap.html>

Sitio de scroll largo conectado a Spotify que ordena todos los géneros posibles. Genera listas de manera automática.

Every Noise at Once map

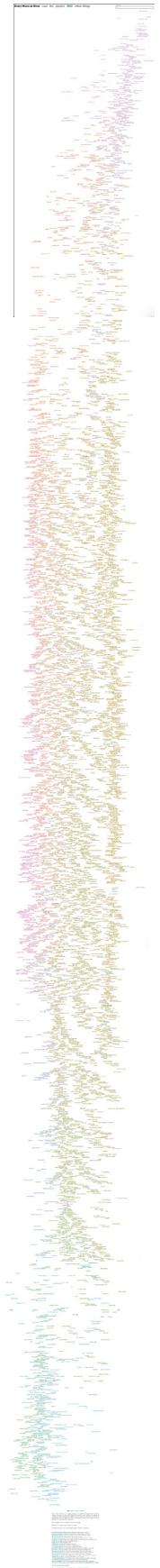
include mainstream only deeper deep only deepest only all
sort by popularity emergence modernity youth femininity engagement background tempo duration color name xmassess 2020 added or click a genre to sort by similarity to it

- 1 pop
- 2 dance pop
- 3 rap
- 4 post-teen pop
- 5 rock
- 6 pop rap
- 7 latin
- 8 hip hop
- 9 modern rock
- 10 trap latino
- 11 pop dance
- 12 trap
- 13 edm
- 14 reggaeton
- 15 pop rock
- 16 electropop
- 17 tropical house
- 18 classic rock
- 19 latin pop
- 20 mellow gold
- 21 soft rock
- 22 r&b
- 23 album rock
- 24 regional mexican
- 25 permanent wave
- 26 indie pop
- 27 contemporary country
- 28 southern hip hop
- 29 alternative metal
- 30 k-pop
- 31 electro house
- 32 melodic rap
- 33 hard rock
- 34 urban contemporary
- 35 uk pop
- 36 corrido
- 37 canadian pop
- 38 alt.z
- 39 country

The Sound of Pop
The Sounds of Spotify

Track	Artist	Duration
1 Baila Conmigo (with Rauw Alejandro)	Selena Gomez, Rauw Alejandro	3:06
2 Scars To Your Beautiful	Alessia Cara	3:50
3 What A Time (feat. Niall Horan)	Julia Michaels, Niall Horan	2:53
4 Havana (feat. Young Thug)	Camila Cabello, Young Thug	3:37
5 Dusk Till Dawn (feat. Sia) - Radio Edit	ZAYN, Sia	3:69
6 Without Me	Halsey	3:21
7 Reckless	Madison Beer	3:23
8 Work from Home (feat. Ty Dolla \$ign)	Fifth Harmony, Ty Dolla \$ign	3:34
9 Let Me Go (with Alessa, Florida Georgia Line & watt)	Halleo Steinfeld, Alessa, Florida Georgia Line, WATT	2:54
10 Lush Life	Zara Larsson	3:21

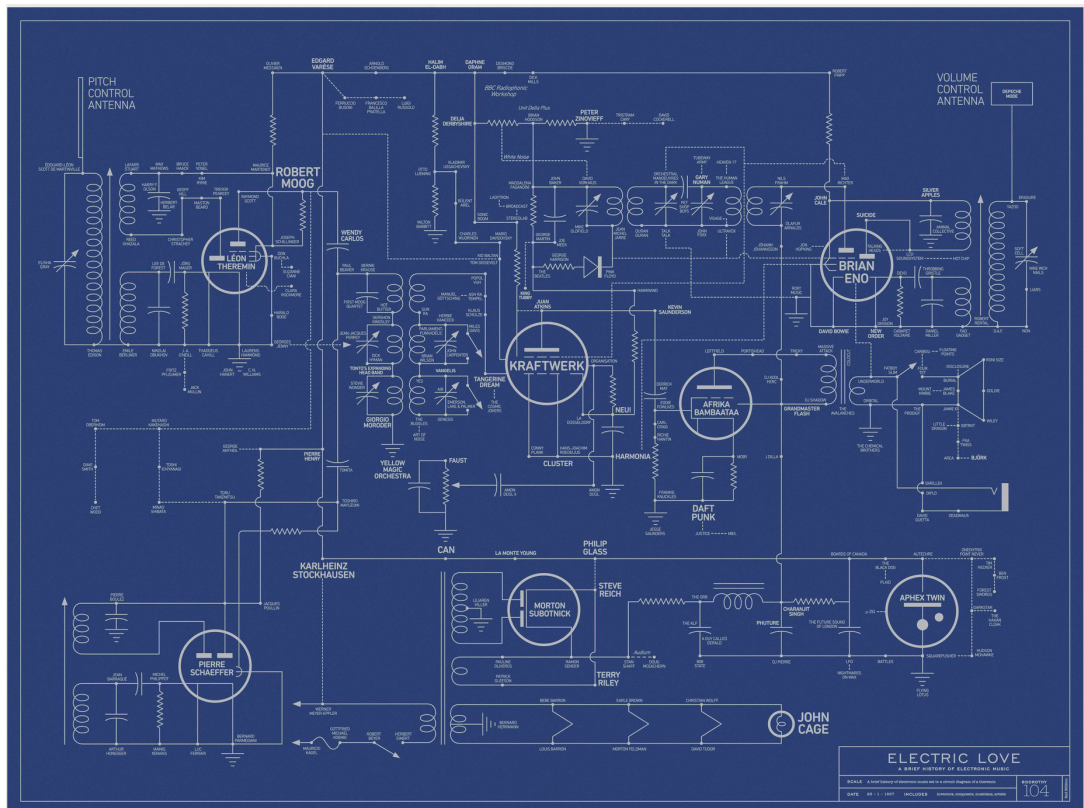
open in Spotify



2. Electric Love Blueprint - A History of Electronic Music.

<https://www.wearedorothy.com/products/electric-love-blueprint-original-open-edition>

Sitio web de estudio Dorothy, quienes poseen una serie de mapas de distinta índole, con varias ediciones de gráficas de géneros musicales.

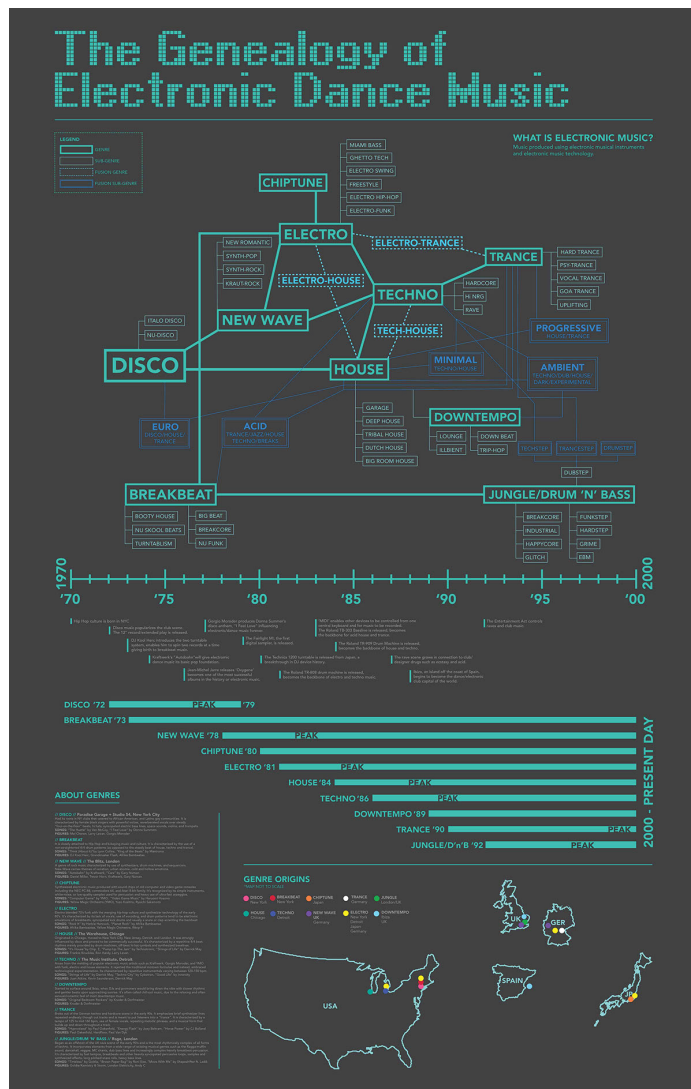


3. The Genealogy of Electronic Dance Music

<https://www.behance.net/gallery/24961483/>

The Genealogy of Electronic Dance Music

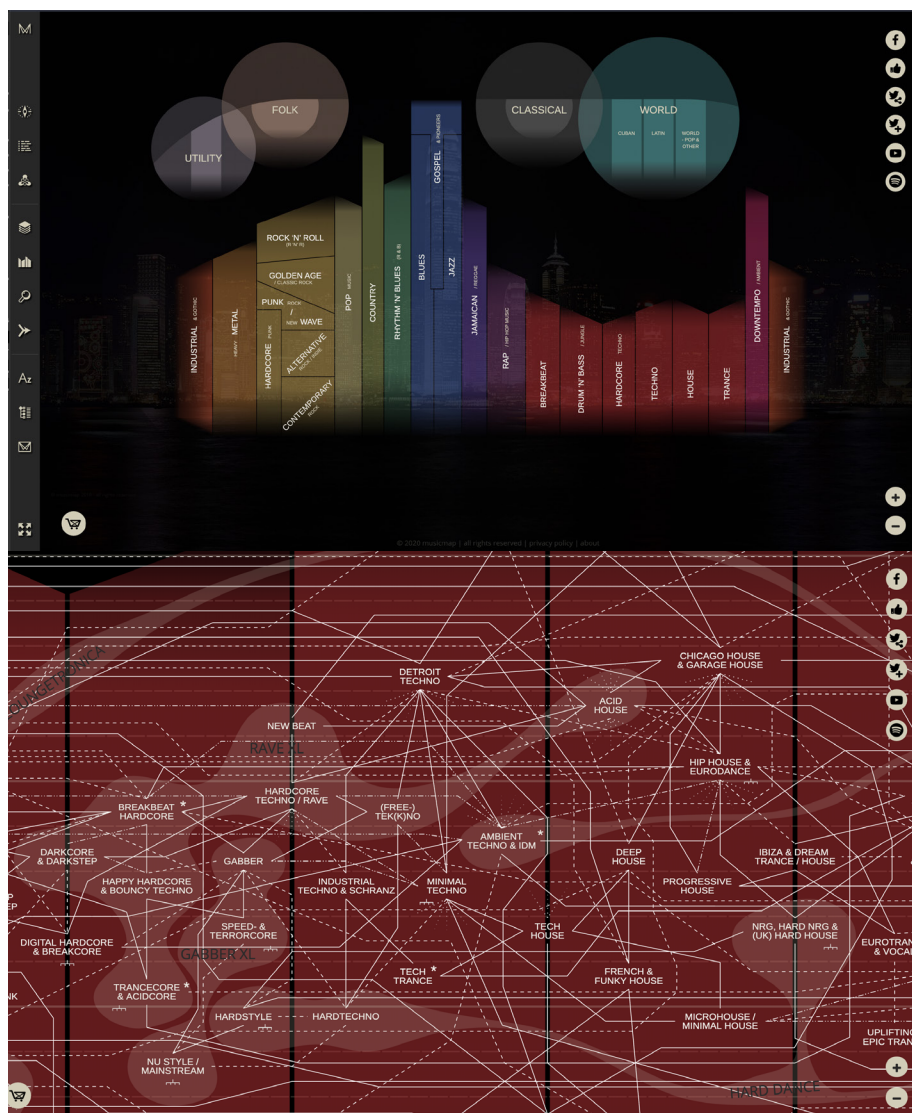
Infografía publicada en Behance que retrata varios aspectos de la historia de la música electrónica.



4. Musicmap

<https://musicmap.info/>

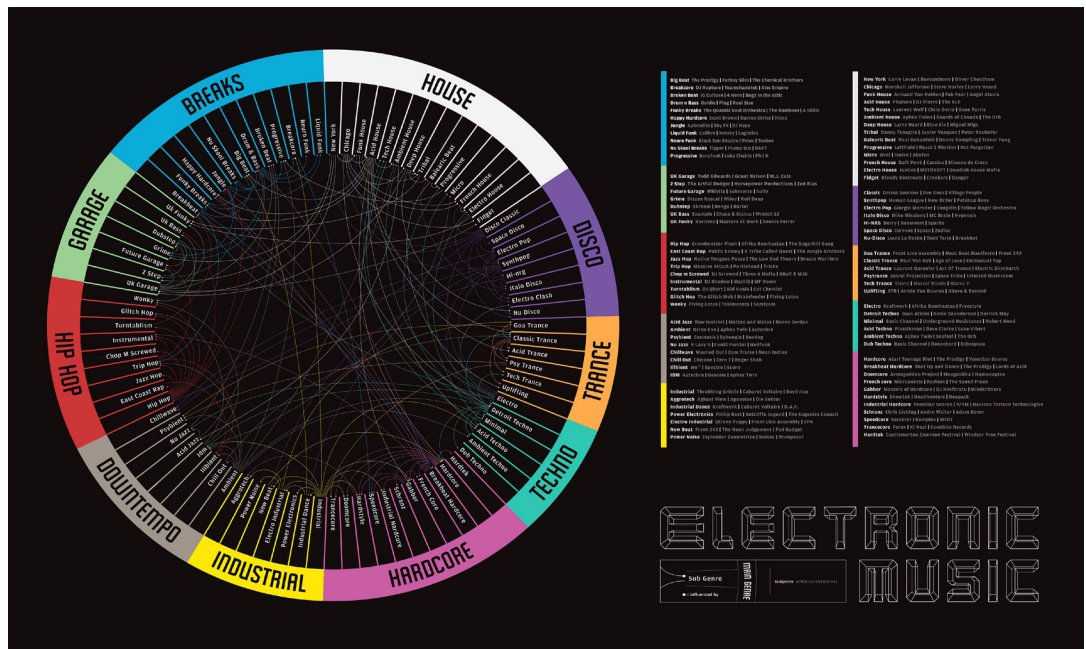
Sitio interactivo de información y referencia. Posee un gran sistema gráfico, capas de información y una tienda.



5. Electronic Music Graphic.

<https://medium.com/village-fm/visualization-how-electronic-music-subgenres-are-related-to-each-other-387912c70d3>

Diseño de afiche con gráfica circular.



6. Libros compilatorios.

Colección personal.

Búsqueda de obras compilatorias de épocas en específico para organizar una suerte de contraste y análisis cruzado entre ellas.

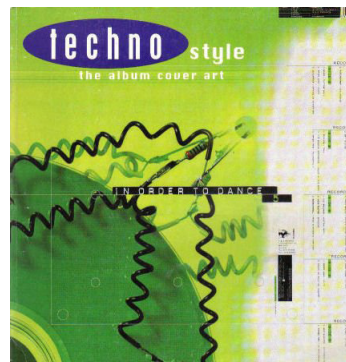
1. Flyer Chileno por Pablo Castro. Compilación de flyers y arte impreso entre 1993 y 2003. Publicado el 2019. <http://impresionante.info/catalogo/producto/flyer-chileno/>

2. Techno Style: In Order To Dance por Martis Pesch y Markus Wiesbeck. Compilación de portadas, flyers, entrevistas y evidencias, publicado en 1998. <https://www.amazon.com/-/es/Martin-Pesch/dp/1855852667>

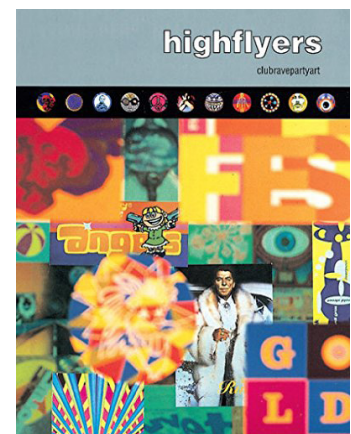
3. Highflyers: club rave party art por Jon Savage y Stephen Kingston (1996). Compilado de flyers, afiches, portadas y ensayos de periodismo musical. <https://www.amazon.co.uk/Highflyers-Clubravepartyart-Jon-Savage/dp/1861540205>



1.



2.



3.

Objetivo General_

Implementar un archivo colectivo en línea que registre la evolución de la música electrónica chilena a partir de la investigación y reflexión de sus comunidades, manifestaciones gráficas y antecedentes histórico-conceptuales que inciden en ella entre los años 1990 y 2020.

Objetivos Específicos_

- Investigar el desarrollo de la música electrónica para reconocer elementos identitarios, factores e hitos que influyen en la configuración de escenas musicales vivas en Chile desde los años noventa.
- Levantar recopilaciones de imágenes representativas de la historia visual de la música electrónica a través de internet, redes sociales, discos, libros compilatorios y revistas.
- Analizar y reflexionar sobre los códigos sociales, gráficos y conceptuales de la escena electrónica santiaguina y su conexión con la escena global.
- Desarrollar y aplicar criterios de análisis gráfico para determinar la caracterización subjetiva de la fototeca.

Como preguntas de investigación se establecen las siguientes: ¿Cómo el registro de las manifestaciones gráficas de la música y las apreciaciones subjetivas de los participantes, pueden ser un recurso de exploración para entender la evolución y comportamiento de la comunidad electrónica en la ciudad de Santiago de Chile en siglo XXI?

En base a dicha interrogante, se plantea la siguiente hipótesis: el método iconológico (Panofsky, 1979: p. 50-52), es definido en breves palabras como la descripción de las imágenes, pero realizada de una manera interpretativa, puede ser utilizado por los diseñadores como un documento histórico válido para la exploración del comportamiento y desarrollo de momentos socioculturales específicos.

/05 /MARCO TEÓRICO

Música Electrónica_

La irrupción de la música concreta implicó la mayor revolución sonora acontecida en Occidente desde el dodecafonismo de Schönberg y las serenatas industriales de Luigi Russolo, autor de *El arte de los Ruidos* (1913). El impacto que esta nueva visión resultó aún mayor cuando se expandió el potencial creativo del estudio de grabación mismo. Nació un género inconcebible sin la presencia de dispositivos eléctricos. La fricción que creaba esta nueva forma de música es la utilización estética de sonidos no emitidos por instrumentos o personas (Blánquez & León, 2018: p. 47-48).

“Yo confío en que el uso de sonidos para hacer música continuará y crecerá hasta el punto en que la música sea producida con la ayuda de instrumentos eléctricos”. Lo que suena banal para nosotros era revolucionario en ese entonces. Solo 31 años antes, Thomas Cahill sorprendió al mundo con su “dinamófono” en 1906, un órgano electromecánico. Cincuenta años antes, Thomas Edison inventó el “fonógrafo”, una máquina parlante que podía grabar y reproducir sonidos, por lo tanto haciendo posible la preservación de ellos, configurándose como el abuelo de la cinta y el CD (Blánquez & León, 2018: p. 41-43).

Con estas nuevas posibilidades se desarrollaron nuevas formas de composición musical, o básicamente sonora, como la Música Concreta. Fueron los vanguardistas Pierre Schaeffer y Pierre Henry quienes empezaron, desde 1948 en adelante, a generar piezas y obras compuestas exclusivamente por sonidos grabados en cintas, la esencia del ‘sampling’ moderno (Blánquez & León, 2018: p. 47-56). Los minimalistas Steve Reich, Terry Riley, Michael Nyman y Phil Glass procedieron de forma distinta, donde la esencia de sus trabajos era la permanente repetición de ciertos motivos, en el sentido de la unidad mínima de composición musical.

Las primeras bandas sonoras producidas solamente a través de medios electrónicos. Luego con la aparición del piano eléctrico en 1958 y el sintetizador análogo producido por Moog, que pasó a ser producido en masa en 1967, los instrumentos electrónicos empezaron a invadir la música popular (Reynolds, 2012: p. 180-183).

La forma en que se manifiestan y desarrollan los géneros musicales, desde sus escenas originarias absolutamente aborígenes hasta el estilo o movimiento que reorgane sus ejercicios estilísticos para crear nuevas reinterpretaciones, se podrían catalogar en dos comportamientos distintos, uno aplicable a la gran mayoría de estilos musicales que han existido en la historia de la música comercial o envasada, luego otro que aplica esencialmente a la música envasada de baile o simplemente dance music (Blánquez & León, 2018: p. 11-34). Esta nominación se utiliza indistintamente en muchos idiomas, mientras que en español no existe una traducción sustantiva del uso de la palabra dance que posee tal movimiento musical, por lo que se puede llamar 'bailable' o 'de baile'. En nuestro caso, la música electrónica de baile o *electronic dance music*, se entiende como un movi-

miento mayor y más transversal que el género musical EDM, altamente controversial en las comunidades electrónicas por sus altos niveles de comercialización y depreciación musical.

En el caso de un género clásico, como el rock & roll o el jazz, sus procesos como tal se podrían describir como un movimiento temporal y comercialmente extenso con tal importancia y sociabilidad que se transforman en información cartográficamente densa. Mientras que en el caso de la música de baile, su diversidad espacial es continuamente interpretada en secuencias temporales específicas de altos y bajos con completas desapariciones y los contemporáneos revivals o resurgimiento de los géneros (Reynolds, 2012: p. 19-33).

Hasta cierta parte, Marcela Baesler explica que la música de baile es "policéntrica, caracterizada por la existencia simultánea de un gran número de estilos e interpretaciones regionales o locales. El Techno de Detroit, por ejemplo, u otros centros significativos como Nueva York, Ámsterdam, Los Ángeles, Sao Paulo, Londres o Berlín" (Baesler, 2009).

La música dance se caracteriza por poseer dos direccionalidades, una que atrae la actividad musical local hacia la producción de sonidos más dominantes y establecidos, y otra que articula estos estilos en otra posición geográfica, hacia centros de cambio y continua evolución para ser monitoreados por la comunidad internacional, como es el caso de Latinoamérica siendo acogida por Europa por cosechar semillas nuevas de música electrónica de baile. Una de las consecuencias de estos movimientos es que la coexistencia regional y local de géneros de música dance es posible en la medida que sus ciclos de ascenso y decaimiento sean dispares entre todas, incluso las comunidades que habitan. Por lo tanto, una diversidad internacional en una etapa estable y común es muy difícil de encontrar u observar (Frith, 2004: p. 14-18).

Reynolds cita al productor Derrick May, que en una entrevista declara que es el vacío de la ciudad que integra el contenido de la música electrónica. Es como una persona ciega que puede oler, tocar y sentir cosas que una persona vidente no podría capturar. Y yo tiendo a pensar que varios de nosotros aquí en Detroit hemos estado cegados frente a lo que pasaba alrededor de nosotros. Luego, tomamos estos otros sentidos

y los potenciamos, y así es como la música se desarrolló (Reynolds, 2012: p. 12).

El Techno, por ejemplo, es un género musical de producción electrónica, que se caracteriza por sus cualidades mecánicas, futuristas e hipnóticas, basando su sonoridad en matices metálicos, de *kicks* persistentes, ejercicios de artificialidad enmarcados en situaciones posindustriales y transhumanas. Nacido a comienzo de los ochenta gracias al auge de los sintetizadores, la aparición de la caja de ritmos programables Roland, el éxito de propuestas musicales orientadas a retóricas futuristas como Kraftwerk, el establecimiento del electro y el synth pop como músicas populares (Reynolds, 2012: p. 30). Aunque una variedad incontable de variables dieron espacio a la génesis del Techno, como todas las cosas, fue un proceso lento de experimentación, surgimiento, establecimiento y explosión.

Alcanzó su auge a finales de los ochentas junto a las nuevas corrientes electrónicas bailables: el *house*, el *acid house*, el *trance*, *acid techno*, el *breakbeat* con el *drum & bass* y el *jungle*, dando lugar al *hardcore* y luego a nueva concepción de la electrónica, el *intelligent dance music*.

Las controvertidas 'Raves', se destacaban por generarse en espacios ocupados, abandonados, obsoletos, cualquiera fábrica o terrenos baldíos donde sólo se necesitara electricidad, unas cajas negras, las clásicas máquinas, músicos y el público, para concretar sesiones de baile y comunicación electrónica que duraban días y noches completas (Reynolds, 2012: p. 70-72).

La electrónica se programa, se reproduce o se sintetiza, a diferencia de otros géneros como el rock o el disco que se rigen bajo la premisa que esta música es 'tocada' y no se hace referencia directa a instrumentos y destrezas específicas, dejando mucho más espacio a la imaginación dentro de la automatización, permitiendo al espectador interpretar libremente, brindando un espacio sonoro rico en texturas y estímulos procesados, que apuntan derechamente a lograr algo más mecánico, más artificial, más agudo y nuevo.

Raramente se visualiza a una persona o banda cuando se escucha música electrónica (Reynolds para Blánquez & León, 2018: p.14). A diferencia de otras músicas, esta ausencia de humanidad en el paisaje sonoro supone una propuesta musical nunca antes vista, hecha posible por el

avance tecnológico de la época y la aparición de nuevos instrumentos y máquinas que democratizaron lentamente el acceso a la producción musical. Se concibe como un quiebre en la concepción de la música entre la electrónica y los géneros más tradicionales el ascenso del tratamiento por sobre la ejecución; donde el diseño sonoro, el ajuste digital de atmósferas y texturas vívidas para el oído tiene una relevancia mucho mayor que la ejecución humana de las notas, la armonización instrumental y la narrativa lírica.

La música electrónica logró algo especial, y esto era el suprimir la barrera psicológica que afirma que la cualidad de la música electrónica no es comparable a la virtuosidad de un músico, guitarrista o pianista talentoso. Esta música va más allá de la imagen de jóvenes buscando el éxtasis al son del bombo. Esto se demuestra en el desarrollo de una estética y lenguaje propio, que se arma a medida que avanza el tiempo, paralelo al crecimiento del potencial de producir música a través de las máquinas (Pesch & Wiesbeck, 1998: p. 9).

Barret Warren, autor estadounidense, comenta que una de las mayores cosas que hacen del Techno lo que es, es su sentido de fantasía utópica, una promesa de totalidad o compleción. Y a la vez ser un ejemplo de innovación musical. No es el reflejo de la dantesca situación de Detroit, sino la personificación de ciertos ideales de comunidad que existieron y continúan sobreviviendo como tales (Cohen, 2000, TV).

Para Derrick May, uno de los pioneros del Techno en Detroit, el género no es sino un error, algo que surgió de la combinación casual de ciertas influencias en un contexto determinado (Blánquez & León, 2018: p. 267). El Techno se establece como un tipo de electrónica bailable, que con el pasar del tiempo, el avance de la tecnología, la exportación de sus productores e ideas, con la consiguiente internacionalización del género, se generan nuevos subgéneros y propuestas, de las cuales, la gran mayoría reconoce su génesis en la articulación de la ciudad, el trabajo alienante de las fábricas y la rabia acumulada de la clase obrera. El origen del primer Techno, el “de Detroit”, se identifica con la narrativa electrónica de la repetición, la continuidad y la hipnosis, una analogía rítmica con el monotrabajo especializado que caracterizó al fordismo,

por lo que la industria inunda tanto el lenguaje sonoro como el visual del género. Así lo hacen consecuentemente las siguientes ramas y subgéneros del Techno que nacen en Inglaterra, Francia, Alemania, Bélgica, Rusia, entre otros (Blánquez & León, 2018: p. 269-273).

Los Estados Unidos emergieron de la guerra casi sin competencia ni obstáculos para sus productos industriales, especialmente el automóvil. Detroit luego se convirtió en la capital automovilística del mundo con las bases centrales de Ford, General Motors y Chrysler produciendo y alimentando tanto la industria como la competencia mundial. Virtuosa la ciudad se convirtió en la representación viva del sueño americano revivido después de las guerras, saliendo victoriosa y posicionándose como la principal potencia económica y política del mundo. Sobre el fordismo, curiosamente aplicable a la producción musical del Techno, el autor Terry Smith (1993: p. 15) comenta el principal carácter de la modernidad, la base inspiradora de la industrialización contemporánea, ninguno uno de los miles de descubrimientos, herramientas ni ingenierías que componen el éxito de los nuevos procesos, fueron creación de Henry Ford. La genialidad innovadora representa-

da por su nombre no es nada más que una organizacional: elementos elaborados en algún lugar fueron puestos en un sistema productivo de una funcionalidad incesantemente autorefinante, en donde nada es original excepto el sistema mismo.

Con la continua caída de la economía global, se vuelve cada vez más evidente que el destino de Detroit es un ejemplo para todas las ciudades y países del mundo desarrollado hacia un estado 'indesarrollado' (undeveloping) (Pope, 2011: p. 25). Las aparentes ganancias económicas de la aplaudida economía posindustrial fueron ilusorias, alcanzadas sólo a través de una autoperpetuada burbuja bursátil con niveles de deudas sólo ascendentes, un estándar de vida irrisorio, un proyecto o metarelato del éxito de la humanidad solamente basado en su industrialización y automatización productiva.

Mientras la economía del conocimiento fue considerada una disimulación - ahora vista como la esperanza revitalizadora de las industrias, al estructurar un nuevo patrón de desarrollo donde surgen nuevas industrias y las tradicionales se ven rejuvenecidas por la aplicación productiva de las nuevas tecnologías -, se contrasta con las ruinas de

la modernidad, lo cual es el caso exacto de Detroit, sobre lo cual el autor Richard Pope (2011: p. 26) comenta que el aspecto más trágico, el supuesto apocalipsis que ya venía sucediendo, es la cualidad inmensamente intrincada de detectar un sólo punto de precipitación, ya que este proceso histórico se vincula estrechamente a diversos factores, muchos de ellos ininteligibles desde una visión objetiva.

En el documental *Techno City* (Cohen, 2000) un joven Carl Craig relata, mientras conduce, como una evidencia del decaimiento es el edificio de la Michigan Central Station. Este es un típico ejemplo de Detroit, que a la fecha de lanzamiento del documental, seguía completamente abandonado. La ciudad es un residuo del decaimiento industrial. Las protestas sucedieron durante los años sesenta hasta la recesión que acabó con las compañías automovilísticas en los setentas y así, lamentablemente, Detroit sufrió la peor parte.

Él menciona con melancolía haber usado este edificio como inspiración, cuando se está frente a los teclados y cajas de ritmos, pienso en su belleza para crear música. Las líneas podrían ser líneas de bajos, las curvas podrían ser cuerdas, los pilares

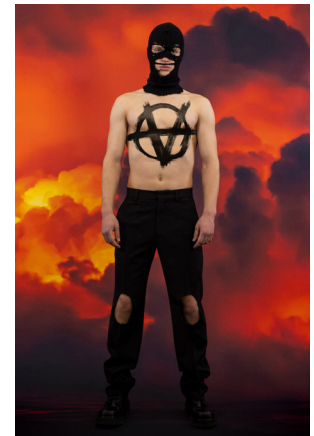
podrían ser bombos, la complejidad de los ritmos dentro de la música.

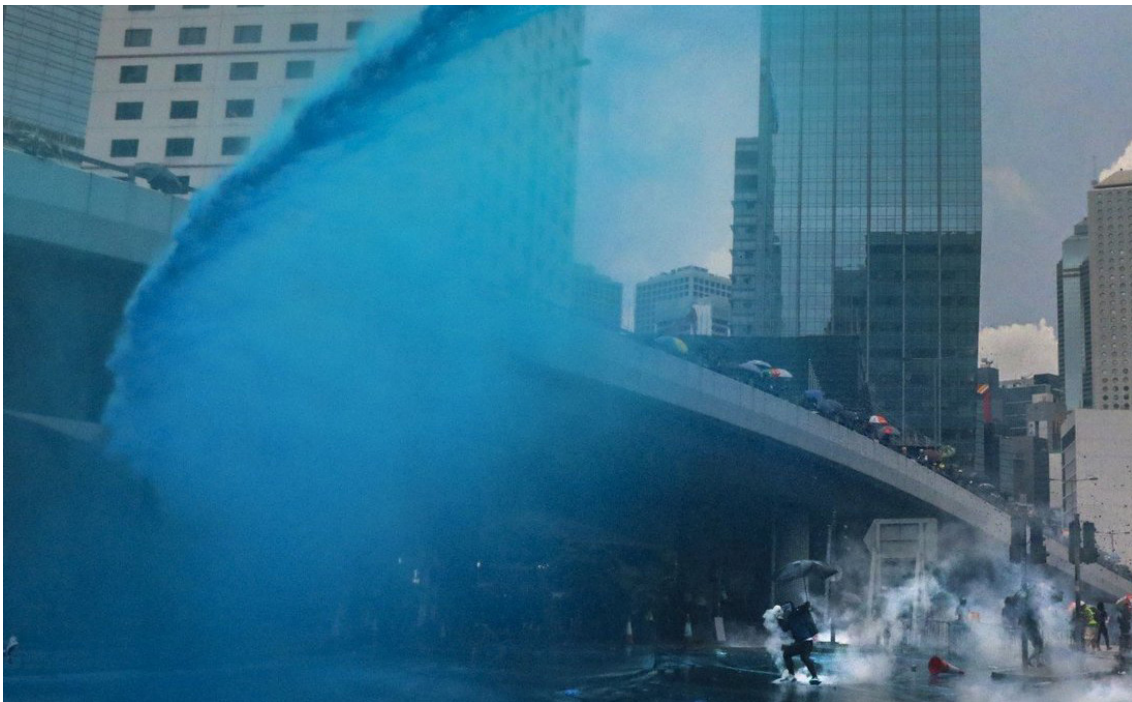
Es precisamente dentro de los ocios culturales, donde el día a día pasa a través del trabajo u oficio, la familia y la televisión, los que sientan la base del imaginario obrero que es propulsado por el Techno nacido en Detroit. Lo hace de manera sencilla, observando las propuestas futuristas que la industrialización y la modernidad impulsaron, desarrollando así nuevas imágenes del futuro, esencialmente basadas en lo que el pasado pensaba acerca del futuro, como una lógica retrofuturista (Pope, 2011: p. 26). El mismo autor menciona que Detroit es especial, en el sentido de que estas ficciones del futuro están inscritas físicamente en el paisaje de la ciudad. Es ahí en Detroit, que se debe enfrentar la pobreza con el abandono día a día, desde la reversibilidad de la fantasía utópica capitalista y una realidad parcial, hacia una realidad capitalista distópica. El Techno de Detroit, por lo tanto, “marca un reflejo cultural para aquellos que no dirigieron su sintonía fuera de la distopía capitalista presente y sobrevivieron para contarlo”.

Cuando se habla de utopía, nos referimos a una larga tradición de pensamiento sobre la sociedad perfecta, que encarna las nociones de perfección y existencia equilibrada, presentar una imagen de la sociedad en la que la armonía es el valor dominante. Aunque una de las características del presente siglo es que la utopía se convierte en temible, más que atrayente, ya que es cada vez menos creíble dada la evidencia. Luego de la caída del género utópico, es asumible que se ha producido una pérdida de credibilidad en la idea de utopía. Por esto mismo, es necesario destacar que en su época ‘clásica’, la intención de los escritores utópicos era la descripción de la sociedad perfecta y esto es completamente análogo a los inicios del Electro, el Techno y el House, donde la formulación de estos, especialmente en la génesis del Techno, era el concepto principal a desarrollar mientras se experimentaba con los límites de las máquinas y los secuenciadores.

Y si antes, hablando de distopía nos referimos al temor a la ciencia, algo que podría decirse de una importante fracción de la ciencia-ficción actual, aunque ya no se trata de invenciones «fantásticas», sino de hipotéticos desarrollos de algo ya muy conocido como, por ejemplo, la informática, o más actualmente, la hiper-vigilancia. (López, 1991: p. 22).

Caso: colección otoño 2021 Vetements que utiliza elementos, efectos, colores y consignas políticas de revueltas de los últimos años, como la pintura azul de Hong Kong, el color rosa neón de Pussy Riot, el rojo Raver, la ropa de combate e íconos anarquistas. Recuperado de <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2021-ready-to-wear/vetements>






Fotografías de Felix Wong. Recuperadas de <https://www.scmp.com/lifestyle/fashion-beauty/article/3119539/hong-kong-protests-inspire-new-fashion-collection-swiss>

La distopía, o utopía negativa, se caracteriza por la denuncia de desarrollos posibles o hipotéticos especialmente perniciosos, extrapolados o arraigados en la sociedad actual. En este sentido, esta visión está mucho más anclada en el presente que las utopías clásicas; no parte de la razón o de los principios morales para elaborar un modelo ideal, sino que deduce un mundo futuro de pesadilla a partir de la extrapolación de realidades presentes (López, 1991: p. 15).

El miedo ancestral al genio, ingenio, o el futurismo, ahora representado en forma de máquina, la ciencia-ficción se une a la distopía y expresa un temor común nuevo, pero a la vez milenario: el miedo a la ciencia. En ello se distancian ambas de sus orígenes comunes, la fé en la ciencia como liberadora de la humanidad (López, 1991: p. 23).

La distopía que Detroit configura, dicta que sería posible articular críticamente una suerte de alternativa al capitalismo encima de sus cenizas, donde la teoría marxista tradicionalmente ha buscado demostrar cómo el progreso del capitalismo conlleva inevitablemente a una contralógica revolucionaria, ahora el enfoque cambia hacia cómo el exceso del capitalismo contemporáneo podría llevarnos a algo más. Estos conflictos generan ánimos sociales de supervivencia, donde estar en el presente es necesario ya que no hay nada más que este punto, como un tipo de desilusión de dejar de mirar al futuro como la esperanza de progreso (Pope, 2011: p. 27-30).

De esto se extrae que la situación concreta de la metrópolis era de una fantasmagórica, donde las condiciones de calidad de vida eran tan bajas que la realidad era lo que se le llamaba 'distópica',



por consiguiente, la respuesta política y creativa frente a este árido terreno fue la conceptualización y creación de composiciones musicales con una finalidad precisamente 'utópica', proponiendo un paisaje sonoro hipnóticos pero expresivo, constante y viajero, donde jóvenes negros tomaban inspiración en la crudeza de su realidad, juntos a los sonidos teutónicos de Kraftwerk y pequeños secuenciadores Roland que asimilaban con precisión matemática los ritmos repetitivos, naturales a las maquinarias industriales.

El momento de la crisis más profunda de Detroit coincide con la "muerte de la arquitectura moderna" anunciada por Charles Jencks en 1977. Patrick Schumacher y Christian Rogner comentan en *Stalking Detroit* (2001: p. 48-52) que, después de Ford, la aparición de la arquitectura y urbanismo posmoderno en los setentas, barriendo con el mercado en los ochentas, representa mucho más que una nueva sensibilidad estética.

El rechazo posmoderno de la homogeneidad, coherencia y totalidad, y la celebración explícita de la heterogeneidad marca un despegue radical de los cincuenta años de desarrollo modernista. La fuerza detrás de este desarrollo, en vez de emerger desde la disciplina misma de la arquitectura, deben ser buscados en niveles socioeconómicos. La producción cultural posmoderna coincide con la crisis histórica del régimen de producción mecánica en masa (Daskalakis et al., 2001: p.52).

El flyer como artefacto articulador de la colectividad.

El volante, conocido popularmente como 'flyer', es el medio de comunicación más importante de la escena Techno (Díaz, 2019), utilizado para anunciar nuevas producciones musicales, apertura de tiendas y clubes, y sobre todo, fiestas. Puede ser producido rápidamente y distribuido fácilmente, convirtiéndose en el medio ideal para informar la consigna del evento planeado y el 'lineup' de DJs de forma eficaz. Se encuentran disponibles donde la escena converge y se reúne, haciendo de ello una forma efectiva de promoción. Al mismo tiempo, mantiene a una audiencia exclusiva a la escena, ya que la información circula en estos círculos de seguidores que asisten a los eventos. Quien no esté en el lugar indicado para recibir la información durante la semana no se enteraría del evento siguiente siendo promocionado (Pesch & Wiesbeck, 1998: p. 100).

Además de su naturaleza utilitaria, es decir, su función de divulgar noticias que serán pasadas o caducadas prontamente, el flyer se ha convertido en una característica distintiva de la escena, aunque este factor es común a la mayoría de comunidades musicales aisladas entre sí. Con el pasar del tiempo se convirtió en una pieza de colección que ha servido para documentar la historia del movimiento electrónico chileno.

Naturalmente, la creciente importancia de la gráfica tomó un rol esencial. El esfuerzo invertido, sea creando demandantes gráficas 3D o imprimiéndolas en un material especial, demuestra la confianza con la que la escena afirma su propia vivacidad y creatividad (Pesch & Wiesbeck, 1998: p. 101). La naturaleza transitoria del flyer es celebrada hoy en día con sus características y estilos propias del contexto en donde nacieron, o al menos de las que quedan registro (Castro, 2019), con la clara esperanza que lo efímero pueda ser perenne (Savage, 1996: p 1).

Al día de hoy, la producción de estas piezas ha cambiado en varios niveles, con un paradigma distinto para entender la cultura de club actual. En primer lugar, la electrónica ahora está presente en distintos lugares de Chile y Santiago como música de baile, careciendo de su actitud *underground*, ya que estos clubes brindan esto como un servicio, con exigencias y actitudes comerciales, que no eran el objetivo principal décadas atrás. Además, la facilidad e inmediatez con la que se pueden distribuir imágenes a través de redes sociales les permite a los clubes armar parrillas completas de eventos, artistas y género distintos, donde la electrónica suele ser dominada por

estéticas amables y neutras, diferenciándose de los ambientes derechamente ilegales, los cuales se suelen posicionar con los géneros musicales más rudos, que atrae a cierto público en específico, que no se suele mezclar con las demás escenas electrónicas presentes en la Región Metropolitana, como la del psy-trance o el tech-house (Sauri, 2019).

Se ha vuelto el estándar de la industria nocturna que los clubes posean propuestas visuales distintas e identificables, que recurran a lo largo del tiempo estableciendo su identidad gráfica para diferenciarse de los demás. Esto, en términos sencillos, obliga a armar una parrilla musical y visual coherente para el tipo de fiesta que se produce (Baesler, 2019). Por lo que, dentro de la diversidad socioeconómica de Santiago, se detectan distintos públicos objetivos y locaciones, por los artistas y recursos gráficos que utilizan. Por ejemplo, una fiesta que es concurrida por gente de categorías sociales más altas tiene un énfasis muy especial en el músico (Technique, La Serena), ya que se supone que es su nombre y renombre el que atrae a los asistentes (Santiago, Club La Feria), combinando una fiesta altamente producida, en términos de luces, barra, equipo de producción y

seguridad. Mientras que en casos más anarquistas y *underground*, donde el público al que se pretende dirigir es joven, sin poder adquisitivo ni pretensiones mayores a la expresividad individual descarnada (Díaz, 2019). Esto se da de forma casi natural, donde el rechazo a las fiestas más producidas y mercantilizadas se produce desde la gráfica hasta el 'lineup' de artistas, ya que, para el entendido en el tema, todo este mecanismo comercial va en contra de la esencia rebelde de la electrónica y la ocupación ilegal del movimiento Rave.

La Fiesta_ El rol político del ocio y la colectividad.

Contracultura / Contra orden.

El Orden era Poder. El orden vertical de los procesos daban forma a la oficina y las líneas de ensamblaje. Esta simetría operacional y espacial no es coincidencia, ni fue la extensión hacia la organización de la ciudad o el mantenimiento del orden social. Este orden socialmente legible y aplicable era un aspecto necesario de la aleación de fuerza laboral en suficientes cantidades para la producción industrial (Dan Hoffman para Daskalakis et al., 2001: p.45).

A partir de lo que el arquitecto Dan Hoffman expone, el hecho de la música Techno, de haber nacido en la obsolescencia de Detroit, encima de los restos del ordenamiento industrial, configura, según esta investigación, la segunda gran consigna política de la música electrónica después de la 'Expresión', en donde 'El Caos era Poder', el orden horizontal de los procesos daban forma a un nuevo espacio capaz de cuestionar y mantener, al mismo tiempo, el orden social, ya que la forma en que se procesaba este conocimiento, era a través del baile y el cuerpo.

Becker y Woebis también citan a DJ West-

bam, describiendo a las fiestas electrónicas como un 'templo sensorial de Reizüberflutung (inundación de estimulación)'. Todos aquellos elementos estéticamente sugestivos son aplicados de manera abundante, en donde los participantes viven una 'emocionalización' entre ellos (Becker et al., 1999: p. 64). El procedimiento por el que opera la música se describe como infinitamente variable, generando estados de trance a través de elementos fundamentales tales como el ritmo, la repetición, la tensión y la predictibilidad. Lo que le sigue a esto es lo que llamamos 'pérdida del ego o del ser' en el marco de la hipnosis inducida por la fluidez del movimiento corporal. Encima de esta experiencia individual, se conectan campos de encuentro superiores en donde la colectividad opera bajo códigos más hedonistas, pero esencialmente empáticos y primitivos. A esto se refiere la tan citada experiencia del 'sentimiento de comunidad', aquel objetivo que prima en la exploración adolescente, pero al mismo tiempo se convierte en un 'antídoto prácticamente indispensable contra la alienación e individualización de la sociedad'. Aquello que se reprime durante la semana, se debe liberar durante el fin de semana (Becker et al., 1999: p. 65-66).

Un ejemplo de construcción efectiva de comunidad electrónica, que es razón de orgullo y vergüenza al mismo tiempo, es Berlín. La capital alemana siempre ha sido un hogar para los desposeídos, los alienados, los duros, los políticamente comprometidos o los anarquistas y las minorías de todo tipo. En la década de 1990, la escena queer de Berlín predominó en contextos académicos y de autonomía de izquierda, atrayendo una gran atención al crear espacios seguros en la vida nocturna de Berlín para gays, lesbianas, bisexuales, personas transgénero y de todas las identidades de género (Baesler, 2019: p.124). Este enfoque vino junto con una re-politización general de la vida nocturna. A través de las fiestas y los clubes en ocupaciones ilegales, el discurso disidente llegó a lo más profundo de la escena Electrónica, pero apenas impregnaba a los clubes profesionales.

La ocupación urbana de las subculturas alternativas es la principal característica de la ciudad de Berlín, creando un paisaje inconfundible y palpitante que es, por sí solo, característico de la ciudad posindustrial contemporánea, generalmente de lugares alternativos, 'underground' o movimientos creativos/contraculturales en general. Estas 'zonas autónomas temporales' son áreas importantes para la producción

y la participación cultural. Baesler y Díaz se refieren en ocasiones diferentes a esta 'autonomía', definiéndola como espacios libres de los sistemas de control, ya que la ocupación urbana y la expresión creativa de participación cultural a la que se refieren cuando hablan de Berlín, es solo posible en la ausencia de la policía y las lógicas del capital, algo que la colaboración horizontal logra.

El surgimiento de estas nuevas estéticas y lenguajes musicales, que tenían al baile, como una de sus principales inquietudes, no fue un acontecimiento sin antecedentes ni conflictos. Por el contrario, tuvo que ver con importantes quiebres y discontinuidades en relación con el uso de tecnologías aplicadas a la creación musical, a redefiniciones respecto de lo entendido como música y como músico, y especialmente a las pautas de disposición de espacios de socialización juveniles. Así, la escena local de la música electrónica no debe sus orígenes a un hecho fundacional determinado, sino a la convergencia de factores, tales como tendencias musicales, estéticas y artísticas en general, posibilidades tecnológicas y modalidades de consumo y socialización nocturna, que permitieron la desestabilización, erosión y multiplicación de formas de

encuentro y consumo musical juvenil (Gallo & Semán, 2009: p. 128).

Como la cultura se sustenta en las diversas memorias individuales de los integrantes del cuerpo social y en las redes simbólicas, a través de las cuales se comunican, dicho modelo no es homogéneo. Tampoco lo es la sociedad, por lo que se pueden suscitar roces entre modelos. Por ello, en una sociedad que se diferencie en clases, castas o grupos, florecerán subculturas clasistas. En una sociedad que discrimina sexualmente, aparecerán subculturas sexuales y de subversión del género. Por lo que, es posible concluir que la formación de subculturas cumple el mismo papel que, dentro del código genético, el que desempeñan las mutaciones. Una subcultura es un análisis nuevo y parcial de la realidad social, un instrumento de adaptación y supervivencia, por lo tanto también es un conjunto de proposiciones para relacionarse con la misma.

Underground y conformación de escenas.

La escena dance contemporánea, o mejor dicho industria, es un espacio complejo, mutante y lleno de contradicciones.

Se parte de la base que sus inicios suelen configurarse desde valores antiproducidos como algo espontáneo, orgánico y anarquista. Se intenta caracterizar el movimiento de la mejor manera en toda su mutabilidad, donde se implican actividades y manifestaciones interconectadas, simultáneas y, por sobre todo, contingentes.

Al día de hoy, tal como el circuito de festivales electrónicos europeo y su eterna tensión entre lo local y el turismo electrónico, el movimiento trans-fémimo-anarquista en Brasil, el desarrollo de una escena electrónica en Perú, la organización de actividades y transmisiones de parte de Boiler Room en lugares como Shanghai, Seúl, Acra, Johannesburgo o Santiago. Todas estas activaciones producidas desde la fiesta y la música electrónica son parte del tejido social global, por lo que el cuestionamiento recae en la posibilidad que se vean influenciadas por el capital o que vayan en contra de agentes estatales, hegemónicos o el lucro mismo.

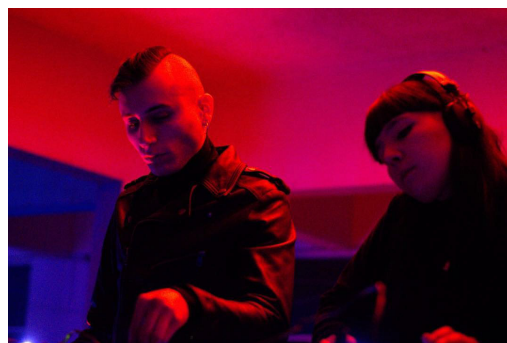
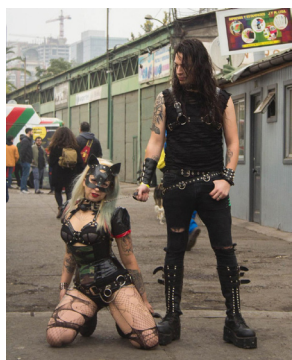
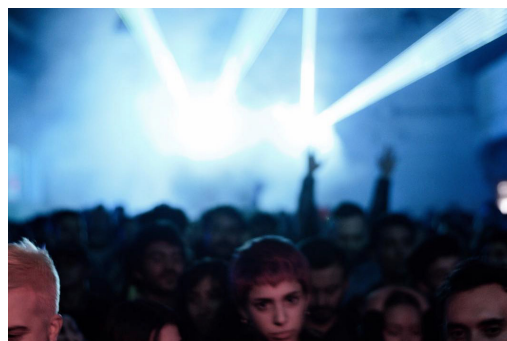
Este es el punto de diferenciación entre un evento musical producido con el lucro o con la Música en mente. Puede parecer un línea clara de discernir, sin embargo, en la actualidad es confuso incluso para sus

integrantes, ya que el capitalismo ha logrado contaminar todos los terrenos y aspectos de nuestras realidades, por lo que la construcción de escenas musicales vivas y, por sobre todo creativas y disidentes, se ha visto oprimida más que nunca por los sistemas de control, la hegemonía de la fiesta 'legal' y por último sepultada momentáneamente gracias a la pandemia del Covid-19. Por otro lado, se sigue creando música, por lo que la opción rápida y efectiva para compartir música local es armar un sello independiente, publicarlo en Bandcamp. Puede ser una buena estrategia de posicionamiento que, aunque no siempre resulta un gran negocio o directamente, no de ganancias, sí promueve una propuesta estética completa, crea lazos, genera un foco de atención e instala un punto de referencia.

Según Víctor Lenarduzzi, las escenas musicales puede contener en su interior diferentes matices, una lógica que no es exclusiva de la misma, ya que las diferentes escenas tienen una "corriente principal", sus espacios alternativos y ciertos refugios para la experimentación o para lo que se suele llamar 'underground'. Por lo que, dentro del crecimiento de las comunidades y carreras musicales acorde, se encuentran y

desencuentran contradicciones de la lógica de la productividad y la expresión artística, donde no siempre aquello que forma parte del 'mainstream' es de mala calidad, ni cualquier discurso construido desde el 'underground' está aportando algo renovador. (Lenarduzzi, 2012: p. 304).

Es en este escenario periférico, olvidado, obsoleto, donde se da lugar a nuevas configuraciones contrahegemónicas, situaciones de terrenos vacíos o 'terrain vague' (Solà-Morales, 2002: p.181-193), desde los cuales este proyecto trabaja y reflexiona. Entender las condiciones físicas, discursivas y políticas de estos sitios, para instar nuevos ambientes, nuevas escenas, nuevas lecturas, que resalten los objetivos originales del movimiento Rave. Un espacio que sale de las condiciones de vigilancia, de los beneficios y abusos de una sociedad higienizada, de los mecanismos propios de opresión, de sistemas de control político e ideológico.



Recuperadas de <https://www.instagram.com/recreofestival/>

Identidad Cyborg_ dimensión antropológica.

En un trabajo que aborda la relación entre cuerpo e identidad, no podríamos dejar de llegar a las cuestiones del cuerpo sexuado y, consecuentemente, del género.

Este proyecto se erige sobre una mirada crítica hacia el sistema hegemónico entorno a la sexualidad y la construcción de identidades sexuales, pues devela que las identidades están afectadas directamente por el contexto sociocultural de la crianza y crecimiento.

En los dominios del psicoanálisis y de la filosofía, la identidad es, seguramente, una de las nociones más controvertidas. Sin embargo, hay un consenso razonable, en el campo psicoanalítico, respecto a la existencia de una estrecha relación entre el desarrollo psicosexual, contribución original de Freud, y el nacimiento del sentimiento de identidad. Por lo que es evidente la constatación de que las nociones de cuerpo e identidad son indisociables.

Será Margaret Mahler (1982: p. 13-24) quien explique con más profundidad la relación entre el cuerpo, la identidad y el contexto. Una de las conclusiones de los trabajos de investigación de esta autora es la de que el sentimiento de identidad está determinado por las sensaciones corporales, por lo

que la identidad se asentará en la imagen corporal.

En cuanto a la identidad, Cheng, en sus *Meditaciones Sobre La Muerte*, comenta un punto diferenciador de la experiencia humana: la realización del espíritu en el carácter comunitario. No solo nos realizamos, no solo “somos” a través de nuestra conexión con la muerte, sino por nuestra capacidad social, de unión con los demás. Uniones de carácter místico o espiritual son debatibles, pero una conexión social desde un nivel físico, de cierta dependencia biológica e interacción psicológica, esto se da efectivamente en la humanidad. Vivir no se limita al hecho de existir corporalmente. Cada uno de nosotros está unido a los otros. (Cheng, 2015: p.31).

No se puede entender la identidad de la persona sin su medio, el cuerpo, ya que esta identidad se forma en la medida en que se comprenda la relación del yo y del cuerpo. Comprender el mundo emocional, por ejemplo, permite hacer esta relación entre la interpretación de un estímulo y la reacción emocional en el cuerpo conjugadas en la identidad propia de la persona.

Al hablar de identidad de forma ocasional, es posible y permitido conectar este concepto con procesos y prácticas con que los individuos hacen sentido y exhiben sus subjetividades en el espacio social, no como un atributo fijo de una persona, sino como un fenómeno flexible y basado en las relaciones, que naturalmente puede ir cambiando y readaptándose a través del cuestionamiento, cuando somos conscientes de nuestra conciencia e inconsciencia, somos capaces de autoafirmar nuestra identidad.

Se extrae de los postulados de Nelly Richard, la idea de que el feminismo se refiere principalmente a teorías elaboradas desde una clara conciencia de género, que busca efectivamente revisar las bases epistemológicas del conocimiento (Richard, 2008: p.8). Esto con el objetivo de poner en cuestión la imparcialidad de un saber que opera encubriendo prejuicios, exclusiones y arbitrariedades. Una mirada feminista nos insta a cuestionar quién, desde dónde y con qué fin se construyen determinadas versiones sobre el presente y el pasado, es decir sobre la realidad social y identidades, por tanto, registros o memorias. La autora alude a una subjetividad creativa que combina varias marcas de identidad en un proceso fluctuante de significación que desordena

las pertenencias del género, diversificando esa zona fronteriza donde se modulan los trazados simbólico y sexuales de subjetivación e identificación (Richard, 2008: p.16).

Para efectos de esta investigación, es necesario destacar el rol que cumple la experiencia de la fiesta y la distensión en la realidad actual, ya que es bastante fácil acercarnos a estos conceptos y entornos de una manera desvinculante o contravoluntad. Es imperativo entender a los entornos sociales como indispensables, y pensar nuevamente la cultura desde esta perspectiva, desde el suelo hacia la comunidad. De esta manera es posible exponer a la experiencia social, estética y discursiva de la Fiesta como merecedora de análisis transdisciplinarios vinculantes. Nelly Richard aborda el concepto de experiencia desde una perspectiva feminista y latina, y con esto se intenta decir que existe una clara intención descolonizadora para abordar las disciplinas. Ella comenta en su libro 'Feminismo, género y deferencias' que la experiencia, en su dimensión epistemológica, tiene el saludable valor crítico de postular formas de conocimiento parciales y situadas, relativas al aquí-ahora de una construcción local de sujeto, que desmiente el falso universalismo de los saberes

que defienden el sistema en curso. Por lo tanto, el recurso de la experiencia (persona en situación: subjetividad y contexto), merece ser defendido contra la tesis de la cientificidad del saber objetivo, que ha intentando dejar registro a través de varias disciplinas, como la etnografía, acumulando información sin huellas, mucho menos marcas de determinación sexual y discursiva. Desde un punto de vista político, la localización crítica de un sujeto se efectúa desde un lugar de enunciación específico, materialmente situado, produciendo así identidad y diferencia en respuesta a ciertas coyunturas de poder (Richard, 2008: p.31).

Este abordaje semiótico y discursivo de lo social y lo cultural debería resultar convincente y eficaz para pensar en identidad, diferencia y alteridad, específicamente en América Latina y las situaciones de erosión social análoga a muchas sociedades posindustriales. Por lo tanto, es necesario realizar una crítica feminista a la memoria dominante que opera manteniendo el orden del género y sus efectos de opresión. Una crítica a la memoria que no sólo revisa y discute las huellas del pasado, sino que también logre descifrar silenciamientos, omisiones y negaciones. Una crítica que

apunte a problematizar los significados absolutos, a los modos discontinuos y fragmentados de configurar el pasado. Esto nos permite a su vez reconocer y valorar el potencial de las prácticas de memoria y registro a la hora de contribuir a la desestabilización y transformación de órdenes normativos y normalizadores (Troncoso y Piper, 2015: p.75).

Es posible inferir que en la construcción de archivos, registros vinculantes y memorias hay una disputa, sobre cuáles realmente ocupan el espacio público, que sería donde se configuran los comportamientos comunes y cuáles de estos registros son tratados como legítimos.

Desde una perspectiva feminista, la importancia de la memoria tiene por objetivo evitar la distorsión de la verdad, evidenciando un sentido casi genealógico que intenta impulsar la consideración e inclusión al proceso mnemónico. Esto es porque la transmisión de las memorias sucede a través de mecanismos concretos, una de las formas como nos expone Butler: “es que el cuerpo puede convertirse y se convierte en el sitio donde se transmiten los recuerdos de otros. Ninguna memoria es preservada sin un método de transmisión, y el cuerpo

es un sitio de transferencia (y transitividad) en el que tu historia se convierte en la mía, o donde tu historia atraviesa la mía." (Butler, 2017: p.22).

La identidad como un acto de nombrar, una enunciación de autoidentificación y autoafirmación, desprende poder en su ejercicio desde colectivos, organizaciones. Sobre estas prácticas colectivas, Troncoso las nombra como acciones que han posibilitado tanto la constitución de sujetos, subjetividades y colectividades feministas como la posibilidad de visibilizar, nombrar y abordar otros tipos de violencias, resistencias y desigualdades. (Troncoso, 2020: p.121). Por lo tanto, es cada vez más clara la importancia de repensar el documento y la memoria como un eje articulador de ordenamientos normativos, a su vez de resistencia frente a esos ordenamientos, que condicionan las realidades de sectores completos de la sociedad. Una vez evidenciada la necesidad de configurar nuestro 'yo' con ayuda de material cultural puesto en juego en la sociedad. Se considero como algo orgánicamente que en más de una etapa de nuestras vidas buscamos asociarnos a un grupo, empezamos a diferenciarnos de los otros, y la esa necesidad de reconfortarnos en determinados estímulos, sonidos, imá-

genes y espacios, en escenas concretas, creo que sólo se explica por esa tendencia a la identificación personal, sexual, y colectiva.

Paul Preciado comenta en el 2015 que las minorías han inventado una cultura de resistencias, y ésta es otra utopía de espacio democrático (en el sentido de propuesta de república ideal), otras formas de relación, otros modos de vida, como relaciones múltiples o una filiación que no es necesariamente biológica. Por lo que se estudia esta cultura de club, es porque, entre otras cosas, se puede considerar al movimiento Rave y la fiesta Electrónica, como otra utopía de espacio democrático.

La belleza de los movimientos minoritarios es que, no habiendo sido considerados sujetos de derecho, sin embargo, tenemos la capacidad de inventar nuestras propias técnicas de gobierno. Es decir, como una cultura de resistencia que lucha por 'redefinir' esa realidad, como dice Preciado, que ha sido excluyente para un conjunto de sujetos históricamente quedando fuera de lo importante, relegado a los márgenes.

A través de la música, y en concreto desde la cultura de club, podemos probar modos diferentes de autorepresentación, experimentar y 'sacar' nuestro deseo erótico. La música, como el género y la sexualidad es performativa, y es por esto que forma parte de nuestra vida diaria, de nuestros momentos de entretenimiento en el proceso de conformación de la identidad. El estudio de la música popular en el ámbito académico adolece de carencias y debida atención si comparamos con países como USA o Reino Unido, donde está firmemente asentada y en países como Alemania, son declaradas instituciones culturales. (López, 2015: p.10)

"El cyborg no reconocería el Jardín del Edén; no está hecho de barro y no puede soñar con volver a convertirse en polvo". (Haraway, 1991: p.256)

Donna Haraway, reconocida feminista estadounidense, en 1983 aporta ciertos lineamientos epistemológicos que vienen a remecer las nociones alrededor de la identidad y la estructuración del humano. Todo esto en una época caracterizada por el establecimiento de la 'edad posmoderna' (Kellner, 1995, p.7-11), o como una época que ella describe como carente de fronte-

ras reales entre lo natural y lo artificial, culminando su teoría con el concepto de 'cyborg' (Haraway, 1991: p. 253). Ella apunta que nos encontramos ante una época donde nos hemos convertido en un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción.

La política de los cyborgs es la lucha por el lenguaje y contra la comunicación perfecta, contra el código que traduce a la perfección todos los significados, el dogma central del falocentrismo. Se debe a eso, que la política de los cyborgs insista en el ruido y sea partidaria de la polución, regodeándose en las fusiones ilegítimas de animal con máquina. Es necesario subvertir la estructura del deseo, la fuerza imaginada para generar el lenguaje y el género, alterando la estructura y los modos de reproducción de la identidad 'occidental', de la naturaleza y de la cultura, del espejo y del ojo, del esclavo y del amo, del cuerpo y de la mente. (Haraway, 1984: p.32-33). Así, Donna Haraway en su Manifiesto Cyborg defiende además la idea de lograr acabar con ese lenguaje patriarcal con la ayuda de las propias herramientas que en su momento encasillaron a la mujer como la "Otra".

En conclusión, esta investigación se suma a la idea de la evolución de las configuraciones de identidad en las últimas décadas, cambiando desde la visión clásica de “**identidad como artefacto**”, hacia una forma mucho más flexible de “**identidad en práctica**” (Leander, 2002, 198–199). Sobre esto nacieron mayores reflexiones alrededor de la identidad, no es una idea nueva, ya que tempranamente se reconocen las influencias socioculturales en asuntos como la percepción, la performatividad del género estudiada por Butler, para avanzar hacia la examinación de identidades practicadas en contexto, gracias al estudio etnográfico en relación a la alfabetización (Schamroth & Rowsell, 2011: p. 1-16). Las autoras continúan acercando el estudio de las estructuras identitarias como el desarrollo cultural de cuerpos de acumulación histórica, conocimientos y habilidades. Entendiendo así nuestro propio proceso de significación como uno dirigido por artefactos y experiencias subjetivas, conectando nuestro ser con otros textos, lo que vendría a explicar por qué y cómo uno construye una identidad a través de aspectos sociales y culturales.



Capturas de Ghost In The Shell (1995).

Remix_ mecanismo de la posmodernidad.

Se determina al espacio 'social' o 'de ocio' como el contexto basal para la interacción entre personas, para incitar indicios de construcción de cultura. La experiencia de la fiesta, como es parte de este contexto físico por muy capitalista que sea, pasa a ser otro componente de la realidad que es esencial, y claramente, saludable para el continuo desarrollo de las comunidades y la sociedad. Así la fiesta puede ser entendida como característica propia de la configuración cultural de cada sociedad, donde la cultura es aquello que estructura la visión del mundo de los individuos, y al mismo tiempo, es construida a partir de lo que los individuos perciben.

En este intercambio de escenas y géneros musicales se representan y expresan valores pertenecientes a variados grupos de personas, por lo que se conectarán lineamientos, conceptos, propuestas e hitos a ciertos lugares, capitales y regiones. Así, partiendo por estas primeras conexiones, sirven a los individuos para transmitir su visión del mundo, sus ideas. Es necesario entender que los significados que representan no son fijos, sino que susceptibles al cambio. La cultura de una sociedad está en constante cambio y construcción, y los elementos simbólicos presentes en ella

también. Esta relación bien podría analizarse desde la teoría de lo "imaginado", según señala Durand (1981: p.57-58).

La imagen es portadora en sí misma de un sentido, a diferencia de la palabra, la cual es arbitraria, o individualizada; de esta manera, la imagen es siempre símbolo. Durand entonces explica que se debiera considerar a la imaginación como la capacidad de crear representaciones simbólicas y otorgar significados a elementos. El esquema circular (Durand, 1981: p.9) es lo que hace la unión entre los gestos inconscientes del imaginario colectivo, entre los dominantes reflejos y sus representaciones. Son estos esquemas los que forman el esqueleto dinámico y funcional de la imaginación el intercambio constante que existe a nivel de lo imaginario entre las pulsiones subjetivas y asimiladoras y las intimaciones objetivas que emanan del medio cósmico y social. (Durand, 1981: p.47)

Es decir, lo imaginario consiste en una dinámica de relación entre el sujeto y su medio, coherente con lo descrito sobre la interpretación e incorporación de la Fiesta en la cultura; de esta manera, podría afirmarse que las representaciones sobre la experiencia humana como una transhuma-

na, cyborg quizás, definitivamente posinternet, todos estos preceptos forman parte de un imaginario cultural reciente, que a su vez es el fundamento del mundo interior de cada sujeto que compone estos aspectos.

Toda imagen incorpora un modo de ver, crea un lugar desde el cual prioriza ser vista. Si queremos realmente lanzar una mirada nueva a lo que las imágenes son, a los efectos y afectos que producen, hemos de poner en cuestión las identificaciones que se hacen del uso de las imágenes con la idolatría, la ignorancia y la multiplicidad. No se trata, entonces, de una reflexión que promueva una especie de escuela de mirada que nos enseñe a leer, interpretar o decodificar imágenes; tampoco de cómo debemos ver las imágenes o qué debemos ver en ellas. Se trata de relaciones abiertas que nos permiten ejercitar una mirada indisciplinada. No estamos frente a las imágenes, estamos entre imágenes. La cuestión es, más bien, cómo levantar otras imágenes, qué hacemos con las imágenes que vemos y cómo nos hacen circular (Soto, 2020: p. 104).

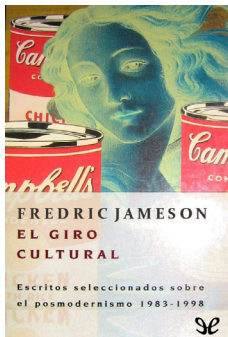
Conviene destacar que esta lectura no se funda en la idea de que la escena de baile de la música electrónica contemporánea

viene a superar todos los dilemas del roce arte/vida que la vanguardia había proyectado resolver, ni tampoco atribuirle a la misma, por extensión a otras culturas de baile, una fuerza que pasa por encima de las tradiciones que fundó la modernidad, tanto en las prácticas artísticas como en el pensamiento en torno a ellas. Solamente, consideramos que el baile aparece como un lugar de problematización y desplazamiento, como lugar en el que tienden a desvanecerse fronteras (Lenarduzzi, 2012: p. 73).

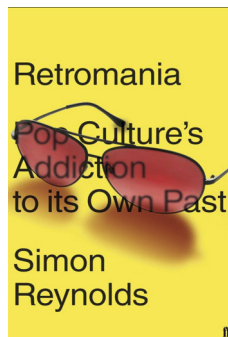
Lo que resulta atractivo en este punto, es situar un “síntoma” que ha atravesado a la discusión modernidad/posmodernidad desde finales de los setenta, coincidentemente con la publicación de las obras de la editorial Metal Hurlant y la aparición de MTV (Music Television. Channel). Más allá de las divergencias y los matices de las distintas versiones que se refieren al posmodernismo, en la cultura contemporánea se puede advertir, en lo que hace a la estética, un aspecto clave que consiste en el “desvanecimiento de la antigua frontera, esencialmente modernista, entre la cultura de élite y, la llamada cultura comercial o de masas, junto a la emergencia de obras de nuevo cuño, imbuidas de las formas, categorías y contenidos de esa industria de la

Cultura tan apasionadamente denunciada por todos los ideólogos de lo moderno” (Jameson, 2005: p. 8-9).

El modo de ver a la que nos invita el desarrollo de la historia de la música Electrónica y su conexión con la ‘era posmoderna’, es apreciar a los remixes como obras tanto desechables como interrelacionables, ya que, en esencia, son obras derivadas por naturaleza usados para publicitar un evento lleno de otras obras derivadas.



‘El Giro Cultural’ por Fredric Jameson.



‘Retromania’ por Simon Reynolds.



‘Realismo Capitalista: ¿No Hay Alternativa?’ por Mark Fisher.

Hablan precisamente del orden social emergente del capitalismo tardío, pero tendré que limitar la descripción a sólo dos de sus rasgos de importancia, que Jameson denomina ‘pastiche’ y ‘esquizofrenia’. Estos recursos son una oportunidad de percibir la especificidad de la experiencia posmoderna del espacio y el tiempo, respectivamente (Jameson, 2000: p. 13).

Lo que se entiende por remix, sea textual o vaya más allá del texto, la remezcla es collage; proviene de la combinación de elementos de cultura sin lugar, y funciona amplificando el sentido creado mediante la referencia para construir algo nuevo. Pero ¿por qué debería alguien preocuparse del florecimiento del remix, o incluso de su existencia? ¿Qué se gana con él, más allá de una simple risa? Y ¿qué gana la sociedad con él, más allá de algunos famosos irritados? Existen dos beneficios creados por el remix, uno es el beneficio de la comunidad; el otro el de la educación por intereses (Lessig, 2012: p. 111).

El remix puede considerarse un procedimiento o incluso un mecanismo de la cultura contemporánea. Se le puede relacionar con problemas como la propiedad de los productos culturales, la música, los derechos de autor, la creatividad, entre otras fronteras (Lenarduzzi, 2012: p. 80).

En este sentido, el arte del “remix” es todo un campo de experimentación cultural. En varias oportunidades, se ha contrapuesto -más bien apelando a la exageración o la ironía contra la actividad intelectual con el baile-. A su vez, hemos hecho del baile un objeto de reflexión y exploración “situada”. Con todo, se puede decir que hay cierto lugar placentero -y opaco- del baile que indica que una exploración intensa también se hace bailando (Lenarduzzi, 2012: p.308).

La ilusión del presente está fragmentada, nos enfrentamos a una cronología descalibrada y vertiginosa. Esto se relaciona con el creciente sentimiento que la cultura ha perdido su agudeza, su momentum progresivo, donde el pastiche y la retrospectión se empiezan a normalizar. En la década de 1980, Fredric Jameson discute que el pastiche es la característica principal de la cultura posmoderna, pero en este tiempo, especialmente hacia 1990, era más fá-

cil encontrar alternativas a la retrospectión, mucho más dentro de la música electrónica. Sin embargo, desde el inicio del nuevo milenio, la producción musical empezó a dar vueltas y la propulsión del sonido del futuro perdió fuerza, sucumbiendo a tendencias retrospectivas.

Teóricos posmodernos como Jameson y Baudrillard debaten que en la era contemporánea, no existe tal cosa como el pasado o el futuro, sino más bien “un vacío e instantáneo sentido del presente”. Hemos entrado en lo que Baudrillard llama ‘una nueva forma de esquizofrenia (posmoderna) con la emergencia [...] de la perpetua interconexión de toda red de información y comunicación’. Así, vivimos múltiples temporalidades al mismo tiempo, no es que no poseamos algún concepto del pasado o del futuro, sino que percibimos un continuo y estimulado presente (Baudrillard, 1988: p. 133).

En la actualidad, es posible detectar un aumento significativo de recursos cinematográficos relacionados por las ‘visiones subjetivas’. Es necesario destacar aquí un síntoma derivado del uso y desarrollo de estos recursos visuales desde conocidas obras como ‘Fight Club’ (1999), ‘Memen-

to' (2000) y 'Eternal Sunshine Of A Sportless Mind' (2004). Al día de hoy, gracias a los nuevos portales de 'streaming' y sus incesantes algoritmos clasificadores, se está gestando un nuevo género dedicado al retrato de las enfermedades mentales y las narrativas corruptas o 'desarticuladas', quizás haciendo mimesis al vértigo de vivir en la sociedad actual, incluso apuntando a las consecuencias de la sociedad misma, como 'Legion' (2017), 'Maniac' (2018), 'Undone' (2019) y 'I Know This Much Is True' (2020). Debido al uso popularizado de estos mecanismos narrativos, se extrae que la razón por la que la esquizofrenia, y por extensión, sus síntomas positivos, particularmente alucinaciones visuales, son retratadas tan frecuentemente gracias a sus capacidades visuales y narrativas en un aspecto cinematográfico. Síntomas relacionados con alucinaciones pueden ser fáciles de adoptar por parte de la ciencia ficción, por lo que se puede minimizar la experiencia sintomática de la esquizofrenia solo tomando sus componentes 'fantásticos', que se prestan para codificar narrativas de realidades alteradas o quebradizas (Baudrillard, 1994: p. 65)

La conexión entre la esquizofrenia clínica y la 'Esquizofrenia Posmoderna' fue esta-

blecida primeramente a través de mis intereses en las novelas e historias cortas de Phillip K. Dick. Su trabajo ha sido analizado por Frederic Jameson y Jean Baudrillard, además incluye temas que cruzan fronteras como las realidades alternativas, drogas alucinógenas, construcción identitaria, mundos artificiales, gobiernos autoritarios, sistemas capitalistas y esquizofrenia paranoica (Jameson, 2005: p. 363). Por lo que no es sorpresa que sus trabajos hayan sido adaptados ampliamente en el Cine y Televisión a través del siglo XXI, plasmando de este modo su relevancia para la era moderna.

El cuestionamiento de lo real y de qué lo constituye, la prevalencia de la artificialidad a través de mundos dominados por los medios, y una subsecuente pérdida de identidad son las características centrales que caracterizan la propuesta de 'Esquizofrenia Posmoderna' que desarrollan ambos autores (Baudrillard, 1994: p. 89).



Conclusiones de marco teórico_

Esta investigación nace desde la visión individual del autor, por lo que es necesario nutrir el criterio de análisis conceptual de las muestras, la teoría y la música, más allá de las propias vivencias o relaciones empíricas y acertadas. Es necesario generar la posibilidad de crear una herramienta que permita mostrar distintos datos y las relaciones entre sí, para comunicar efectivamente información con contexto y propósito, apuntando en definitiva a una experiencia informativa hacia las personas, pero sobre todo, explorativa y lúdica.

Como fue analizado, la relación personas, imágenes y cultura, como objeto de estudio de la antropología cultural, la etnografía contemporánea, desde la psicología, semiótica, entre otros saberes, es posible. Esta relación es simbólica y analizable principalmente desde las ciencias sociales. Esto es porque la Fiesta, sus imágenes y experiencia colectiva de las músicas se conforman como elementos que pasan a formar parte de la cultura, en una dinámica constante de interpretación, uso y reinterpretación de parte de los sujetos. De esta manera existe una manifestación concreta en la cultura, en el mundo real y en sus representaciones.

La comunicación ocurre en distintos niveles donde la apreciación subjetiva prima en la experiencia individual, donde no importa nada más que el consumo de la imagen quimérica. Para que una obra sea 'razonable' o 'colectivamente reconocible', debe responder a costumbres y construcciones sociales adjuntas a estos espectadores y sus respectivos contextos, apelar a generalidades, que permiten admitir un grado de razón o 'sentido' a una imagen, un totalitarismo del sentido. En el contexto posmoderno de la imagen, esto se demuestra como equivocado una y otra vez, ya que las imágenes, sean arte o no, se consumen y admiten de la misma manera, tal como con el resto del universo mass-media. La actual industria cultural trata las imágenes de un modo nunca antes visto, donde asuntos tan transversales como los arcaicos tratados de propiedad intelectual se ponen en tensión y cuestionamiento. Nos enfrentamos todos los días a estímulos de todo tipo, llegando a un punto en que es difícil diferenciar los límites de la comunicación, a esto nos referimos al contexto posmoderno de la imagen, a un verdadero quimerismo comunicativo, semántico y expresivo.

Así, nos ubicamos en una situación donde hacer sentido de obras, caracterizadas por la expresividad y el 'sin-sentido', es posible en varios aspectos y se torna interesante evidenciar y problematizar los mecanismos mediáticos en los que estamos insertos y nos permiten acelerar la interrelación de culturas.

En lo que a música respecta, esto es aún más profundo, el recurso del 'sample', 'edit' y el 'remix', muy utilizados en las últimas décadas, son claros ejemplos de reinterpretación intertextual de referencias sonoras tanto explícitas como implícitas, ya que los 'samples' o referencia original puede evidenciarse claramente o no, solamente usando un pequeño fragmento irreconocible. Estas acciones compositivas transgreden aquellos límites antiguamente trazados, además se pueden encontrar de forma masiva ejemplos de incluso comercialización y lucro con interpretaciones o reversiones individuales de material de terceros, como el incipiente portal de música Bandcamp, que propone un modelo bastante efectivo en lo que pago directo al artista se refiere, pero no posee mecanismos de protección de material reservado, tampoco es capaz de delimitar lo publicable en su portal ya

que no hay manera de juzgar el grado de uso de los 'samples', por lo que Bandcamp podría ser demandado de forma masiva por la industria musical.

Si el neoliberalismo organiza la productividad ahogando las motivaciones y espacios de ocio y gozo, la industria cultural organiza los productos mediales de forma que unifican y homogeneizan las interpretaciones, atenuando creatividades individuales y diferencias. Aquí es donde la expresión artística a través de la música electrónica evidencia que su primera motivación es incentivar la interpretación y la creación individual. A pesar que se responda de forma mixta (en un sentido discursivo o político) a la industria cultural global, la Electrónica es intrínsecamente expresiva, por lo que en varios terrenos se lograr configurar como contrahegemónica. Por lo tanto, no es de extrañar que distintas contraculturas, momentos y movimiento sociales, liminales y disidentes, que responden a injusticias sociales, desventajas sistemáticas y opresión institucional o gubernamental, lugares donde las expresiones e identidades son tensionadas, oprimidas, discriminadas, invisibilizadas, erosionadas y erradicadas, sean justamente los agentes que toman la

Electrónica y los códigos del Movimiento Rave para construir sus propias coyunturas disidentes.

El diseño de un sistema de ordenamiento subjetivo se origina junto al estudio de grandes obras compilatorias, no sólo para presentar una organización de todo el material disponible, sino para poder realizar una interpretación real, basada en el recorrido total del material utilizado a lo largo del trabajo. No obstante, esta investigación de enfrenta a un medio de comunicación que ha mutado a lo largo de las décadas, códigos que siguen en constante evolución y reinterpretación, que además está presente alrededor del mundo, dado el hecho que la electrónica llegó a todos los confines, por lo que la cantidad de visiones e iteraciones son infinitas, pero siempre corresponden a su lugar de origen y deben a sus influencias, factores que sí son posibles de documentar. Es por esto, que para contener, ordenar y estudiar una visualidad mutante e inconexa, o como se mencionó previamente, quimérica, es necesario una herramienta o método que contenga todos los factores visuales posibles y al mismo tiempo ordenarlos sin mayores juicios técnicos o comerciales, para apreciarlo en su

multiplicidad y reiteración. Como investigador y ciudadano global, es una capacidad especial de interconexión cultural de imágenes quiméricas que resulta del entrenamiento luego de 'hashtags', 'moodboards' y arqueología de medios. Así el método más acorde son los lineamientos esenciales de Aby Warburg (1905) y el trabajo que hace The Warburg Institute.

Durante un periodo en la historia de la humanidad caracterizado por las representaciones, la globalización, el aceleracionismo y lo absurdo. Es por esto que, del momento cultural actual, y curiosamente también de la subcultura acontecida a principio de los noventas, se extrae una sensación constante de tensión, urgencia o ansiedad, un sentimiento apocalíptico que convierte al presente en un escenario mucho más importante que antes. Esto era cierto, en cierto grado, gracias al efecto 2000 o el 'Y2K event', sumado a los incipientes problemas medioambientales, problemas de racismo y discriminación sistémica, las continuas crisis financieras, tensiones bélicas alrededor del mundo y la instauración de gobiernos neoliberales tanto democráticos como autoritarios.

Al día de hoy, el escenario no ha cambiado en muchos aspectos, se han agravado problemáticas de carácter global y también se le han sumado nuevas herramientas, medios y mecanismos. Los más reconocibles y contaminantes son el fenómeno del Espectáculo, definido por Guy Debord en 1967, el capitalismo tardío y el aceleracionismo globalizado. El derribo de las fronteras, sean culturales, nacionales o comerciales, es una característica natural de esta etapa de la humanidad, que ha sido abordado por diversos estudiosos y filósofos posmodernos, como la 'esquizofrenia cultural' de Fredric Jameson o los 'delirios esquizofrénicos' de Deleuze & Guattari, autores que se centran precisamente en el 'deseo', el 'pensamiento no-linear-colectivo', y la transgresión de los límites, especialmente aquellos hegemónicos.

Estos factores han sido puesto en juego en la Industria Cultural misma, siendo interpretados y masticados como recursos narrativos, literarios, gráficos, estéticos o estilísticos y cinematográficos. El desmembramiento del movimiento Rave a mediados de los noventas y la formación del circuito internacional de festivales de electrónica en la última década, son algunas de las formas

en las que los gobiernos y luego el capital se cruzan con la música. De todo esta recolección de síntomas, se extrae una noción clave, la cual es que la música electrónica, su manifestación social, su estudio, la era en la que vivimos, las ansiedades de la época, todo apunta a la búsqueda de una sensación de inmanencia, de unificación del ser, y esto es un proceso, es temporal, finito y contingente, al igual que una canción.

Es por esto que se propone la reinterpretación y diseño de un Atlas cultural específico para estudiar, registrar y vincular la historia de la música electrónica chilena, proyectándose como un archivo cultural mnemónico de múltiples utilidades y orígenes, permitir esbozar un atlas mayor que conecte las expresiones artístico-culturales de los nuevos medios. Un catálogo propone una sistematización ordenada de un universo acotado, basado en criterios fijos. El Atlas, por el contrario, es por definición incompleto, una red abierta de relaciones cruzadas, nunca definitivo, siempre ampliable a la incorporación de nuevos datos o al descubrimiento de nuevos territorios, constituyéndose un 'Work in Progress' stricto sensu (Tartás & Guridi, 2013: p. 229).

/06 /MARCO METODO LÓGICO

El presente proyecto propone una metodología mixta de estudio, profundización y cruce de investigaciones acordes que plantea nuevas formas de abordar la investigación-creación. Poniendo así en tensión la relación de las personas con las imágenes, gracias a experiencias y construcción de identidades y comunidades situadas en la actualidad, cruzando la fiesta y el capitalismo tardío.

1. Realización de encuesta cuantitativa y cualitativa para caracterizar la comunidad y sus comportamientos.
2. Síntesis de conceptos a partir de una encuesta cualitativa realizada al mismo grupo identificado.
3. Desarrollo de una recopilación histórica de la electrónica global para vislumbrar y detectar reflexiones, críticas o denuncias en la música y sus orígenes.
4. Levantamiento bibliográfico y teórico, orientado a la profundización de las ideas tras las motivaciones esenciales de la cultura estudiada para el desarrollo de un proceso de arqueología de medios para recolectar y respaldar reflexiones posteriores.
5. Levantamiento de imágenes y bancos representativos través de internet, escaneo de muestras, recopilación de publicaciones editoriales y discos de música electrónica.
6. Formulación de criterio de análisis gráfico a modo de propuesta de algoritmo personal para la posterior categorización subjetiva del contenido medial.
7. Diseño de una plataforma en línea interactiva y colaborativa a modo de archivo colectivo hipermedial.

Se establece considerar dimensiones objetivas y subjetivas para el análisis propuesto. La visión subjetiva se basa en la lectura personal de carácter observador participante, con el fin de reconocer los antecedentes iconológicos que se repiten y reflejan en las distintas muestras, distantes tanto geográfica como cronológicamente. En tanto, la visión objetiva consiste en la recolección y arqueología de medios para el análisis técnico y gráfico de muestras representativas.

La estrategia metodológica propuesta considera, en primer lugar, una serie de entrevistas personales y presenciales, que tuvieron por objetivo el detectar las consignas naturales que posee la electrónica en nuestros exponentes locales, por lo que se consideró a participantes y gestores de la escena local contemporánea para brindar su visión sobre la producción de fiestas, espacios, eventos y la manera en cómo se ha configurado esta comunidad en continua evolución y crecimiento.

Se generan una serie de ordenamientos cualitativos de los conceptos recabados a partir de las entrevistas personales y encuestas. Se desprende un esbozo de la aparición de comunidades electrónicas en Santiago a través de la identificación de

circuitos de fiestas. Luego, se identifican consignas políticas, ideales, recursos narrativos, arquetipos y teoría adyacente a la música que refleja. Ya en esta etapa es posible detectar indicios de la manifestación local de un movimiento cultural juvenil caracterizado por la inclusión, la transgresión de los límites y construcciones sociales.

Para los efectos de esta investigación, se entiende que el material de décadas previas disponible en físico, solamente son las muestras en sí y posteriores libros compilatorios, mientras que en la actualidad, los afiches, volantes, gráficas y publicaciones se distribuyen de forma digital con un énfasis crucial en las redes sociales, por lo que se extraerán directamente del internet y de estos portales.

Así es como se organizó el material de distintas fuentes, se recolectó de internet a lo largo de los años a modo de colección personal, afiches y flyers de la electrónica actual se encontraron a través de Facebook e Instagram.

En Chile, existe un imaginario propio de la escena electrónica local, manifestada en un principio desde la década de los noventa, a partir de la circulación de imágenes

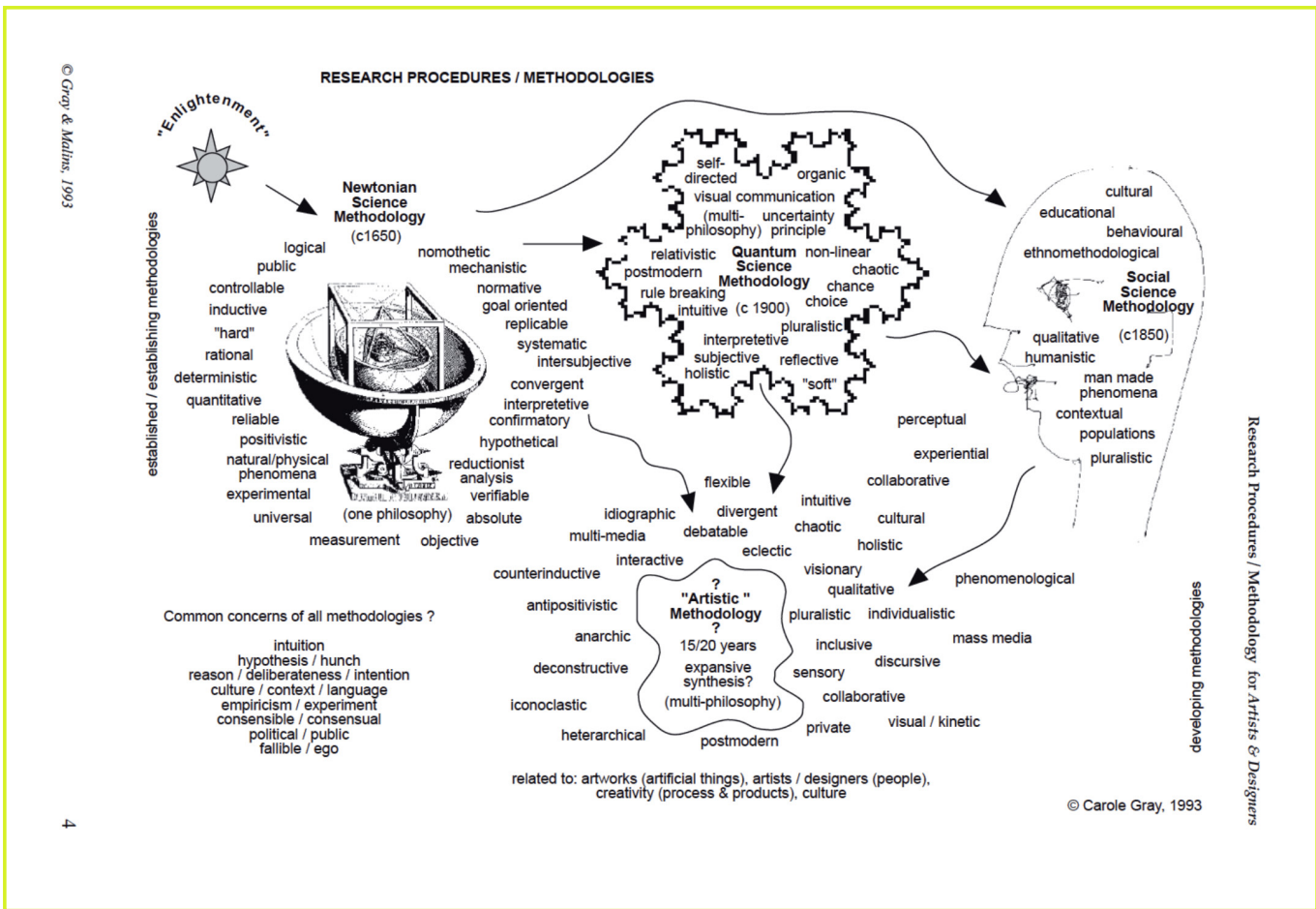
promocionales en soporte papel, como 'flyers' y afiches, mientras que actualmente manifiestan sus imágenes principalmente sino exclusivamente, en soporte digital. Por lo que es posible encontrar diferencias fundamentales entre las dos identidades visuales locales, sin embargo, ambas mantienen una cercana relación al imaginario de la electrónica internacional.

Para interpretar aspectos subjetivos y colectivos especialmente, se caracterizan las vivencias que la cultura dance habilita como aquellas que se enmarcan en una experiencia compleja, vinculándose directamente con las ideas de 'éxtasis', 'trance' y 'viaje'. Por lo tanto para conseguir una interpretación iconológica, una descripción y análisis adecuado, también se necesita llevar a cabo una organización idónea, en este caso intuitiva, de todas aquellas imágenes y demás documentación disponible que forma parte del estudio planteado.

Así, se acude a estudiosos que continuaron desarrollando los postulados warbugianos como Erwin Panofsky, éste hace referencia a cómo el humanista fecha y localiza el material del que dispone, testimonios o huellas para poder así obtener una suerte de cosmos de cultura al que considera como una

estructura espacio-temporal, donde todos los elementos se observan y se relacionan con otros materiales, se organizan y/o clasifican, luego se interpretan o descifran.

Hoy no se comprende la idea de obra aislada de su contexto relativo: el trabajo de creación se enmarca dentro de secuencias o conjuntos que definen intereses múltiples y relaciones cruzadas. La Serie, la Opera Aperta, el Work in Progress, nos ayudan a afianzar la idea de un proceso abierto, continuo, cuyos puntuales resultados apenas podemos entrever como fotogramas de una película (Tartás & Guridi, 2013: p. 232).



Esquema extraído de Gray y Malins (1993), página 4, para explicar el terreno pantanoso de las metodologías artísticas, especialmente tras el pensamiento posmoderno, contrastándolo con metodología científica, newtoniana, cuántica y humanista.

/07 /PROYEC TO

Definición_

Este proyecto se define como experimental desde el desarrollo de mi propia experiencia personal identitaria y la vivencia en la escena electrónica santiaguina, motivado por mi inagotable interés en sus expresiones, mecanismos y su gran espectro de reflexiones y subjetividades. Este proyecto se llevará a cabo desde el análisis gráfico de las piezas promocionales y artísticas de la música electrónica, para explorar y destacar nuevas consignas y códigos que apuntan a la reivindicación de la Fiesta como acto político e interseccional.

Este proceso experimental nos introduce en un proceso de investigación-creación, finalizando con el diseño de una etnografía visual imprecisa que registra de forma subjetiva los cruces simbólicos y políticos nacidos en el movimiento Rave chileno, contrastandola con el movimiento británico tan ampliamente investigado.

En el marco del presente proyecto, se reconoce que una de las características propias de cada subcultura es su relación con las imágenes, la expresión de identidades y sus códigos sociales. La investigación en el área de la denominada etnografía cultural, se encuentra influenciado por las antropologías eurocentristas, por lo que al trabajar con comunidades consideradas disidentes, marginales o diversificadas en su identificación cultural, se entra en cierto conflicto disciplinar, ya que el objetivo de la etnografía es la descripción de las culturas bajo estándares antropológicos y particularmente 'blancos'.

Se propone que la etnografía adquiere mayor relevancia al valorar los sistemas disidentes y estudiarlos de forma compleja y transgresora, ya que son sociedades donde la marginalidad es un factor común y esto merece ser visibilizado al analizar sus interrelaciones y efectos.

El interés recae en las cosmovisiones disidentes o contestatarias, este patrimonio refleja las historias culturales, reforzando así la identidad cultural sea local o regional. Para lograr estos efectos, el proyecto idóneo para desarrollar este tipo de plataforma es la programación web, a modo de centro informativo y compilatorio de hipermedia. Para aprovechar las ventajas del medio digital, el producto se abre a la posibilidad de ser esbozado como un proyecto de mayor proyección, donde las comunidades que aquí se han investigado, puedan contribuir directamente al registro y crecimiento de este plan de reflexión social-visual. De esta manera la Fiesta puede poseer un centro de documentación colaborativo.

La DIBAM define al patrimonio cultural como un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra o de una generación a las siguientes. El patrimonio cultural es la fuente de la identidad, por lo que conocerlo ayuda a formar una conciencia sobre las raíces de cada individuo o comunidad, y a comprender la riqueza de otras culturas; esto, el conocer, consiste en la base para el diálogo.

Desarrollo_ Caracterización.

Se efectuó una encuesta virtual basada en un cuestionario de carácter mixto, utilizado como material de estudio para la realización de esta investigación. La serie de preguntas se compuso de tres secciones: caracterización demográfica, descripción de la Fiesta en Santiago de Chile y por último la caracterización subjetiva de la Fiesta Electrónica. El público objetivo inicialmente era jóvenes entre 16 y 26 años que habitaban salir a fiestas clandestinas, con los que se podía contactar mediante redes sociales como Facebook. En otras palabras se apunta al colectivo denominado como juventud para estudiar la Cultura Juvenil actual e incipiente. No obstante, nos encontramos ante una época en la que ese grupo ha aumentado en cuanto a edad se refiere abarcando a adultos hasta los 35 años debido a que el movimiento social alrededor de las fiestas clandestinas se ha ampliado y diversificado en los últimos cinco años.

Al final del cuestionario se ha añadido un apartado dedicado a observaciones, para que de forma opcional realice un comentario referente a la configuración específica Fiesta Electrónica en la Región Metropolitana, sin embargo las respuestas en su mayoría apuntaban a las diferencias comparativas de este formato de fiesta frente

a otros sectores de la capital. Por lo que se destaca primeramente, que se parte de la base de la existencia de una fiesta que corresponde a la 'norma' de barrios como Bellavista, donde es posible ubicar casi de forma estándar componentes regidos por una configuración capitalista y, sobre todo, patriarcal en su ocupación, donde prima el público cisheterosexual que representa el consumo de cerveza, la predilección por el reggaetón, y que acostumbra depredar a las mujeres presentes, se presentan riñas con frecuencia y no representa de ninguna manera un entorno amigable para las configuraciones sociales.

Se concluye que, aunque sea utilizado como terreno de esparcimiento, el Barrio Bellavista y sus componentes no representan ni configuran espacios de poder horizontal, ni permiten el despliegue natural del deseo individual, ya que se encuentran normados como el resto de la ciudad.

Es posible entender que las identidades posmodernas se constituyen a través de la performatividad, y esto fácilmente decanta en la participación de 'juegos de roles' y derechamente 'construcción de (auto)imagen'.

Mientras el foco de la identidad Moderna gira alrededor de la ocupación de uno, la función de uno en la **esfera pública o social**, la identidad posmoderna, por el contrario, nace desde los **espacios de ocio**, centrados en la estética, la imagen y costumbres de consumo, arraigándose en los entornos lúdicos, por lo que nace la noción abstracta de 'jugador', donde la autoconstrucción estética es basal, por tanto se cumple la autoafirmación feminista.

Un 'jugador' conoce las reglas del juego, sabe actuar de forma acorde, sin embargo también sabe cómo contestar a estas reglas, subvirtiéndolas con los recursos más cercanos. Las convenciones sociales y los intentos de identificarse a través de actividades ritualizadas, el 'jugador' agrega capas de información a su personaje y si interactúa con los mismos participantes y pares de su entorno, de forma recurrente gracias a la interacción con una escena o comunidad específica, esto hace posible el ganarse una identidad añadida a través del respeto de otros 'jugadores' (Kellner, 1995: p. 242).

Todo este comportamiento es una codificación especial de los espacios nocturnos, especialmente aquellos electrónicos, ya que el escenario que se crea es análogo al de un videojuego, donde la música conecta directamente con la herencia musical de la década de los noventa y con la actualidad, de forma simultánea.

Caracterización arquitectónica

Encuesta o

cultura

legal

establecido

doméstico

graffiteado

tomado

industri

oscuro

subterra

ruinoso

cerrado

intervenido

construido

limitado

recóndi

dateado

desprol

clandes

Para consultar los paneles completos, diríjase al final del documento.

9. ¿Cómo son los entornos donde vives una Fiesta?

Panel digital de 99 muestras realizada a través de internet y redes sociales durante el mes de Mayo de 2020.

contracultura

ilegal

/ocupa

underground

al

joven

deshinibido

áneo

secreto

libre

marika

to

seguro

o

surreal

ijo

sensual

tino

Encuestas_

Es necesario destacar que esta investigación se origina el 2018, continúa todo el 2019, terminando en el año 2020, el 11 de marzo debido a la emergencia sanitaria global, nominada oficialmente esa fecha como pandemia. Se efectuó una encuesta virtual a través de redes sociales con un total de 99 muestras para un cuestionario de 13 preguntas, divididas en demografía, costumbres y entornos, objetos culturales importantes (media o hipermedia), y apreciaciones subjetivas, concluyendo con un hilo conductor basado en los datos objetivos y las cultura, y otro con datos subjetivos que abordan la conformación de una contracultura.

El 2020, en Santiago de Chile se declararon varias medidas concretas y de ellas, específicamente dos atentan hasta el día de hoy contra las expresiones colectivas: las cuarentenas dinámicas y el toque de queda. Aunque el objetivo de ellas es la prevención primordial de aglomeraciones, la poca flexibilidad regulatoria sobre la industria cultural y las artes, el desconocimiento de los espacios y anulación de las actividades al aire libre no han permitido a la situación del país adaptarse con el tiempo a la pandemia, mucho menos satisfacer las necesidades sociales de la población. De esto se extrae

que, la aparición de una nueva coyuntura era lo único necesario para dismantelar la industria del entretenimiento a nivel mundial, viéndose afectada directamente todas las ocasiones colectivas o masivas. Esto genera una nueva resistencia a nivel local, ya que se agrava el concepto de 'fiestas clandestinas' entre 'reuniones ilegales' y 'amenazas a la Salud Pública'.

Encuesta digital: El Rol de la Fiesta

7. ¿Qué significa para ti la Fiesta?

Encuesta digital de 99 muestras realizada a través de internet y redes sociales durante el mes de Mayo de 2020.

sustantivos

viaje
 entretención
 celebración
 caos
 reunión
 jolgorio
 ritual
 distracción
 atmósfera
 espacio
 ruptura
 cotidiano
 expresión personal
 experiencia colectiva
 pertenencia
 trascendencia
 referencia
 vinculación
 reunión energética
 danza
 aceptación
 distensión
 comunidad
 industria
 abstracción
 fugaz
 conexión
 vibraciones

verbos

para bailar
 para liberarse
 para buscar
 para encontrar
 para entretenerse
 para celebrar
 para expresarse
 para divertirme
 para reunirme
 para refugiarnos
 para distraerse
 para liberar tensiones
 para abstraerse
 para representarnos
 para desahogar
 para compartir
 para compartirse
 para despejar
 para concentrar
 para ejercitar
 para despreocuparse
 para encontrarse
 para fantasear
 para construir
 para especular
 para viajar
 para olvidarse
 para desestresarse
 para distenderse
 para sudar
 para disfrutar sin prejuicios
 para recrearse
 para pertenecer
 para experimentar
 para conectarse
 para reunir dinero
 para dar trabajo
 para subvertir la rutina
 para drogarse
 para recargarse
 para expresar
 para permitir lo prohibido
 para canalizar energía

(Mapa ideológico)

Encuesta o

Es un ritua
El underg
La autoge

RITUAL.

COMUNIDAD.

No es tan invasivo
La Manera de relacionarse las personas
Se genera comunidad espontánea
Respeto del espacio personal
Conexión colectiva/individual simultánea

INDIVIDUO / COLECTIVO.

LENGUAJE UN

SENSIBILIDAD.

La libertad del baile
Los DJs brindan una experiencia sensorial
Fluir con la música
Experiencia Introspectiva
Intercambio de sensibilidades/energías colectivas
La música es un lenguaje universal

ENERGÍA.

12. ¿Con qué ideas o valores identificas a la Fiesta Electrónica?

Encuesta digital de 99 muestras realizada a través de internet y redes sociales durante el mes de Mayo de 2020.

Al en sí mismo
 El entorno es distinto a lo legal
 Gestión de fiestas

INCLUSIÓN.

Horizontalidad
 Hay Espacio para todes
 La inclusión significa Menos Prejuicios
 Menos Miedo Mayor Expresión
 Menos Acoso Mayor Comodidad
 Menos Heteronorma Más Libertad
 Fantasía es Rebeldía

UNIVERSAL.

Mayor libertad de expresión
 Estética y exponerse
 Expresión y sentirse cómodo

EXPRESIÓN.

El entorno liberado de prejuicios.
 La música se vive distinto en una amplificación envolvente
 El bajo impacta en el cuerpo
 El viaje es la prioridad

VIAJE.

Descubrimientos y experiencia_

La experiencia de participar en una 'Rave' es altamente sensorial. Esto tiene directa relación con la intensidad del volumen y la repetitividad de la música con la que, los 'Ravers', pueden entrar en contacto ya no sólo sonoramente, sino corporal y tribalmente. El conocido factor 'éxtasis', es un puente rápido, un atajo a la exacerbación de los sentidos mediante un trance con origen cardiorespiratorio y emocional hacia la conexión física del baile continuo y el despliegue sin tapujos de los deseos e identidades de la colectividad configurada. Se puede asumir que todos los contextos y espacios de fiesta y celebraciones poseen una estimulación exagerada de los sentidos en su experiencia, desde rituales hasta otros clubes. Sin embargo, la cualidad destacable del 'clubbing' y, por consiguiente, del movimiento 'Rave', es su continua sobre-estimulación, es parte esencial de la experiencia social, musical y estética.

El objetivo de todo esto al parecer es el 'perder el control', sin embargo, me atrevo a profundizar en las maneras en que son solamente estos espacios y contextos los que permiten una manifestación cabal, natural y completa de las identidades que se encuentran desplegadas hacia minorías, marginalidades, fronteras y sociedades

nómades y mutables que se reconocen como una articulación masiva de otras 'minorías', conectados por debajo pero separados por arriba. La 'Rave', y el contexto que genera, vendría a configurar un 'debajo', una experiencia 'underground' que se oculta de los mecanismos y categorizaciones de las sociedades de control y su sistema predilecto, el capitalismo tardío. Quizás los efectos del baile y la fiesta sin cesar no son desconocidos para muchas personas, sin embargo, la vivencia real del sentido colectivo de la 'Rave' y sus códigos es una experiencia reservada para una fracción de nuestra sociedad, quienes de alguna u otra manera se cruzan con la Industria Cultural global.

La influencia cultural de las drogas, son un precedente que además nos permiten unir la masificación del éxtasis con el apogeo del movimiento 'Rave', cuya afluencia y asistentes provenían de todos los lugares posibles, cruzando las escenas del 'Acid House', el 'Jungle', el 'Techno' y posteriormente el 'Drum & Bass', junto con la influencia del 'Ambient' y el endurecimiento de las escenas hacia géneros nacidos en el 'Hardcore', esto procede finalmente en el desarrollo del 'Bleep Techno' o 'Intelligent Dance Music', cuyo eco suena más fuerte que nunca.

“Había un ímpetu masivo, un subidón colectivo de felicidad, solo porque había una atmósfera genuinamente brillante en la pista y todas las personas estaban básicamente compartiendo aire cálido, sudor y botellas de agua, todo esto encima de compartir nuestras expresiones, espacio personal, y sobre todo, nuestra energía. Eso se comparte, se siente en la habitación”.

- Sauri, 2019.

“No sé si éramos todos juntos vibrando, o si la vibración de la música nos hipnotizó a nosotros, el público. La música dirige el camino, por lo que la gente no se equivoca en pensar del DJ como un sacerdote, de una u otra manera la colectividad necesita un líder, y en este ritual en particular, participamos todos. Nosotros, las máquinas, el entorno, las frecuencias, todas”.

- Marcelo Antonio, 2019.

“Cuando los parlantes bombardean, no hay forma de evadirlo. La música es justamente el factor que nos permite desarmarnos, desnudar nuestra cara normada, reconfigurar quienes somos a voluntad, como si de un personaje en un videojuego se tratase. Siempre tienes música emocionante de fondo...”

- Baesler, 2019.

Geoescena: Santiago

“Bailamos ferozmente bajo los neones de la azotea del edificio de las Gárgolas en Plaza Italia. Es una fiesta con gente conectada por una especie de esperanza en el futuro, sobre el Santiago todavía gris, triste y militar de 1992.

Después vino la redada policial, fin de la fiesta. Pero los dados ya estaban tirados: Las frecuencias y las ondas escapaban a toda posibilidad de control, habíamos encontrado un espacio en el que podíamos disolvernarnos, fusionarnos y ser libres.”

Sebastián Lelio, cineasta. (Castro, p. 20-21)

Una clave para entender las múltiples significaciones que adquiere el “carrete” en Chile es entender su doble condición de espacio/escenario de sociabilidad como de intimidad. Esto explica que en una noche se pueda transitar en múltiples direcciones desde lo festivo-comunitario al espacio íntimo de la sexualidad festiva.

Como referente podemos citar las fiestas desarrolladas por el Colectivo Euphoria!. La primera Open Rave se desarrolla en el Parque Forestal en diciembre de 1995. Antes encontramos como hito mítico la realización de una “rave” internacional con motivo

del eclipse lunar de Arica en 1994. Como sintetiza un fanzine sobre música electrónica elaborado a mediados de 1996, ya a mediados de década existía la noción de génesis de un movimiento musical inquietante que se gestaba en el país.

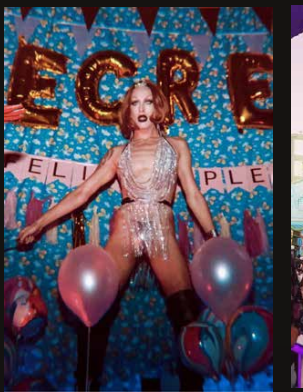
“...a fines de la era Spandex llega Barracuda y Evolución, quienes son recordados con respeto por haber aperrado en momentos en que la cosa no era fácil. Luego se escucharon nombres como Distrito Distinto, Avanzada, La Frontera Final y Corriente Alterna, donde aparecen nombres que comienzan a repetirse cada vez más. Eran los nuevos DJ’s que traían las buenas nuevas de Inglaterra, Holanda y por supuesto Alemania. Sin menospreciar bajo ningún motivo a quienes desde Chile estaban al día de lo que ocurría en el resto del globo. Ellos eran Clímax, Too-Small, Pascal, Dave, Adrian (ex-Nasa), Zikuta, Umaña, Down, Marino, Antonio do Montelima y Sidharta, por mencionar algunos”

(Fanzine N°1, Colectivo Euphoria!, 1996).

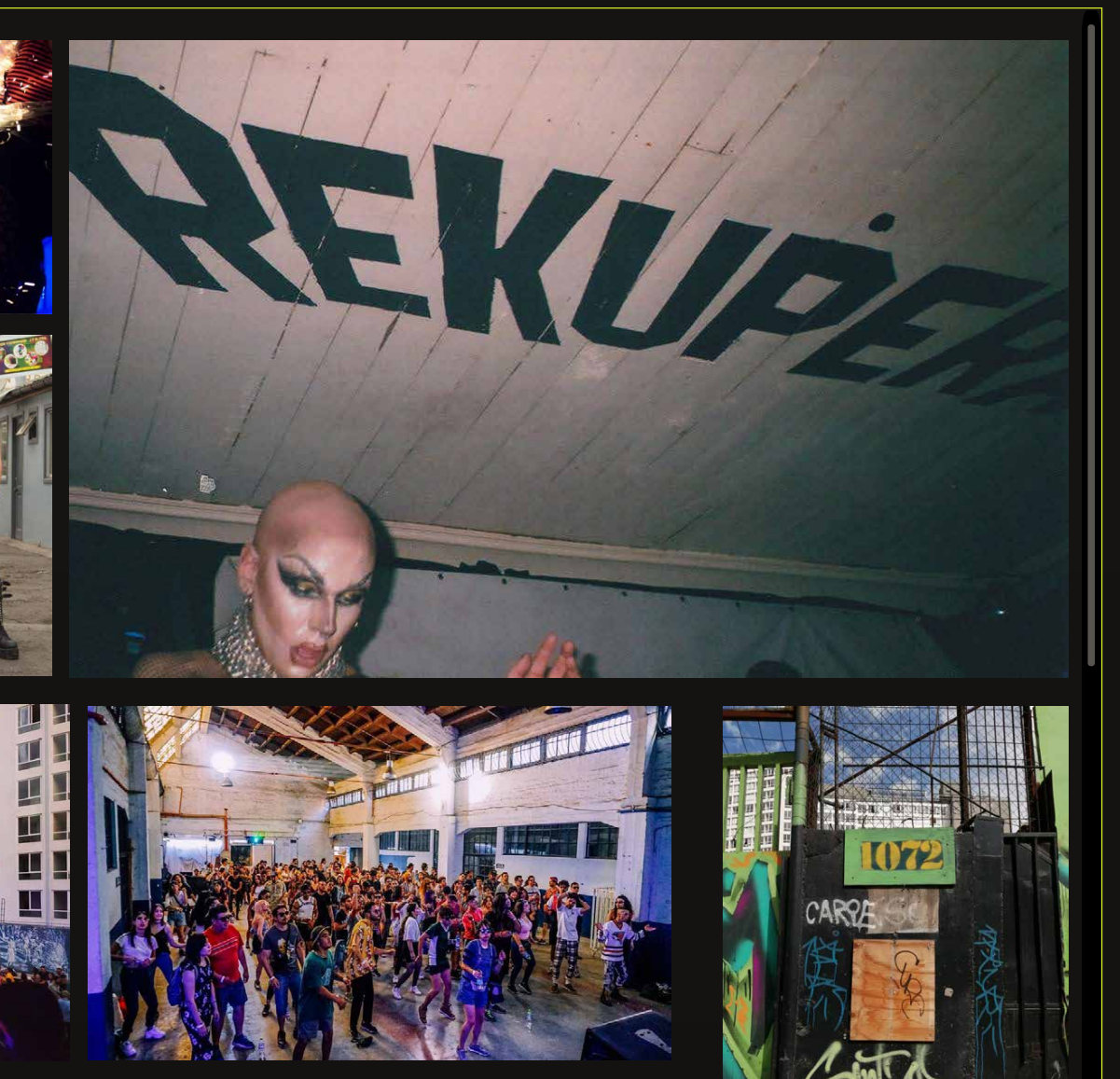
Muchos como DJ Villalobos son jóvenes “retornados”, otros se foguean en Santiago a partir de ser DJ en fiestas de colegios y de centros universitarios.

Existen en la actualidad en Santiago a lo menos cien sitios de Internet asociados a la “cultura electrónica”. Webs como raves.cl, euphoria.cl, e-culture, comunican cotidianamente a través de Internet los eventos semanales que dan movimiento a la escena electrónica. Desde una perspectiva etnográfica, es necesario considerar estos circuitos como espacios de microcultura donde encontramos un “flujo de significados y valores manejados por pequeños grupos de jóvenes en un contexto local concreto, grupos de jóvenes que utilizan el espacio urbano local para construir su identidad” (Matus, 2004). Fueron estos flujos de significados y valores asociados al estilo electrónico los que nos interesa develar y articular en relación a las pautas y contextos de consumo, interacción y vinculación que desarrollaban los diferentes usuarios y asistentes y cómo las fiestas vendrían a ser ejes de trabajo acordado entre varios colectivos de la ciudad o del país incluso, todo bajo la premisa de la autogestión y el trabajo horizontal ignorando por completo los efectos y mecanismos de lo mercantil.

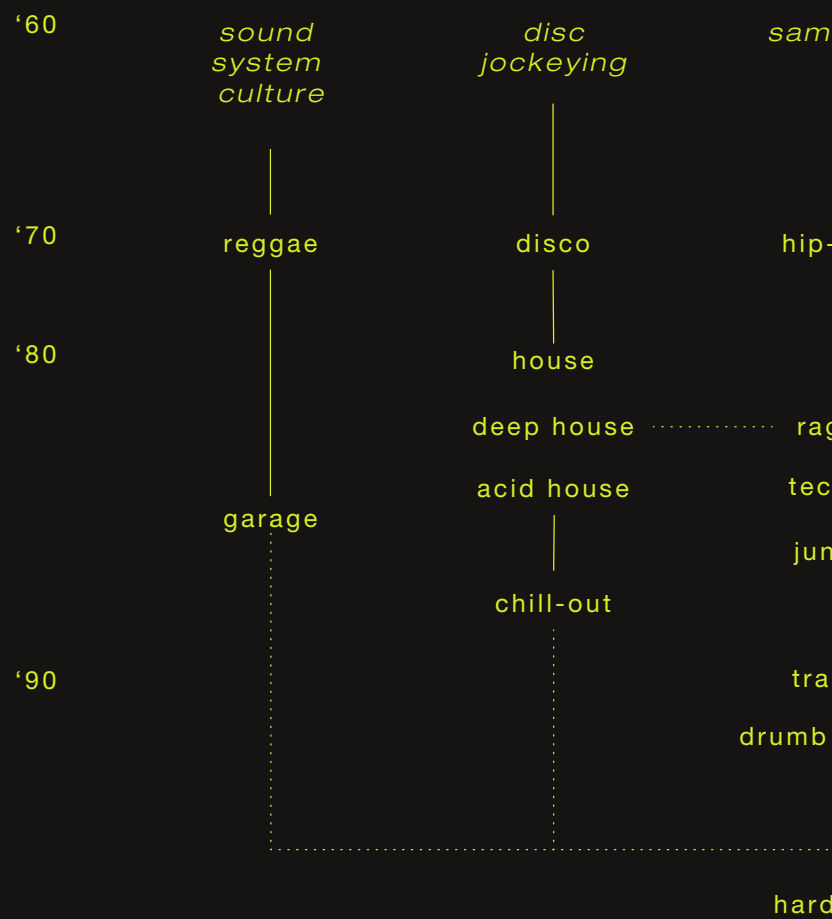
(GEOESCENA: SANTIAGO)



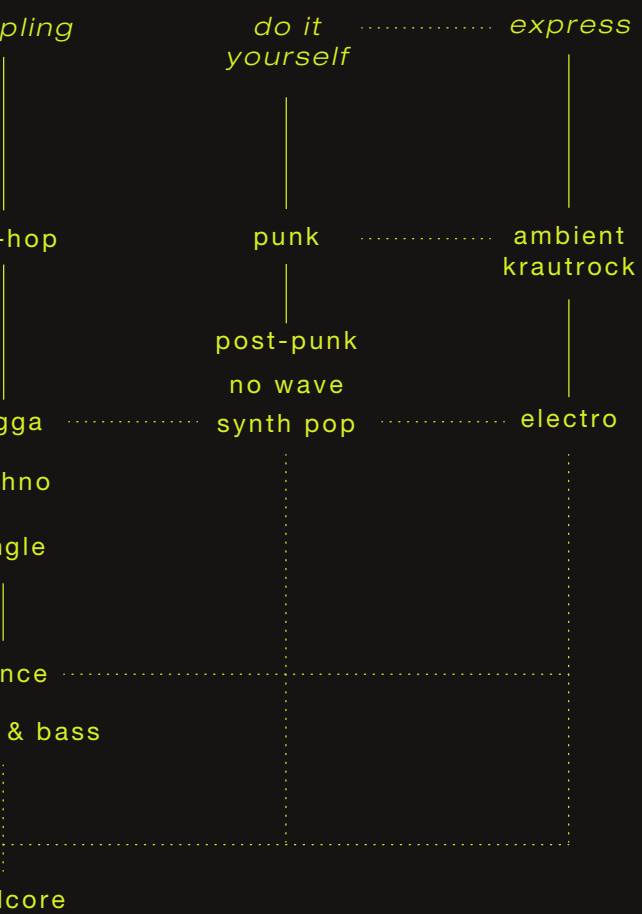
Para consultar los paneles completos, diríjase al final del documento.



(electrónica de baile)



Es la combinación de varios movimientos musicales de las últimas décadas.



(electrónica de sillón)



ID

Es la combinación de
musicales de las

Aparece gracias
la comunidad elec
especificame
movimiento Rave

intelligent o
intelligen
ambient
bleep
chill
down

WARP Records s
piedra angu
Artificial In
06 Ju

Es la progresión, refracción y respuesta a la efervescencia del movimiento Rave.

M

de varios movimientos
últimas décadas.

al desarrollo de
electrónica europea,
ante desde el
e en Inglaterra.

lance music
nt techno
t techno
bloop
-out
tempo

se convierte en la
lar del IDM.

ntelligence
l 1992

Sus primeras manifestaciones se remontan a la aparición de los escenarios de chill-out en clubes y raves, donde se acostumbraba decorar de manera específica para funcionar como sala de descanso, musicalizada de forma distinta al resto de los ambientes.

Un ejemplo que retrata este giro en la cultura de club y en la electrónica global es la canción y video musical de 'Possibly Maybe' (1995) de Björk.



(mapa musical)

Coil
The New Sound of London
Boards of Canada
Squarepusher
Richie Hawtin
LFO
B12
The Orb
The Black Dog
Aphex Twin
Autechre

Dave Clarke
Yves Deruyter
X-Dream
Biogen
Exos
Nina Kraviz
Bjarki
PTU
Schacke
Blawan
Analemma
Julianna Huxtable
Anetha
UFO95

Brian Eno
The Prodigy
Underworld
Karl Hyde
SOPHIE
A.G.Cook
Lil Data
Charlie XCX
Tommy Cash
33EMYBW
Gooooose
Namasenda

Boceto del advenimiento de las principales influencias electrónicas presentes en la escena.

			Psychic TV
Björk	Madonna		Sade
Goldie	William Orbit		Portishead
Tricky			Radiohead
Massive Attack			Gargage
	Keller Hopper		Tori Amos
	Nirvana		Kate Bush
	Howie B		Sinead O'Connor
			Kelela
			FKA twigs
	NY	HBA	Arca
	AceMo		Jesse Kanda
LA	Shayne Oliver		
Total Freedom	club		Chris Cunningham
Venus X	dubstep		Francis Bacon
GHE20 G0THIK	UK garage		Louise Bourgeois
Nguzunguzu	UK grime		Hans Bellmer
	Trap		Pablo Picasso
	Industrial reggaeton		

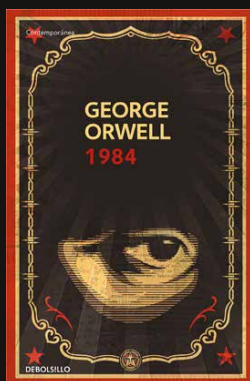


(publicaciones)

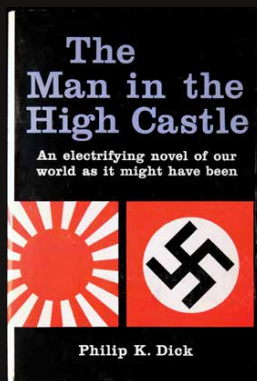


1949. 1984 - George Orwell
1962. El Hombre en el Castillo - Phillip K. Dick
1964. Tiempo de Marte - Philip K. Dick
1965. Duna - Frank Herbert
1968. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?
Phillip K. Dick
1974. Fluyan mis lágrimas, dijo el policía
Phillip K. Dick
1975. *They were eleven - Mōto Hagio
1977. Una Mirada a la Oscuridad - Phillip K. Dick
1983. *Armored Trooper VOTOMS
1983. El Manifiesto Cyborg - Donna Haraway
1984. Neuromancer - William Gibson
1986. Conde Cero - William Gibson
1989. Hyperion - Dan Simmons

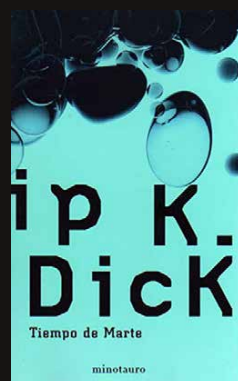
(publicaciones)



1949



1962



1964



1966



1977



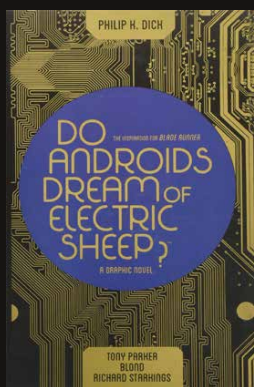
1983



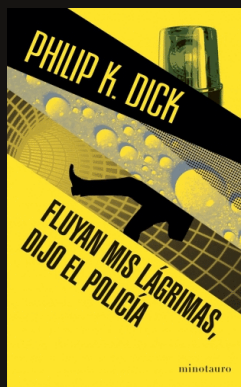
1983



1965



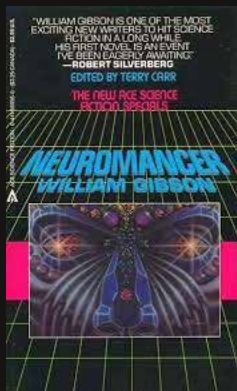
1968



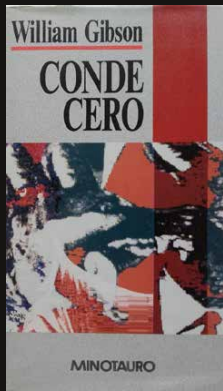
1974



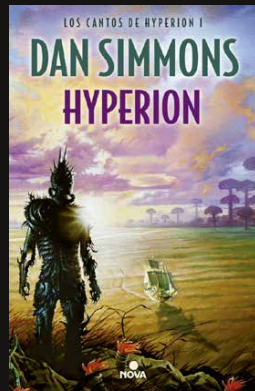
1975



1984

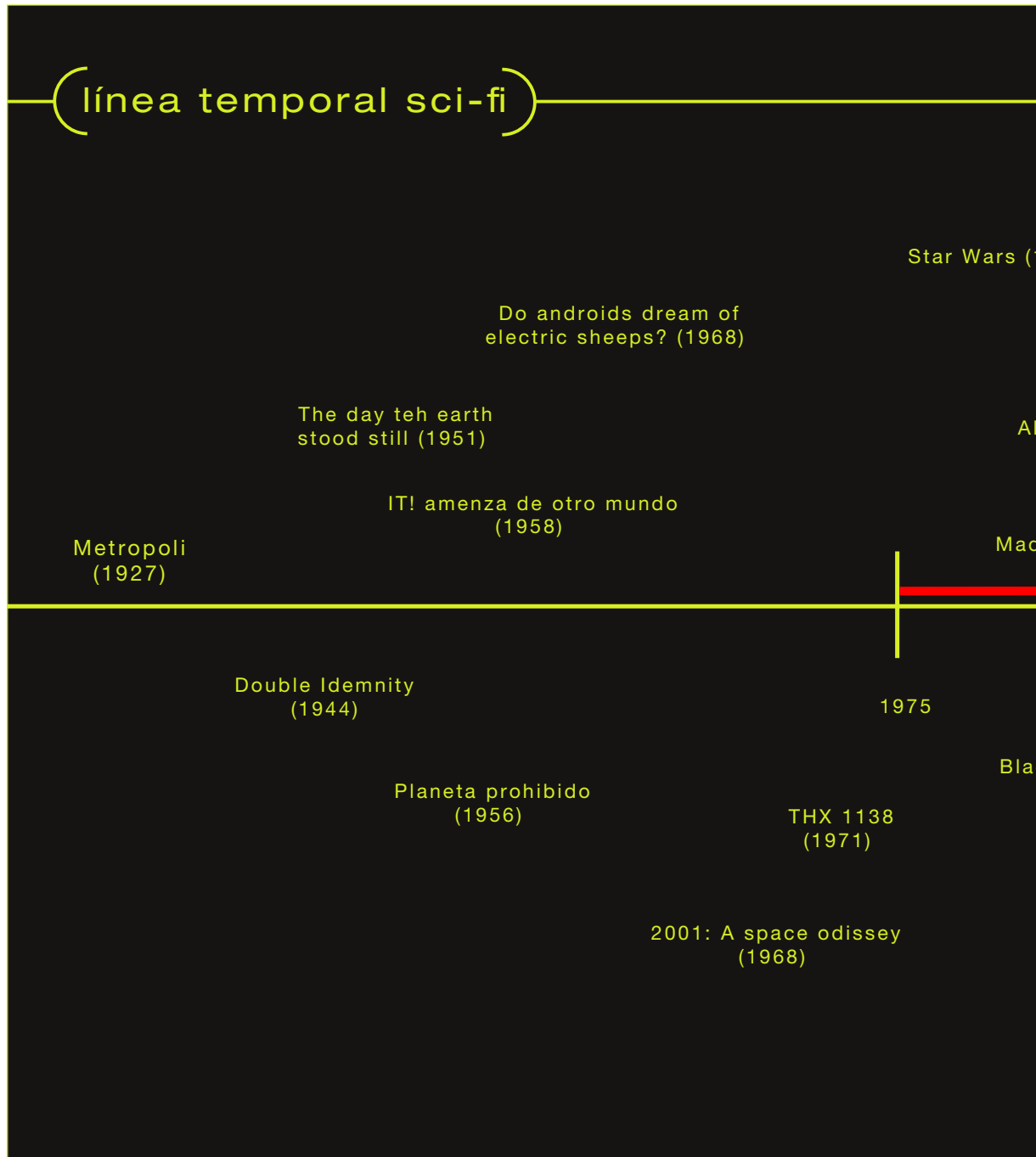


1986

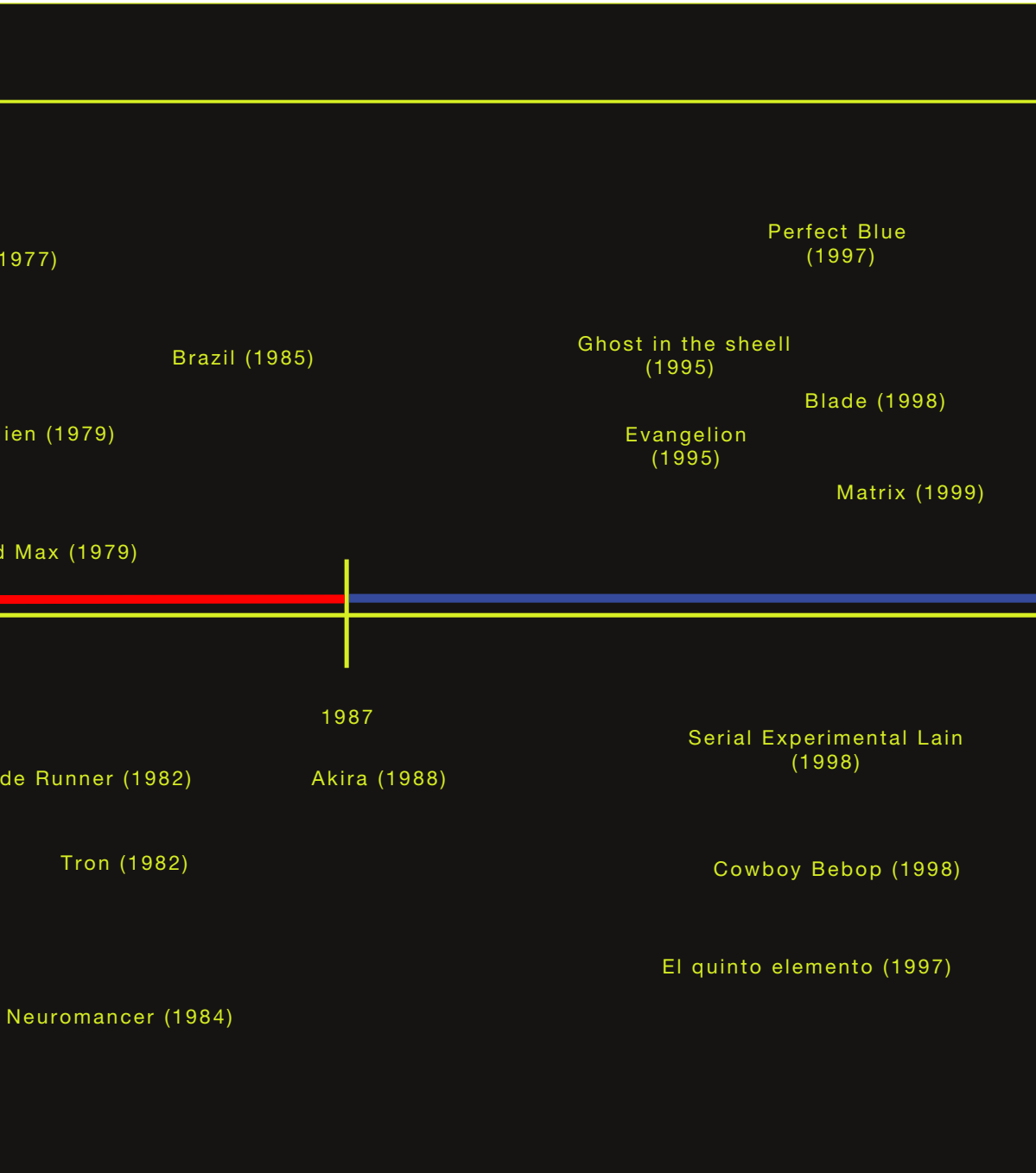


1989

(línea temporal sci-fi)



Para consultar los paneles completos, diríjase al final del documento.



línea temporal sci-fi

Sistemas de Disciplina

Lo inhabitable

El Enemigo Exterior

Humanizar la máquina

Sistema de Control

Metal Hurlant

1975

Opera Espacial

El Enemigo Interior



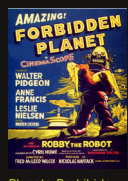
Metropolis
(1927)



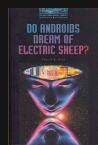
Double Indemnity
(1944)



The Day The Earth
Stood Still (1951)



ITI Amenaza de
Otro Mundo (1958)



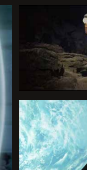
Do Androids Dream
Of Electric Sheeps?
(1968)



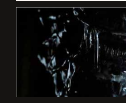
2001: A Space
Odyssey (1968)



THX 1138
(1971)








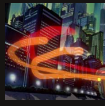









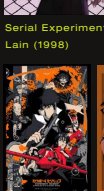


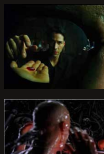




Alien (1979)



Mad Max (1979)

Para consultar los paneles completos, dirjase al final del documento.

Cibespacio	Avatares	Heavy Metal Magazine	Cyberpunk japonés	Representación	Medios masivos de conexión	Hiperrealidad
Distopía tecno-económica	1987	Distopía tecno-política	Tecno-dominación			
 <p>Blade Runner (1982)</p>  <p>Neuromancer (1984)</p>  <p>Tron (1982)</p>	 <p>Brazil (1985)</p>  <p>Brazil (1985)</p>	 <p>Akira (1988)</p>  <p>Akira (1988)</p>  <p>Akira (1988)</p>	 <p>Ghost In The Shell (1995)</p>  <p>Evangelion (1995)</p>  <p>Evangelion (1995)</p>  <p>Evangelion (1995)</p>	 <p>Perfect Blue (1997)</p>  <p>El Quinto Elemento (1997)</p>  <p>The Fifth Element (1997)</p>	 <p>Serial Experimental Lain (1998)</p>  <p>Serial Experimental Lain (1998)</p>  <p>Cowboy Bebop (1998)</p>	 <p>Blade (1998)</p>  <p>Blade (1998)</p>  <p>Matrix (1999)</p>  <p>Matrix (1999)</p>  <p>Matrix (1999)</p>

(COMICS: METAL HURLANT)

ilu



Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.

stración, historieta francesa, fantasía futurista, antihéroe.

Editorial francesa fundada en 1974, desaparece en 1987.

Su filial estadounidense Heavy Metal Magazine aparece en 1977 y perdura hasta el día de hoy.



Movimiento Rave latinoamericano.

Nuevamente, se trata de un movimiento definido más por simbologías que por un credo o una organización; caracterizado más por lo que rechaza, que por lo que propone. Nuevamente, su fuerza se mide por su capacidad de atraer la atención de los medios de comunicación de masas.

Motivaciones y causas se asemejan a las de las contraculturas, varían la época y las circunstancias económicas. Estos factores determinan a su vez sutiles diferencias. Para explicar la mecánica de las contraculturas y aliarla con el movimiento Rave latinoamericano, se define brevemente al punk. Este movimiento musical, surge entre marginales: la juventud y sectores discriminados en las sociedades industriales de la década del setenta. A las marginaciones que tradicionalmente sufren, se añade la de ser minoría en países que tienden hacia la estabilidad demográfica. Ello significa crecer en países orientados hacia el conservadurismo, en donde la extensión de las expectativas de vida dificulta la movilidad social

El sector juvenil encuentra cada vez más dificultosa la realización de sus aspiraciones; su modesta importancia numérica lo hace menos determinante en la economía y menos poderoso como grupo de presión; su nivel de ingresos y su capacidad adquisitiva es reducida, y la ascensión social y la formación profesional, cada vez más dificultosas. Al hacerse tan arduo el logro de recompensas, decrece la motivación, hasta casi desaparecer. Pero también es responsable de esta crisis de motivación la falta de fe en el sistema dentro del cual se les ofrece la precaria opción de integrarse.

La tendencia a la identificación con el monstruo como el gran alienado ha sido, pues, una constante estética, psicológica, y hasta diríamos que financiera de la juventud de los países capitalistas. No es asombroso que la afloración de esta tendencia constituya la esencia del movimiento punk. El punk imita al desclasado, al delincuente y al rebelde. Su insistencia en la estética de la fealdad es de carácter necrofílico y constante, coherente con la idea de muertos en vida, personas atacadas y masticadas por el sistema. El punk, como las restantes contraculturas engendradas

por el sistema capitalista, va en camino de ser asimilado por el ya señalado proceso de comercialización- universalización del símbolo, e inversión del significado.

En efecto, desde el momento en que el punk pasa a ser mercancía, denota status; y éste connota ociosidad. Son más un síntoma que un agente indispensable en el ataque al sistema neoliberal.

En cuanto a estética, el posmodernismo y el quimerismo gráfico se caracterizan principalmente por:

1. Rechazo de los ideales de funcionalidad, racionalidad y austeridad derivados del pensamiento moderno.
2. Rechazo del canon de novedad de la vanguardia y de la función crítica de las artes.
3. Reapropiación ecléctica de los signos estéticos del pasado y de culturas disímiles.

Cyberpunk sudaca.

Las clasificaciones antes mencionadas son visibles de una manera particular en Latinoamérica y en el Sur Global, donde la colonización neoliberal deja a su paso este revoltijo de medios, productos, campañas y golpes de Estado.

Mientras tanto en el Norte Global, hacia finales de la década de los setentas apareció una propuesta estética corporativa/ publicitaria, una clase de fetichización de lo primitivo y el sentido de querer volver a lo natural o de regresar a una suerte de inocencia. Al mismo tiempo, se desarrolló un fenómeno cultural efectivamente opuesto a esta estética comercial, se manifestó en literatura, cómics, música, cine, videojuegos y filosofía.

Empezó como una suerte de género literario, donde una generación de escritores imaginaron mundos distópicos, visiones críticas del futuro que tenían por objetivo iluminar el presente, por lo tanto, los temas que la literatura 'cyberpunk' aborda están íntimamente relacionados con el momento en que se formularon, con la tecnología que tuvieran al alcance, con la situación socio-política del lugar.

Es así como se formula un género literario que se alimenta de las referencias que tenga disponible y que eventualmente se alimenta de sí mismo. Además, examina continuamente tecnología, realidad virtual, el ciberespacio, los nuevos y fantásticos futuros, el consecuente aceleracionismo neoliberal y la marginación sistemática de otras realidades. Es importante destacar que son estas realidades las que logran conformarse como análogas al contexto primigenio del movimiento Rave en distintas partes del mundo, pero primeramente en el Reino Unido bajo el thatcherismo, luego para visualizar situaciones más modernas tales como el empobrecimiento del sudeste asiático, la situación del continente africano, la colonización israelita, la inequidad estructural de Latinoamérica y la depredación de sus recursos. Los avances, pensamientos y ansiedades de la época, son tomados por los grupos marginalizados para estudiar un tema general y común entre ellos: el derribo de barreras.

El género y sus posteriores obras derivadas se caracterizan por 3 factores, al menos uno:

a. Refleja fielmente las condiciones que dieron paso a su origen.

Representa fielmente. condiciones de un momento donde el internet pasa a ser de uso público y comercial, donde la Realidad Virtual apenas se percibe como una posibilidad. Una época donde el cuerpo humano es sujeto de modificaciones tecnológica, donde las corporaciones multinacionales, incrementan su poder, aceleran la producción y la comunicación y llevan a la decreciente relevancia de las fronteras nacionales.

Fredric Jameson ha escrito varios libros al respecto, entre otros pensadores de la época como Jean Baudrillard, quien discutió la aparición de una nueva etapa en la historia de la humanidad, es por esto que su trabajo ha inspirado a incontables autores, artistas y productores a examinar nuestra condición cultural actual. Así es como varias obras enmarcadas en la ciencia-ficción o el diseño especulativo, están basados en sus postulados y discusiones de mass media, simulaciones, pantallas y aceleraciones. Tras la discusión de la condición posmoderna durante los ochentas, en medio de continuos conflictos y

avances tecnológicos durante los noventa, surge una nueva generación de pensadores, teóricos y programadores que usaron las obras primigenias (Philip K. Dick, Fahrenheit, Huxley un mundo feliz, 1989) de lo 'cyberpunk' para propósitos teóricos, desarrollando y explorando las aristas que lo 'cyber' puede reinterpretar. Examinaron así, a través de la literatura 'cyber', temas como escenas, comunidades virtuales, culturas, política, artes, metafísica y epistemología. Uno de ellos fue el reconocido Mark Fisher, Nick Land (filósofo político), la ciberfeminista Sadie Plant, el teórico Mark Davis. No era sólo una fascinación estética, el género, en su desarrollo, logró derribar barreras entre sus propias disciplinas, obligando a la audiencia y otros teóricos a abordar el fenómeno 'cyber' de forma interdisciplinar.

b. Jerarquías explícitas.

El género se configura como uno de alcance global, donde se especializa en habla de problemáticas globales, por lo que es común encontrar a distintas interpretaciones de 'capitalismo tardío' y sus efectos más localizados. Hay una clara di-

visión de realidades e instituciones, donde el pueblo, la masa obrera o la masa consumidora (sinónimos), se enfrentan continuamente contra los sistemas de control que protegen al Estado o al capitalismo. Aquí recae la diferencia entre las visiones japonesa del cyberpunk y la norteamericana, ya que, en el caso de AKIRA (1989) se evidencia la mejor representación de la división entre Estado y Empresariado contra los habitantes y la clase obrera, donde en Blade Runner (1982), los individuos son dominados equiparadamente por una sola institución a la que llaman Gobierno o Matrix, quien impone disciplina, consumo y rol al mismo tiempo.

c. Personas, más precisamente cyborgs, acogen la transgresión de límites.

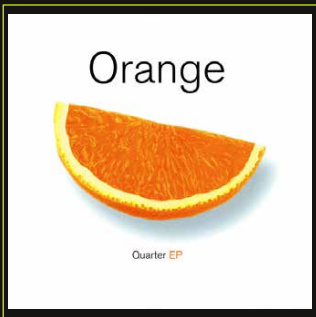
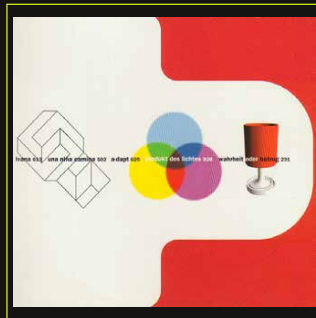
Se recrean o modifican a sí mismos a través de accesorios, herramientas, estéticas, entre otros. La solidaridad como acto político se entendía en lo posible de la existencia de una naturaleza común implícita. Los cyborgs de Haraway acuerdan una solidaridad basada precisamente en la capacidad de diferencia más que de semejanza.

Tras el impacto que ha tenido la pandemia del Covid-19, la Fiesta y cómo es abordada por las personas se adaptó a la disponibilidad técnica del momento y gracias a su incipiente crecimiento estos últimos años, el 'streaming' se volvió en la herramienta predilecta para continuar el desarrollo de la industria musical electrónica sin público, elemento esencial en su crecimiento y génesis. Esto ha permitido el establecimiento de nuevos referentes y fuentes de información para la comunidad, volviendo a destacar los lazos y posibilidades de lo global, instantáneo y versátil que es el medio digital. Varios servicios, apps, y corporaciones han adoptado o mejorado sus servicios de transmisión de material audiovisual en línea y se erigen algunos que acaparan gran porcentaje de visibilidad, como YouTube, Twitch, Theta tv, entre otros. Dentro de Youtube se levantaron festival en línea, transmisiones simultáneas, parrillas completas de emisiones y programaciones calendarizadas. Se destaca el trabajo de HÖR (Berlín), Beatport Live, Boiler Room o el festival Awakenings con su propuesta de escenarios virtuales.

Esto sucede sobre todas las ocasiones autogestionadas a nivel local, donde los medios predilectos son Mixlr, Mixcloud o salas de chat de Habbo Hotel. Se registran actividades en línea, colectivas y representativas, en el sentido de la oportunidad de diseñar tu propio avatar digital, como las actividades gratuitas de Parasite Label y sus 'Slit', armadas como verdaderas 'Raves virtuales', ya que recrean la espacialidad, técnica y fantasía de una fiesta en un escenario digital y avatares personalizados, todo diseñado para la ocasión.

TECHNO STYLE

#minimalis



ANÁLISIS DE REFERENCIAS

Para consultar los paneles completos, diríjase al final del documento.

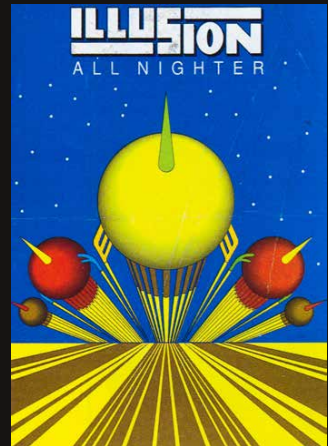
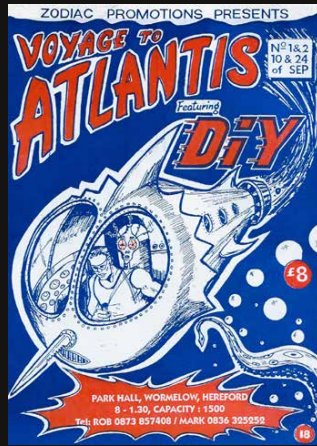
compilado, diseño gráfico, escáner, Reino Unido, 1998.

#estilo suizo #tipográfico #blanco #vectores #economía



(HIGHFLYERS: CLUBRAVEPARTYART)

#hipern



ANÁLISIS DE REFERENCIAS

Para consultar los paneles completos, diríjase al final del documento.

compilado, diseño gráfico, escáner, Reino Unido, 1996.

realidad #utopía digital #neosurrealismo #música trance #CGI



(FLYER CHILENO)

MAC
 MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO
 www.microman.cl
 Primer encuentro de Arte y Música Electrónica

microman presenta

encuentro con la tecnocultura

central room
 dj magi-k, dj adrian, dj siddhartha
 invitado desde minnesota/usa: treddy fresh
 en vivo: rodrigo pena (kyu), ed. vienna

amniotic room
 dj umana, dj down

visual room
 central room line up
 & visual transmission

15.11.97. 23:00 hrs. \$ 3500. planet, san diego 612. produce microman

DJ SIDDHARTHA PRESENTA

MAQUINA MUSIC

JUEVES

50% DESCUENTO



PROLO

PULLIJJJ

BAR

UMAI
 ALM
 SALT
 DESDE LAS 23 HORAS 99

PROGRAMA

te c h n o c u l t u r a

apertur a

Prophet 01
 Panza Rotabra

supers
 alon

Q W E R T Y
 S L P O U K
 A E V M A N

encuentro con la tecnocultura 98

Invitado especial sapa dj derviti (snothware park)

sesion 1 (jueves 14.09.98) el sonido, el cuerpo, el ritmo de sapa
 sesion 2 (viernes 15.09.98) el sonido, el siddhartha, el cuerpo
 el cuerpo, el siddhartha, el sonido
 el cuerpo, el siddhartha, el sonido
 el cuerpo, el siddhartha, el sonido



ANÁLISIS DE REFERENCIAS

Para consultar los paneles completos, diríjase al final del documento.

compilado, diseño gráfico, escáner, Chile, 2019.

#minimalismo #estilo suizo #tipográfico #vectores #economía



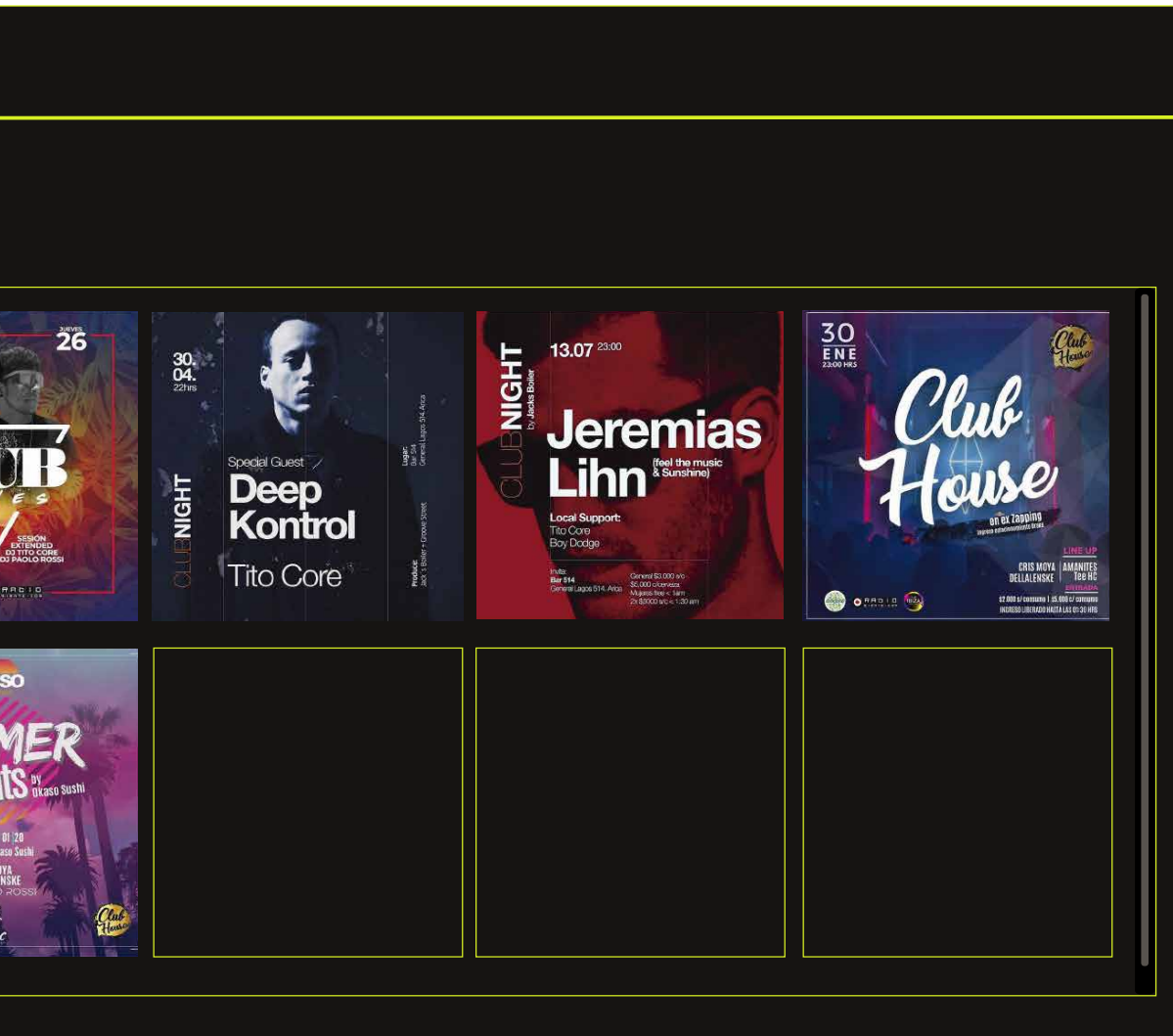
CHILE: ARICA.
LEGAL, CERRADO.

ARICA: CLUB HOUSE

The posters are arranged in two rows:

- Top Row:**
 - Inti Kunza:** Club House Presents. Local support: Rim Deluxe / Fusion Set. Saturday, 18th of January, 23:00 HRS. Direction: Baquedano #371, El Jalapeno.
 - Paula Wapasa:** Club House Presenta. Local support: Tee HC, E2B Amanites. Friday, 21st of February, 23:30 HRS. Direction: Esquina Patricio Lynch.
 - Cautizomó:** Club House Presenta. Local support: Rim Deluxe, R2B Paolo Rossi. Friday, 1st of February.
 - Mojito:** Club House Presenta. Fiesta Electrónica. Tuesday, 1st of February.
- Bottom Row:**
 - Knobie music:** Club House Presenta. Local support: Amanites - D&A Set. Saturday, 1st of February.
 - Eden:** Club House Presenta. Local support: Amanites - D&A Set. Saturday, 11th of February.
 - Aika:** Club House Presenta. Local support: Amanites - D&A Set. Saturday, 15th of February, 23:00 HRS.
 - Sumi Bea:** Club House Presenta. Live up! Saturday, 23rd of February, 19:00 HRS.

ANÁLISIS



CHILE: LA SERENA.
 LEGAL, MULTIPROPÓSITO, ACTIVO.

(LA SERENA: TECHNIQUE)

The image displays a grid of 12 event posters for 'LA SERENA: TECHNIQUE'. Each poster includes the event name, date, time, and the names of the featured artists. The posters are arranged in three rows and four columns.

- Top Row:**
 - VIERNES 06:** IT'S P S Y. Artists: FRANCO SPAHIE, DANIEL TRIPS, DROGUETT. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - JUEVES 05:** JUEVESACID. Artists: NICOL MITCHELL, KEVIN GARCIA, LOOP. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - SÁBADO 29:** AFTERPARTY ACID. Artists: DANIELA FUZZ, LENA CRAWFORD, KEVIN GARCIA, LOOP. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - VIERNES PSY NITIC:** Artists: KATYK, ELEMEN, CAPVENE. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
- Middle Row:**
 - DOMINGO 11 DE FEBRERO:** Artists: NICOLAS ALCAYAGA, JORGE BOSSY, ELEMENTAL. Time: DESDE LAS 19:00 HRS.
 - JUEVES:** Artists: LILI K, JOSELIAS, MATHIAS MOLINA. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - 14 FEBRERO:** IS LOVE! Artists: ROCIO LARRONDO, ANDRES GARCIA, VECIA. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - JUEVES:** Artists: KATA MER, KEVIN GARCIA, DROGUETT. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
- Bottom Row:**
 - VIERNES 07 DE FEBRERO:** SERGIO DEL SOL. Artists: TOMAS PABLO, MAX DELGADO. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - JUEVES 06:** JUEVESACID. Artist: NICO GARREAUD. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - SÁBADO 03 FEB OPEN 25H:** FATA & MORGANA. Artist: BERLIN. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.
 - VIERNES:** Artists: MATHIAS MOLINA, SECTOR FOGATAS, JOSELIAS. Time: DESDE LAS 23:00 HRS.

CHILE: VALPARAÍSO
 ILEGAL, INACTIVO.



Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.

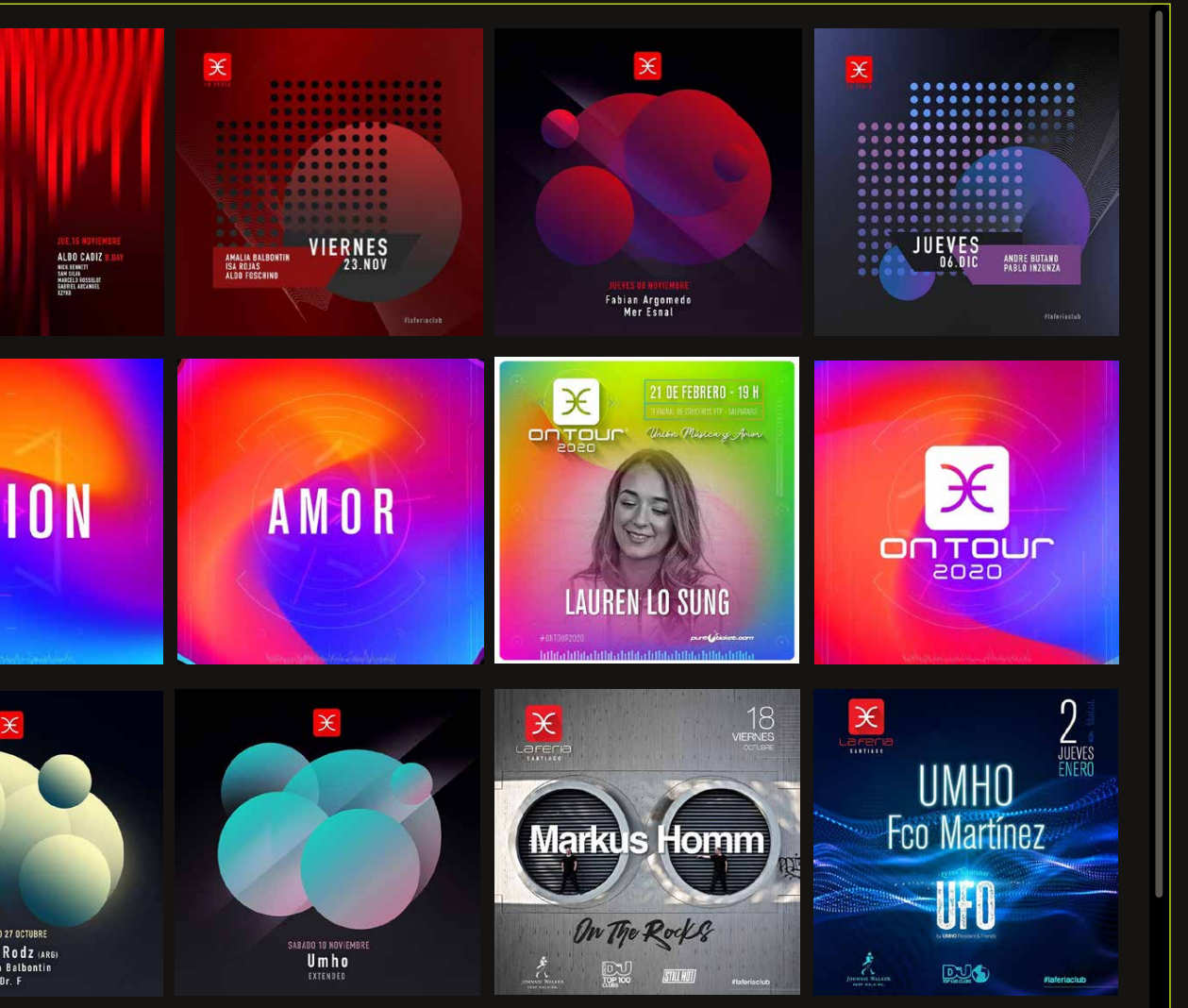


CHILE: SANTIAGO
LEGAL, ACTIVO.

(CLUB LA FERIA)

	<p>RESISTANCE SANTIAGO</p> <p>NICOLE MOUDABER</p> <p>VE OCT. 04</p> <p>ESPAZIO BROADWAY SANTIAGO CHILE</p> <p>ENTRADAS A LA VENTA AHORA! RESISTANCEMUSIC.COM/SANTIAGO</p>	<p>RESISTANCE SANTIAGO</p> <p>FALTAN</p> <p>1</p> <p>VE OCT. 04</p> <p>ESPAZIO BROADWAY SANTIAGO CHILE</p> <p>RESISTANCEMUSIC.COM/SANTIAGO</p>	
<p>LAFERIA SANTIAGO</p> <p>JUEVES 23 ENERO 2020</p> <p>DR. F JOAQUIN CHIANG DAVID SCHAFER DANIELA PEZETA</p> <p>On The Rocks</p> <p>#laferiaclub</p>	<p>LAFERIA SANTIAGO</p> <p>DJ TOP 100</p> <p>VIERNES 30 DE AGOSTO</p> <p>MATANZA DJ SET / ALL NIGHT LONG</p> <p>On The Rocks</p> <p>#laferiaclub</p>	<p>LAFERIA SANTIAGO</p> <p>21 DE FEBRERO - 19 H</p> <p>SEMINAR DE CIRCULOS VIP - BALNEARIO</p> <p>ON TOUR 2020 Unión Música y Amor</p> <p>SUBB-AN</p> <p>#ONTOUR2020</p> <p>www.laferia.com</p>	
<p>LAFERIA SANTIAGO</p> <p>VIERNES 6 SEPTIEMBRE</p> <p>André Butano Carlos A.</p> <p>On The Rocks</p> <p>#laferiaclub</p>	<p>LAFERIA SANTIAGO</p> <p>Jueves 5 Septiembre</p> <p>Felipe Poli Andrés Scarella Guille Gomez</p> <p>On The Rocks</p> <p>#laferiaclub</p>	<p>LAFERIA SANTIAGO</p> <p>SÁBADO 25 ENERO 2020</p> <p>MINDSHAKE PACO OSUNA</p> <p>WARM UP ANDRÉ BUTANO</p> <p>#laferiaclub</p>	<p>SÁBADO Ariel Amalia</p>

Para consultar los paneles completos, dirjase al final del documento.



CHILE: SANTIAGO
 LEGAL, FESTIVAL, SUSPENDIDO.

FESTIVAL FRECUENCIAS

Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.

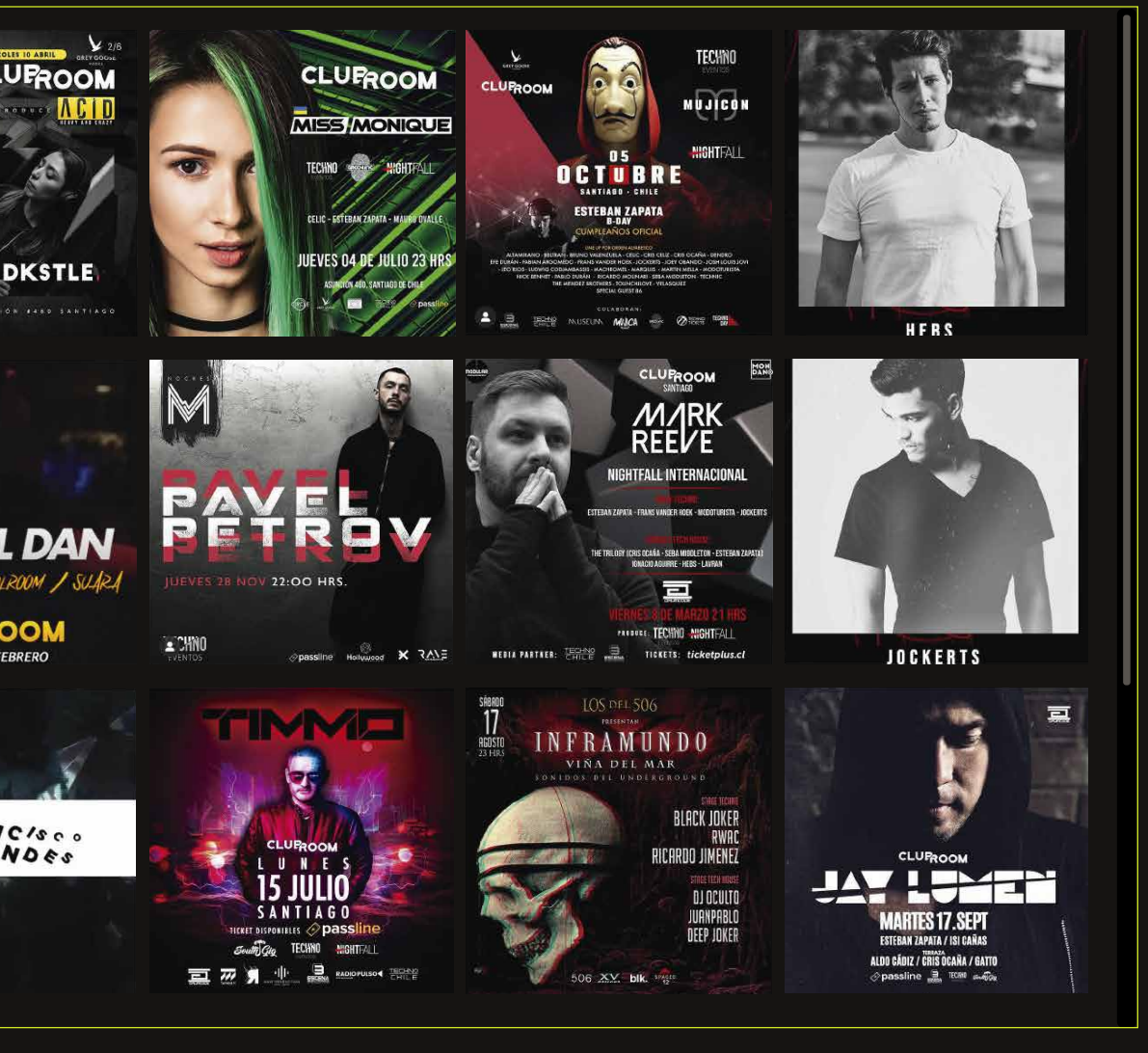


CHILE: SANTIAGO
LEGAL, CERRADO.

(CLUB ROOM)



Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.



CHILE: SANTIAGO
LEGAL, CERRADO.

UNCENSORED INDUSTRY

POSTER 1: HOMECOMING
 JUEVES 12 MARZO
 CLEO VALENTINA H.
 PISTA 23:00 - 03:00
 Suite Resident 23:00
 Ramon Diaz 152, Plov.

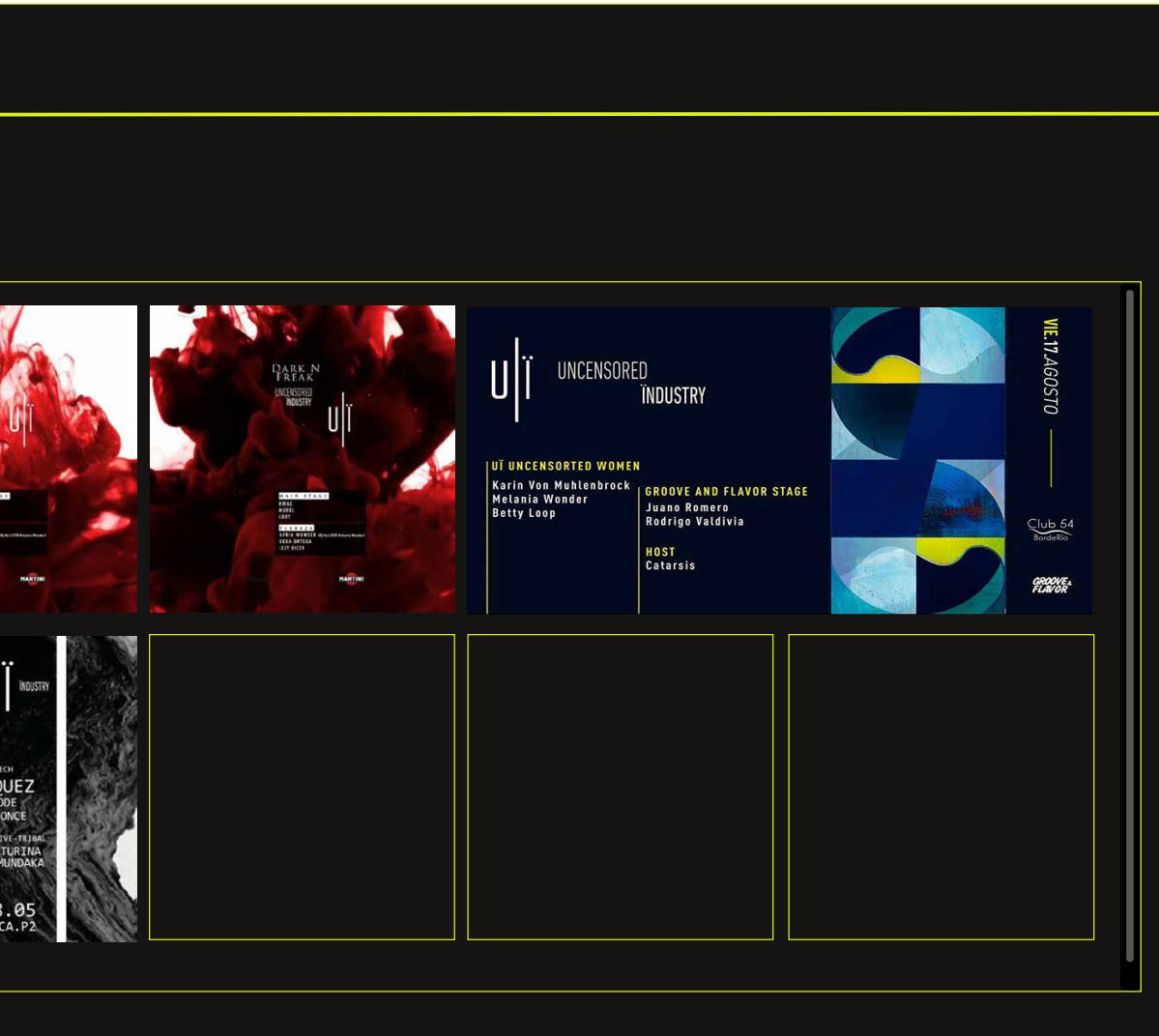
POSTER 2: HOUSE MAINSTAGE
 VIE 30 ABO. ESPACIO 65.
 LEVRE & VIN CAPSULES (HYBRID SET)
 MELANIA ROUSSE
 FEQ
 TECHNO ROOM
 RNAC NICOLAS MAS
 + INFO @UNCENSOREDINDUSTRY
 passline

POSTER 3: CLURROOM
 ASUNCION 480
 VIE. 17. NOV.
 MAINSTAGE: KAMILA GAVRON, KASIN VOI, MUELENBOCK, KATA SCHWABZ, VISUALES GALACTICO
 TECHNICAL: MAXIMILIAN STOLZE / GER MOREL

POSTER 4: VIE 23 DIC MONJITAS 500
 PULSE ONE (LARGO) (with introduction by JONATHAN GONZALEZ)
 THE RIPPED (with introduction by JONATHAN GONZALEZ)
 GROUNDWATER
 DJ SETS BY: KASIN VOI, MUELENBOCK, LOBBY BOY, LOBOS MANIBERRERA
 DARK XMAS

POSTER 5: MINUTAS 500 VIE. 25. 11
 UNCE... INDUSTRY
 REC'DIG: SPOONAGE
 DU R'CHE INA NDER™ (with introduction by JONATHAN GONZALEZ)
 GREY HEAD K96
 THE RIPPED
 GROOVE ROOM: THOMAS SINKE, EVA KATA MERICCO, OSKAR GARRIBOLDI, PAUL MOSE, LIBERTO MARIAPARRA

POSTER 6: DECK 1.1
 UNCE... INDUSTRY
 VELASCO
 PAUL MOSE
 FELIPE PARRA
 DECK 2. PROGRESS
 CHRISTIAN MARIAPARRA
 SEBASTIAN MARIAPARRA
 SAB. 28 EX. FABRI



CHILE: SANTIAGO
ILEGAL, CANCELADO.

(TECHNOMOTION)

The image displays a collection of event posters for Technomotion Chile. The posters are arranged in a grid. The top row features three posters for 'LA HABITACION DEL PANICO' on 01 DE MARZO at 23:00 hrs. The first poster is for 'HOY NUEVO CICLO FIESTA TEMÁTICA' with a line-up of ANTONIA LÓPEZ DE BELLO 93 and FUNKTION CHILE. The second poster is for 'RWAC FRVCCSCV PAUL EM' with a line-up of ANTONIA LÓPEZ DE BELLO 93 and FUNKTION CHILE. The third poster is for 'PROHIBIDO CUALQUIER TIPO DE CÁMARAS' with a line-up of ANTONIA LÓPEZ DE BELLO 93 and FUNKTION CHILE. The bottom row features three posters for 'PSIQUIATRICO' on 07 DE MARZO at 23:00 hrs. The first poster is for 'LINW (LINW B2B ALIEN CHILD)' with a line-up of LAS ALMAS NUNCA MUEREN. The second poster is for 'LAS ALMAS NUNCA MUEREN' with a line-up of KATA MERCADO, RICARDO JIMENEZ (B-DAY), PAUL EM, and IGNIIS. The third poster is for 'RAVE CON R DE REVOLUCIÓN' with a line-up of PARQUE LOS REYES A PASOS DE LA FERRERA and a time of 15.12.



CHILE: SANTIAGO
LEGAL, ABIERTO, SUB-STGO.

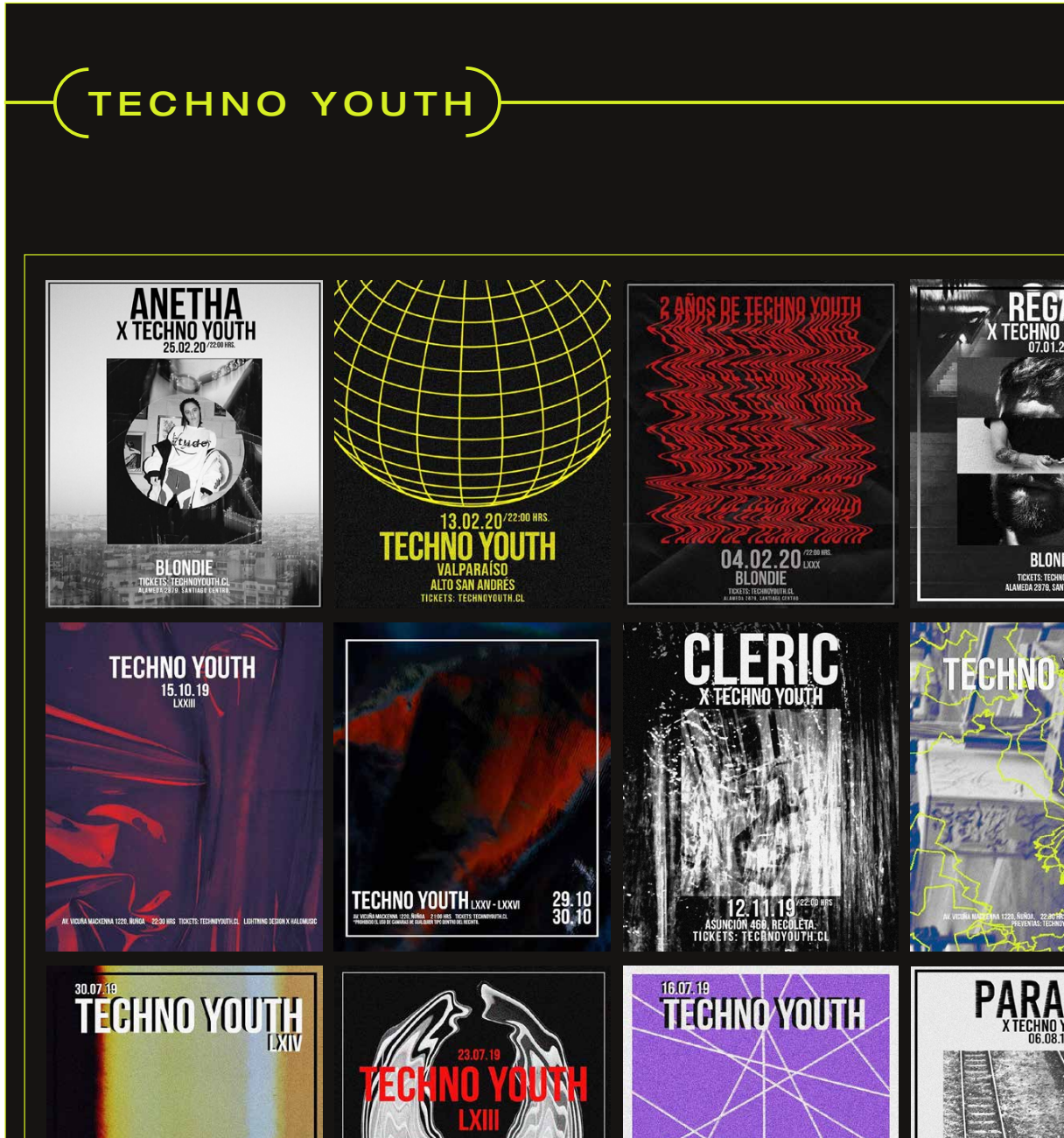
ESPACIO 93

<p>Lunes 20.01</p> <p>CATEDRA HOSTIL</p> <p>Session Hard Techno SNTNO M-11 R1</p>	<p>REEKO</p> <p>Polegroup, Mental Disorder / España VIERNES 2 AGOSTO</p> <p>MAIN STAGE SERGIO LOPEZ - SARNIVAL - RICARDO JIMENEZ DARK ROOM OLZ - GRONOTEK - GREYHEAD - THE RIPPED 3D FLOOR KORIAN GROBLES</p>	<p>PERC</p> <p>26.07</p> <p>Parotina 215, República Arturo Lagos de calle 93 - Bellavista</p>	<p>TOMMY FOUR SEVEN</p> <p>Parotina 215, República Arturo Lagos</p>
<p>EXIUM</p> <p>POLEGROUP / NHEOMA / ESP MAYORAMA - KARLUDOM SARNIVAL, THE RIPPED, GREYHEAD GRONOTEK, VARES, OJOSBIENCERRAOS HEINZ, MUDCA, ZAPHY, ALE GUTZ CINTHYA COZMAR, DELMONTE</p> <p>[ANTONIA LOPEZ DE BELLO 93, BELLAVISTA]</p>	<p>DISTANT</p> <p>TERRAFURIA</p> <p>Black Box House DO ALL MATI ORMAZABAL</p>	<p>EROTIC</p> <p>TECHNO</p> <p>PERFORMANCE ALL NIGHT</p> <p>Session Room BLACKOUT</p>	<p>EROTIC</p> <p>TECHNO</p> <p>PERFORMANCE ALL NIGHT</p> <p>Session Room PRIVATE ZONE</p>
<p>EROTIC</p> <p>TECHNO</p> <p>PERFORMANCE ALL NIGHT</p> <p>Session Room PRIVATE ZONE</p>	<p>CATEDRA HOSTIL</p> <p>WELCOME DONNIE DARKO</p>	<p>EROTIC</p> <p>TECHNO</p> <p>ALL NIGHT PERFORMANCE</p>	<p>EROTIC</p> <p>TECHNO</p> <p>ALL NIGHT PERFORMANCE</p>

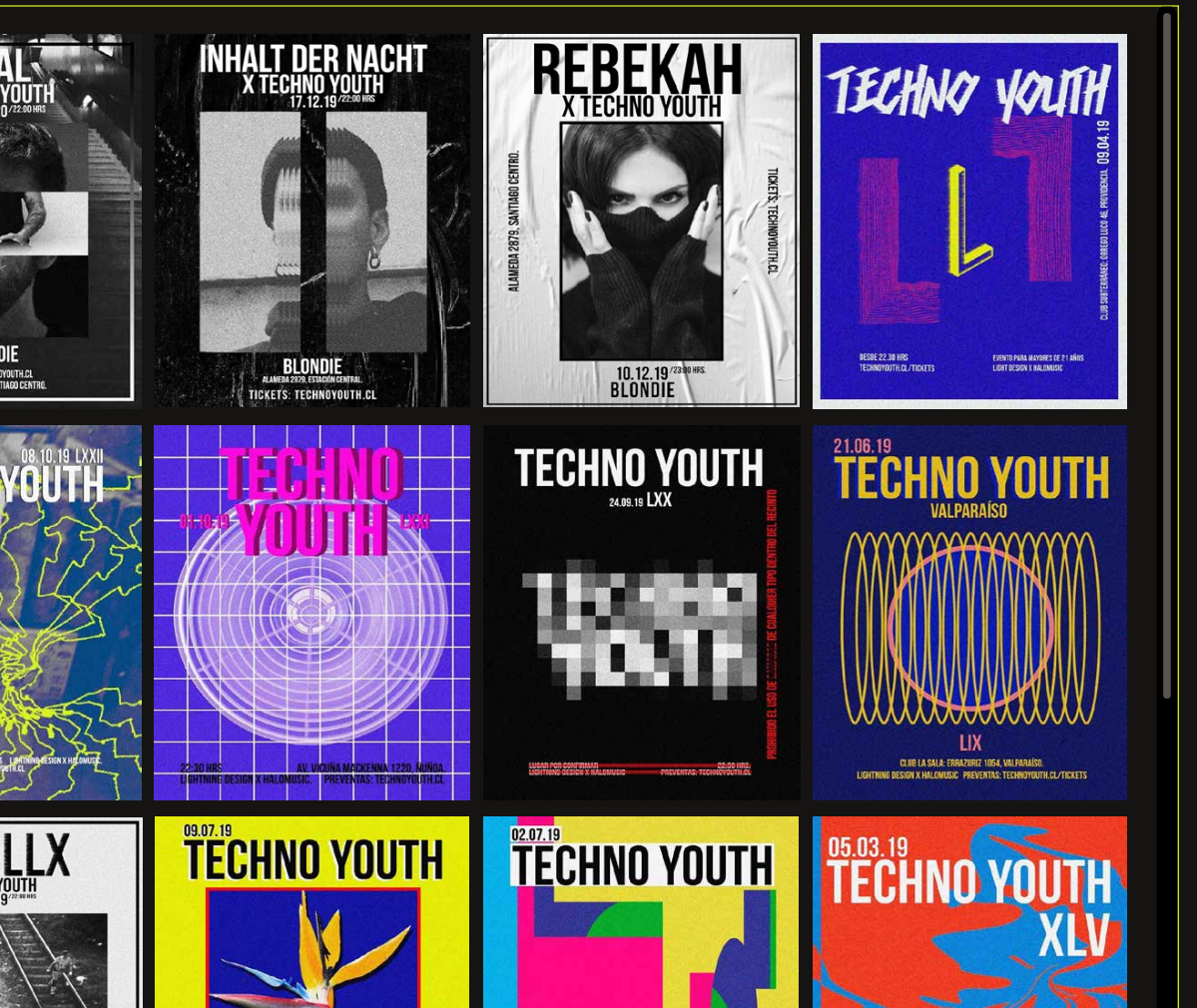
Para consultar los paneles completos, dirjase al final del documento.



CHILE: SANTIAGO
LEGAL, CERRADO, SELLO ACTIVO.



Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.



CHILE: SANTIAGO
 MIXTO, COLECTIVO, INACTIVO.

(NOCTÁMBULA)

**Noc:
tam_
bula.**

**Matias Rivera
Katalina Schwarz
Nntblst**

SAB 29.07.2017
ANTONIA LOPEZ DE BELLO 76, RECOLETA
 GRATIS HASTA LAS 00-30HRS
 \$3.000 GENERAL

**Noc:
tam_
bula.**

**Valesuchi
Andrea Paz
Les Premes**

**Noc:
tam_
bula.**

#NewFaces

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 VIE

extended

**Room 1
Bvha
Notfamous
Cherry
Polifonik
H.u.d.p.t.y.n.l.e**

**Room 2
Delmonte
Aleight & Torca
Erebo Project
Miliano Garcia
Erika**

**Noc:
tam_
bula.**

**Alejandro Pa
Les Premes**

+ Afterparty 5AM - 8AM
 Aleight
 Sarnival
 Torca

1ER FIGO DA

**Noc:
tam_
bula.**

**Elias Deepman
Sarnival
Aleight
Mudca**

JUE 20.07.2017
ANTONIA LOPEZ DE BELLO 76, RECOLETA
 GRATIS HASTA LAS 00-30HRS
 \$3.000 GENERAL

**Noc:
tam_
bula.**

**Alejandro Pa
Andrea Paz
Diegors
Polifonik**

ANT

Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.

Noc: tam_bula.

SAB 05.08.2017
ANTONIA LOPEZ DE BELLO 7h, RECOLETA
GRATIS HASTA LAS 03:30HRS
\$3.000 GENERAL

SAB 05.08.2017
ANTONIA LOPEZ DE BELLO 9h
Recoleta, Santiago.

GRATIS Hasta las 03:00Hrs.
\$3.000 Hasta las 02:00AM.
\$4.000 General

**DUR
CHEI
NAN
DER**

LUZIMBO, ESCUECHOS
MELIN, COENWA

**SARNIVAL
GREYHEAD
ALEIGHT
SPEKTRO**

Noc: tam_bula.

VIE 08.12.2017
DE LA KONDUITA (HASTA COSY PORTUGALI)
GRATIS HASTA LAS 02:00HRS
\$3.000 HASTA LAS 01:30
\$4.000 GENERAL

Interferencia Audiovisual Live Set
Buenos Aires, Argentina

Érebo Project
Aleight & Torca
Lovshai
Erika

**MAQUINA
BRUJA**

DOM 25.06
ANTONIA LOPEZ DE BELLO 7h, RECOLETA
GRATIS HASTA LAS 03:30HRS
\$3.000 GENERAL

LAST CONNECTION
22.12.2018 11PM - 7AM

**ALEIGHT · KATA MERCADO · CHERRY · 512TR · MUDCA
MISTER TEEN · NNTBLST · MARCELO ANTONIO
OTRPRSNA · QUETZAL · DKSTLE · BOYCOTT**

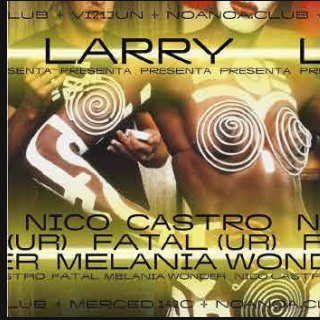
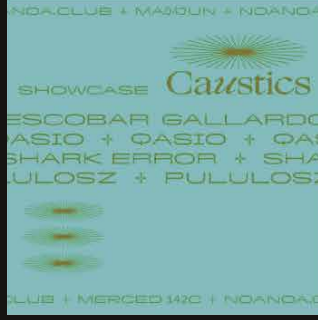
Noc: tam_bula.

SAB 02.09.2017
ANTONIA LOPEZ DE BELLO 7h, RECOLETA
GRATIS HASTA LAS 03:30HRS
\$3.000 HASTA LAS 01:30
\$4.000 GENERAL

**DE LOS
PATO CARLOS**

CHILE: SANTIAGO
 LEGAL, CERRADO, SUB-STGO.

(CLUB NOA NOA)



CHILE: SANTIAGO

ILEGAL, COLECTIVO, SELLO ACTIVO, SUB-STGO.

(CLUB SAUNA)

LIVE SAUNA
ROMAN LIVE
MR. OD LIVE
DIEGORS
ANDREAPAZ
NAWITON
SABADO 13 OCTUBRE

CLUB SAUNA
SABADO 10 NOVIEMBRE 2012
GARISMA
ODDY
MAMAGITA
ANDREAPAZ
NAWITON
VIERNES 28 MAYO

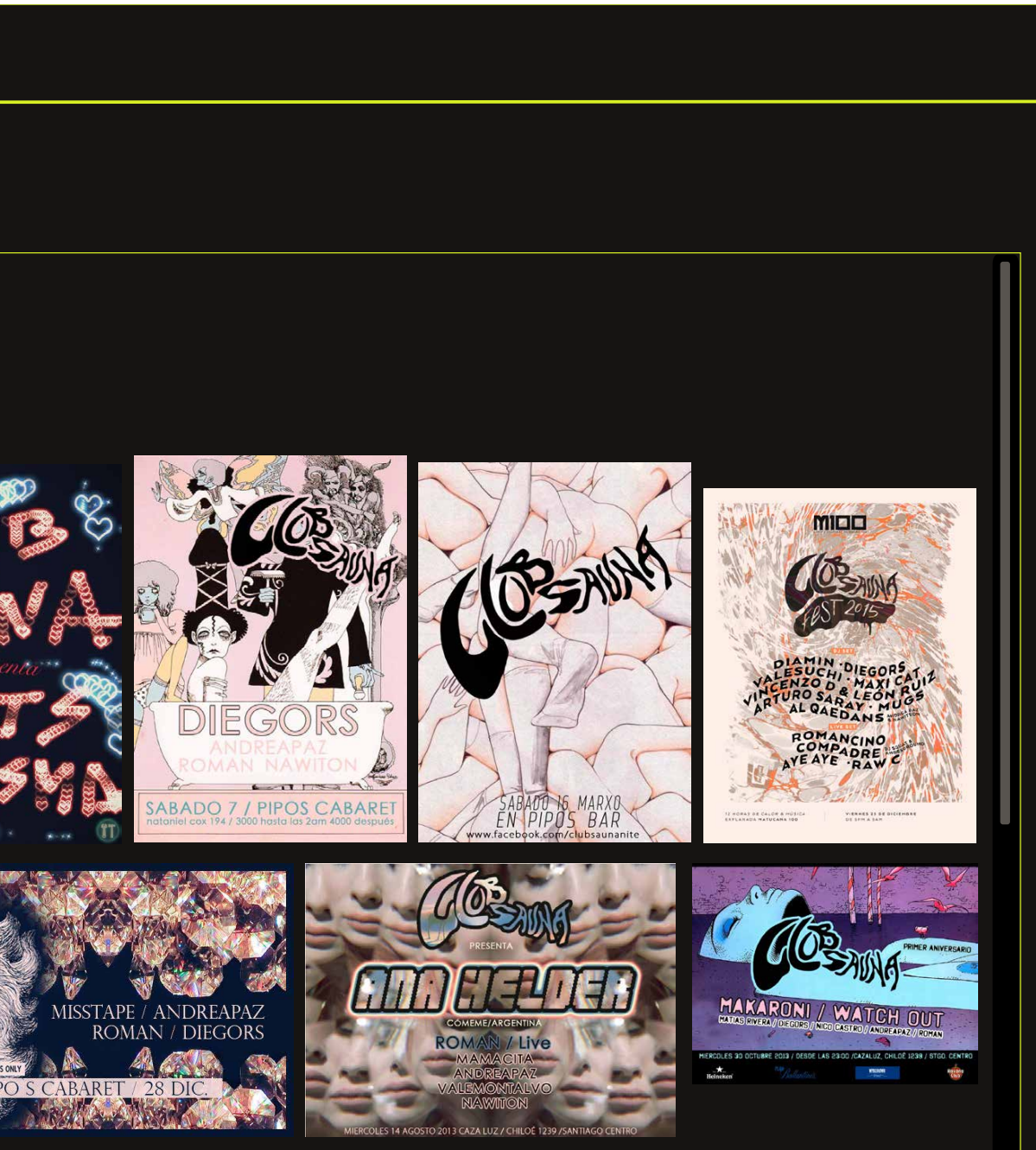
LIVE SAUNA
WARHOL LIVE
MAMAGITA LIVE
DJSETS
ROMAN DIEGORS
ANDREAPAZ
THE PIPO'S CABARET
SABADO 10 NOVIEMBRE 2012
NATANIEL COX 194
ESQUINA PADRE MIGUEL DE OLIVARES
fiu farg SCANIA PIPO

CLUB SAUNA
GARISMA

OCTUBRE MES ANIVERSARIO
LIVE SAUNA
SABADO 19 PIPO'S CABARET
DIANAS
VICENTE
SANFUENTES
DIEGORS
ANDREAPAZ
ROMAN
MIERCOLES 30 CAZALUZ
MAKARONI
WATCH OUT
NICO CASTRO
MATIAS RIVERA
ANDREAPAZ
DIEGORS
ROMAN

LIVE: WARJOL
CLUB SAUNA

Para consultar los paneles completos, dirjase al final del documento.



CHILE: SANTIAGO
 ILEGAL, COLECTIVO, INACTIVO, SUB-STGO.

(AWAY TEAM)

23/11
ДИТИМАТЕРИЯ

LARS FROM MARS
 KAMILA GOVORCIN B2B QASIO
 WHITE SAMPLE
 EREBO PROJECT
 OJOSBIENCERRAOS
 ERIKA
 LE MAT

DIEGORS
 MATIAS RIVERA
 PALTA MANGO
 2555
 POLIFONIK
 MERCHMERCH



EL FINAL PARA SIEMPRE
ДИТИМАТЕРИЯ
 31/12/2018

OJOSBIENCERRAOS
 REFRESHKIDS
 ERIKA

KAMI GOVORCIN
 WHITE SAMPLE
 SHARK ERROR
 KLEINE PIA

MAU
 QASIO
 MENTE 3000

PRODUCE



AWA



VIERNES 20 JULIO
 CASA ROCA

ECLIPSE LUNAR

SALVADOR CON COLD COLD / BUENA
 MUSICA - EXPO - FERIA

LES PREMES - POLIFONIK FEAT MALICE - HEINZ B2B VARES - ALEIGHT B2B ASTROLABIO
 VANIA B2B PINTO - FENOMENOLOGIA DEL DESEO - BAESLER - QUARTZ - VALENTINA
 BASIO - DELIA B2B ESCOBAR GALLARDO - ERIKA - OJOSBIENCERRAOS - MIAU MIAU - ESCORPIO



VIERNES

ECLIPSE LUNAR

SALVADOR CON COLD
 MUSICA

LES PREMES - POLIFONIK FEAT MALICE - HEINZ B2B VARES - ALEIGHT B2B
 VANIA B2B PINTO - FENOMENOLOGIA DEL DESEO - BAESLER - QUARTZ - VA
 BASIO - DELIA B2B ESCOBAR GALLARDO - ERIKA - OJOSBIENCERRAOS - MIAU M



eclipse · lunar

□ △ ○

17-09-2018



ECLIPSE LUNAR

06 - octubre
 toconal 378

PARTI
 MA
 O.



Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.



CHILE: SANTIAGO
 ILEGAL, COLECTIVO, SELLO ACTIVO, SUB-STGO.

(CAUTICS COLLECTIVE)

MUY VORTEX ESPIRITUAL
 Leónor Baesler
 Ochi 3000
 Le Mat
 EXTENDIDO
 DIVÓN BOLÍVAR 8488

EXTASY
 LEONOR BAESLER
 ELIAS DEPTMAN
 KUTIMYONACIO
 LUCIFERICA
 INSPERGE
 IARRAHEI
 LEMAT
 GOGO 22.02
 BONG 1000 VORTEX

ДИТИМДТЄЯІД
 01.02
 И23
 ТРМ
 М4U
 ВІЯЕС
 ЛЕМАТ
 КЛЕІНЕ ПІА
 ЛУСІФЕРІСІД
 ЛЕОНІЯ БДСЛЄЯ
 ЕСООБІА ОДІІІАІІАІІО
 11 P.M. INFO Ж ДМ

CLIMAX
 ERIKA
 YOPO
 RE PARRE (VALPX)
 CHERRY CHERRY
 LEMAT
 RUN42
 INTERVENCION EROTIKA
 NINOSKA & DITA INMUND
 GOGOS
 SUPREMACY & KLEMET

BASS-REGENERATOR
 GEMELO MALVADO
 SHARK ERROR
 LE MAT
 DELIA
 FANTASMACROMO
 17/10/19
 CLUB VITA
 BS.AIRES 207

ДИТИМДТЄЯІД VOL. 3
 IOT
 LEMAT
 ALEJOV
 XOLIVIA
 IARRAHEI
 WELCOME
 DANIEL KLAUSER
 ESCOBAR GALLARDO
 PERSONA
 ZUTRAZ
 FIFA 2000
 LES PRIMOS
 IANDELINKE
 KATA SCHWARZ
 LEONOR BAESLER
 MARCELO ANTONIO
 19.09
 JUEVES

CERULEAN CE
 5 SEPT
 (CLUB VITA)
 X.L.V
 KAMI GOVORCIN
 3:16
 LE MAT (LIVE)
 FVNTVSNACROMO
 ESCOBAR G.
 KAMI
 LE MAT (LIVE)
 FVNTV
 ESCOBAR G.
 KAMI
 LE MAT (LIVE)
 FVNTV
 ESCOBAR G.
 5 SEPT
 (CLUB VITA)

ROOM
 TACNA BEAT [LIVE]
 UKYO [LIVE]
 GEMELO MALVADO
 20-05-19

PROMETEO
 Ukyo [Live]
 Baesler
 Shark Error
 Escobar Gallardo

CAUSTICS
 OCHI Live
 Polvor Live
 Pullosz
 Ojosbiencerrass

Cerulean
 01.03.19
 LOWCORE [Live] Coherent sound ← Berlin
 Mente 3000
 Ochi [Live]
 La Mat
 Pullosz
 Shark Error
 Ojosbiencerrass

PHUNK
 MENTE 3000
 WHITE SAMPLE (LIVE)
 GEMELO MALVADO
 KLEINE PIA
 000 1707
 LE MAT B2B 02
 PHUNK
 MENTE 3000
 WHITE SAMPLE (LIVE)
 GEMELO MALVADO
 KLEINE PIA
 000 1707
 LE MAT B2B 02
 PHUNK
 MENTE 3000
 WHITE SAMPLE (LIVE)
 GEMELO MALVADO
 KLEINE PIA
 000 1707
 LE MAT B2B 02

XX

INFO
24.12 X.DM

VORTEX
VIERNES 23

WLCM
ODYSSEY
RENEROCO
JARAHEI
KAMIGOVORCIN
LEMAT
BETTYROTTEN
SAILORQUEER

CLIMAXXX

SEX PERFO :
MINOSKA &
INMUNDICIA PARTHON

INTERVENCION EROTIKA
SORPRESA :

AL

23.11 INFO
X.DM

EXTASY 020
AÑO NUEVO

suba 1
PING PONG SLZIB
FIGURAS ZINCO

suba 2
PARK ROOM
ADRI FIGURAS

CHERRY
MIRANDA
DONNIESSO
ISABEL YITH CAPSULE

suba 3
BOTEK GALVO
FONIA MASLER
BULLICIA
RE BARRERA
SIMON KOOZ
LEMAT

MAR
31.12

PURCEMA 179 / BARBIO BELLA VISTA

20-05-19

CERULEAN

MAIN STAGE:
KAMI GOVORCIN
& OCHI (LIVE)
LES PREMES
GASIO

2ND FLOOR+++
CERULEAN

MAIN STAGE:
KAMI GOVORCIN
(LIVE)
D MITSUBISHI

ROOM+++
UNDEFINED (LIVE)
SHARK ERROR

2ND FLOOR+++
WLCM
NOHJWAND

CERULEAN

ESPACIO 93.17.05.19

CAUS **ESPACIO 93 | 03.05.19**

MAINSTAGE:	Room.™
PULULOSZ	OCHI (LIVE)
WHITE SAMPLE (LIVE)	RENE ROCO (LIVE)
KATA	ESCOBAR
SCHWARZ	GALLARDO
2d Floor	ETERNO RETORNO
2d Floor	LE MAT
2d Floor	RED MITSUBISHI

CERULEAN

ESPACIO 93 | 03.05.19

MAINSTAGE:	Room.™
PULULOSZ	OCHI (LIVE)
WHITE SAMPLE (LIVE)	RENE ROCO (LIVE)
KATA	ESCOBAR
SCHWARZ	GALLARDO
2d Floor	ETERNO RETORNO
2d Floor	LE MAT
2d Floor	RED MITSUBISHI

ECLIPSE LUNAR

COMPADRE (LIVE)
OCHI (LIVE)
ERI K A
RUN 42

KATA
SCHWARZ
LE MAT
OIOSBIENCERRAOS

06.04.19

PROMETEO

PROMETEO

09/02

MIKA MARTINI & VISOR
DELIA
KYYMYONACID
LE MAT
GASIO
WLCM
OIOSBIENCERRAOS

PROMETEO

LUIS MARTELUS
DER NAUT
KATA SCHWARZ
LE MAT
UNDEFINED
RUN42

2.02

Blank promotional space for the event.

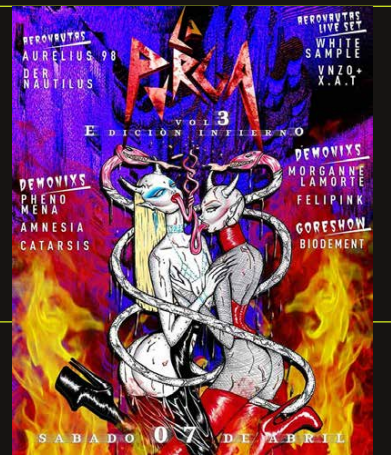
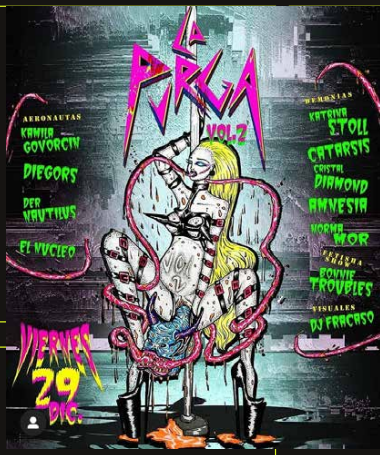
CHILE: SANTIAGO
 ILEGAL, COLECTIVO, ACTIVO, SUB-STGO.

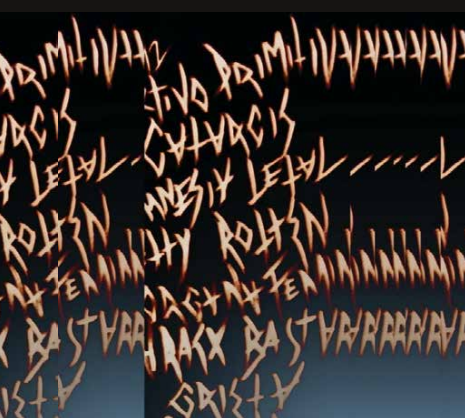
(FIESTA DAME)



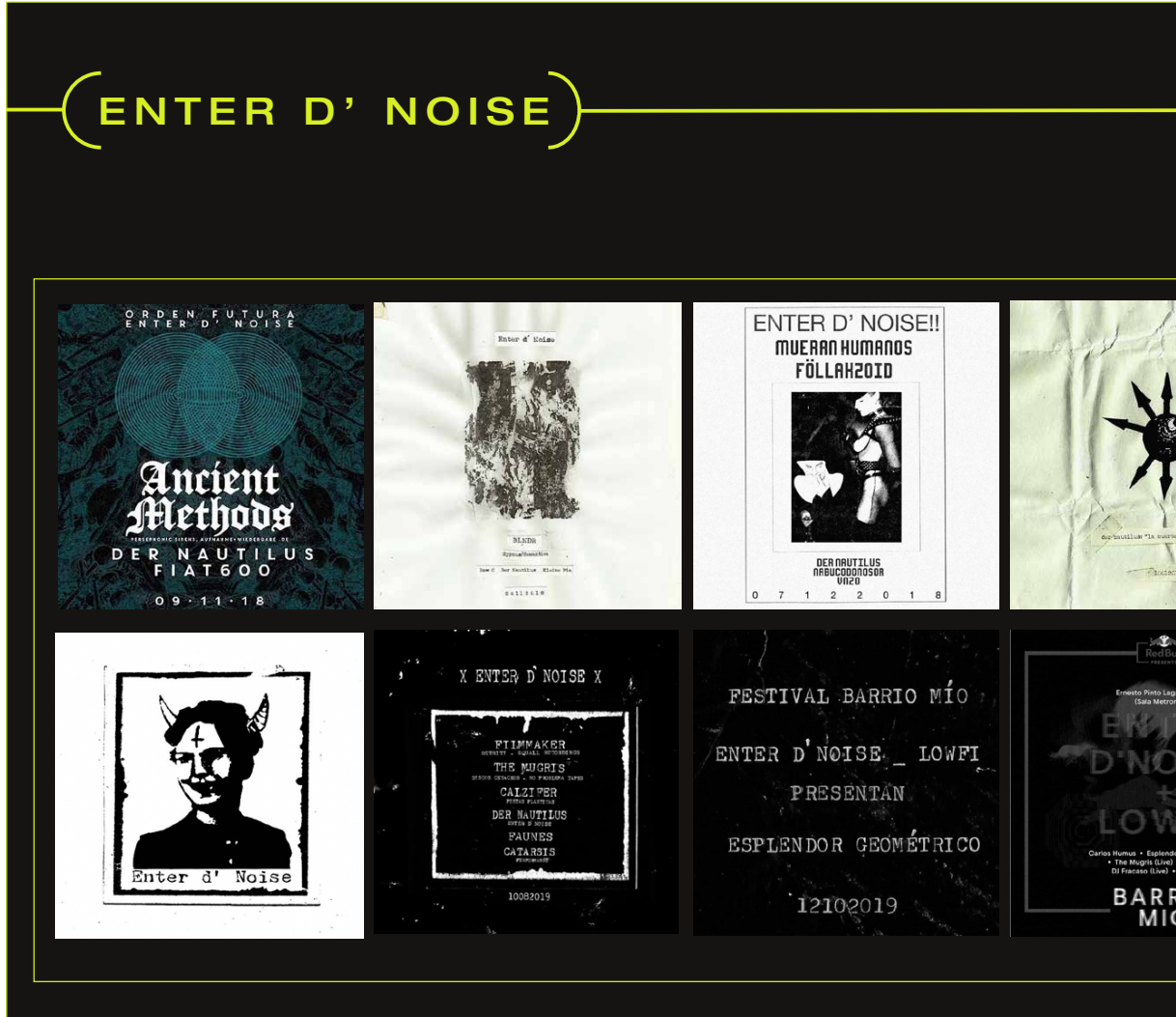
CHILE: SANTIAGO
 ILEGAL, COLECTIVO, INACTIVO, SUB-STGO.

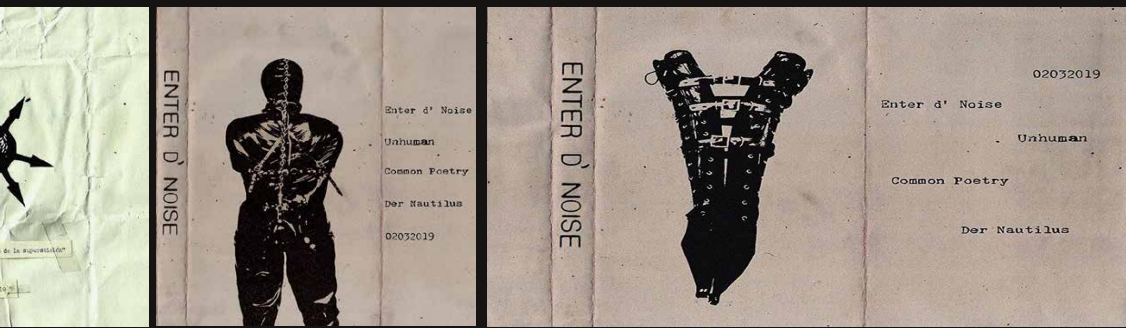
FIESTA LA PURGA





CHILE: SANTIAGO
ILEGAL, COLECTIVO, INACTIVO, SUB-STGO.





Volumen 5
 Katalina Schwarz
 VNZO (live)
 Der Nautilus
 Daniel Klauser
 000.1707
 El Núcleo

CÓLAPSO XT RECORDS
 PRESENTAN
 ENTER D' NOISE SHOWCASE
 DER NAUTILUS
 DJ FRACASO
 RAWC
 CATARSIS
 CARLOS GRABSTEIN
 JAXX TRAXX
 Ciudad de México, 7 de marzo de 2020

Propuesta.

Cada panel consta de todo aquel material visual que se ha considerado que guarda algún tipo de relación con la imagen de la que se parte en cada tema (así como de los diferentes textos que puedan también estar conectados con esta). De esta forma, se estudian las diferentes imágenes recopiladas atendiendo al pasado, ya que según las hipótesis planteadas inicialmente éstas reciben ciertas influencias de la ciencia ficción, la literatura cyberpunk y el cruce con el anime y el cyberpunk asiático, teniendo en cuenta el papel del héroe callejero, el villano y la lucha contra los límites a nivel histórico y artístico. Con la introducción de este Atlas se puede incluir esa anacronía necesaria para organizar y estudiar las imágenes, especialmente esta interpretación de las visualidades 'quiméricas'.

Con datos como el espacio y el tiempo, se capacita naturalmente al artista y al diseñador para construir imágenes coherentes y comprensivas de las distintas interpretaciones de las cosas visibles, explicando una distancia intelectual entre el presente y el pasado, que capacita al investigador para construir conceptos coherentes y comprensivos

Las obras de la literatura y del arte transmitidas de siglo en siglo, de civilización en civilización y las relaciones entre épocas y hombres lejanos, cuando ellas se establecen por medio de un objeto que perdura, permanece de algún modo estático en un mundo que cambia cada vez más rápido. Por esto mismo es que el flyer representa tantas cosas, ya que, primeramente es el artefacto que vehicula el mismo misterio de la música electrónica como mundo aparte en un plano sonoro y en uno socio-cultural, desde sus primeras manifestaciones hasta el día de hoy.

Se considera así que la Historia del Arte está llena de toda una serie de auténticas experiencias visuales personales que han permitido al espectador o receptor darles un significado propio, abriendo así un camino para la reformulación de un método que argumenta mediante una lógica casi exclusivamente dialéctico-visual, asentándose sobre correspondencias de contornos, analogías de formas expresivas, aproximaciones cromáticas, congruencias compositivas y primordialmente, referencias intertextuales, donde la 'imagen quimérica' toma prestados los significantes de distintos lugares, de forma voluntaria e involuntaria, creando así un espacio confuso y poco preciso pero altamente fértil y subjetivo.

Sistema tipológico_

A partir de la revisión efectuada sobre las conclusiones cualitativas de las encuestas y entrevistas se desprenden terrenos de saberes y medios que son posibles de clasificar de forma sensible y subjetiva. Para la formulación de una propuesta propia de Atlas mnemónico es necesario reunir básicamente tres elementos: una fototeca, una biblioteca y espacio para el proceso. Luego es necesario generar categorías de clasificación subjetiva por lo que se tomaron como base los mapas ideológicos y conceptuales resultantes del proceso de encuestas.

Categorías.

Subjetivas.

Sustantivo: Recursos gráficos detectados.

Verbo: listado extraído de la encuesta cualitativa de “El Rol de la Fiesta”.

Objetivas.

Colectivo: sello discográfico o grupo.

Artista: nombre, alias, proyecto.

Geoescena: ciudad, eje geográfico.

Tipología definida en base a las 13 clasificaciones propuestas por Jon Savage en la publicación 'Highflyers: Club Rave Party Art' (Savage, 1996: p. 9-13).

- 01. Título.
- 02. Etiquetas, sinónimos y referencias adjuntas.
- 03. Categorías.

SUSTANTIVO	VERBO	SELLO	ARTISTA	GEOESCENA
------------	-------	-------	---------	-----------

1. Utopía digital.

arte digital, renders, hiperrealidad, neosurrealismo.

#fantasear / #futuro / #Discos Pato Carlos / #AtomTM / #Londres #Santiago

2. Interfaz digital.

software, ciberespacio, circuitos, videojuegos.

#reunir / #avatar / #Away Team / #PTU / #Londres #Santiago

3. Psicodelia.

halucinógeno, arte pop, fauvismo, arte óptico.

#viajar / #abstracción / #/ #Londres #Nueva York

4. Cuir sudaca.

género fluido, activista, expresionista, subterráneo.

#expresar / #cyborg / #Revolte Records / #Delia / #Santiago #São Paulo

5. Ciencia ficción.

ópera espacial, épica, distopía tecnológica, trans-especismo.

#especular / #espacio / #Trip Records / #Bjarki / #Reikiavik #Berlín

6. Macchina.

futurismo, High Tech - Low Life, herramienta, tecnología.

#construir / #industria / #Ostgut Ton Records / #Planetary Assault System / #Berlín #Londre

7. Collage.

fotomontaje, fotocopia, Do It Yourself, neodadaísmo.

#experimentar / #obra derivada / #Enter D' Noise / #Der Nautilus / #Berlín #Santiago

8. Minimalismo.

escuela suiza, tipografía, papelería, economía de recursos.

#comunicar / #tipografía / #UTCH / #Marcelo Antonio / #Berlín #Santiago

9. Pastiche.

imagen quimérica, remix, intertextualidad, cultura posmoderna.

#conectar / #sinsentido / #NAAFI / #Caustics / #Ciudad de México #Santiago

10. Parodia.

íconos, retratos, marcas registradas, memoria colectiva.

#recrear / #referencia / # / #Djax-up Records / #Caracas #Buenos Aires

11. Animé.

ilustración, industria cultural asiática, fantasía, cyberpunk japonés.

#representar / #manga / #SVBKVLT / #Santiago #Tokio

S

UTOPIA DIGITAL

#viajar / #futuro



Para consultar los paneles completos, dirijase al final del documento.

arte digital, renders, hiperrealidad, neosurrealismo.

o / #Discos Pato Carlos / #Atom™ / #Londres #Santiago



Proceso_

Se extrae de forma notoria la diferencia comunicacional que existe en la expresión visual de los clubes y eventos electrónicos a lo largo del país. A través de los compilados se pueden trazar conexiones explícitas hacia tantas expresiones históricas e icónicas del Diseño Gráfico y la Historia del Arte. Se requiere de una nutrición previa para encontrar la decodificación de los recursos visuales, cosa que el Atlas en su multiplicidad y anacroía permite con mayor velocidad y amplitud. Una vez que nos encontramos con gráficas ricas en 'samples' y referencias intertextuales, una fuerte carga por parte del arte psicodélico, diversas decisiones comunicativas y un aparente sin-sentido dado en el propio quimerismo gráfico y sincretismo digital, cae en evidencia que el ejercicio 'mnemónico' que propone Warburg es uno investigativo dirigido primordialment por lo lúdico y la intuición.

En el caso de Chile, se destaca la manera traviesa en que las fiestas ilegales se las ingenian hasta el día de hoy para aprovechar los medios al alcance para darse a conocer, prescindiendo del espejismo de industria musical chilena, dejando de lado el antiguo volante impreso, donde en lugares como Instagram aparecen los

video-flyers. Luego se gesta un fenómeno mayor, relacionado con el creciente desarrollo de una movida nocturna que se vio interrumpida por las cuarentenas a nivel global. En Santiago, según este estudio, se detectaron claras diferencias en la codificación comunicacional y logística de Fiestas electrónicas desde posiciones legales bajo norma a diferencia de su contraparte ilegal. Se empezó a ofrecer de forma purista una interpretación de techno y otros géneros electrónicos como el tech-house y el acid house, junto a producciones nocturnas de alto calibre que apuntan a un público económicamente posicionado, imitando el sistema que poseen los circuitos de festivales musicales internacionales.

Es la clara demostración de la llegada de la mercantilización a los espacios colectivos, de ocio y baile. Esta diferencia es tan clara para los estudiados dada la accesibilidad a estos lugares como Club Room, Club La Feria, Sala Omnium, entre otros. Es sencillo notar la disponibilidad de espacios de música exclusivamente electrónica gracias a una suerte de gusto eurocentrista por el género, prevaleciendo las propuestas minimalistas, por ejemplo. Se observa por lo tanto, un espacio que

ofrece un tipo de fiesta que apela a una propuesta mucho más comercial y centrada en la experiencia estética de la Fiesta, mas no se presenta ningún espacio de horizontalidad e identificación colectiva, típico de la noche 'zorróna' santiaguina. Mientras que en el centro, entre el subterráneo, suenan secuencias corrosivas y furibundas, tal como se ve reflejado en sus gráfica - Fiesta La Purga -.

La electrónica es música casera, expresiva, de catarsis, de acción, de baile. Es cultura cívica que mueve sentimientos de unión e introspección, brindando al mismo tiempo un espacio seguro para la autoafirmación y la experimentación. Para estos integrantes de la 'escena', la costumbre de salir y reunirse en estos espacios de márgenes tensionados es un ritual en sí mismo que deja huellas a su paso. Gracias a esta investigación, es posible discernir a niveles esenciales las consignas y motivaciones que se gestan dentro de estos espacios. Es por esto que es posible concluir que estos rituales, enmarcados en mecanismos tecnológicos y de placer limítrofe, representan experiencias sublimes tanto para los asistentes como para los organizadores y músicos. Son huellas de belleza marcadas en formas de

tiempo gozoso, luego suma estímulos de inteligencia y creatividad política y tenemos un semillero de ideas y expresiones. Si el movimiento Rave, en cada una de sus expresiones localizadas (a lo largo del mundo) representa asuntos tan horizontales y enriquecedores, ¿por qué le entregamos más valor a los circuitos electrónicos de Europa o Estados Unidos? ¿Estamos viendo con claridad lo mucho que nos gusta estar atentos al Norte Global? ¿Por qué le entregamos menos valor a los circuitos electrónicos regionales o locales? Es importante aclarar, que esta pregunta no hace referencia las preferencias personales o inclinaciones de los colectivos que trabajamos en América del Sur, sino más bien hace referencia a lo que se constituye como normativo, o estructural, de este sistema que habitamos. Si se identifican bien estos asuntos es posible contrarrestarlos desde la autogestión, aunque de manera focal y temporal. Lo importante de este trabajo y del registro de estas experiencias es la perpetuación de estas ideas, de la puesta en valor de la colectividad y la horizontalidad.

Esta colonialidad ha sido constitutiva de los ecosistemas electrónicos de América del Sur, producto de categorías y clasificaciones binarias, en torno a lo europeo o lo americano (cualquiera ajeno a esto es 'exótico'), lo del Norte y lo del Sur, se ha generado un valor desigual de cuerpos, sonidos, paisajes y saberes, que siempre han sido leídos como Inferidad u Otridad subalterna. Por lo que proponemos pensar acerca de esa relación de poder dentro de los ecosistemas electrónicos latinoamericanos.

Dado que somos testigos de relaciones sociales de explotación, dominación y conflicto que han sido determinantes, en el plano más estructural de este proceso se pueden identificar fácilmente conflictos que se dan en torno al control y depredación de los recursos, a la idea de raza como diferencia biológica que justifica la desigualdad, cosas que a grandes rasgos las teorías decoloniales nos invitan a considerar de cara a reflexionar sobre realidades marginales. De cara a los ecosistemas electrónicos,

podemos decir que estos conflictos se expresan en las formas constitutivamente racistas, clasistas y machistas, finalmente excluyentes o elitistas, en las que se han formado los espacios tradicionales de fiesta.

El poder hegemónico ha determinado la forma de nuestras escenas en América Latina a través de la mercantilización. La música electrónica llegó a América Latina a través de las elites de las localidades. El origen de las culturas de clubes, pertenece a los intereses e iniciativas de personas altamente posicionadas y poderosas. Están ligados entre sí, son hijos de alguien, son exiliados políticos en el caso de la escena chilena. Esto nos invita a hacer el ejercicio reflexivo para determinar el rol del privilegio en esta discusión sobre el entrelazado música, expresión y cultura. Hablar de estos lugares en sus propios entornos, en espacios sociales, culturales y de fiestas, ubicándonos en unos países que ya son profundamente desiguales como en sus otras dimensiones, sin demerrecer, todo lo contrario, destacando el malentendido rol de la Fiesta en la cultura y en el desarrollo y bienestar humano.


Ser 'latinx' vendría a ser una categoría autoafirmada que se caracteriza por una lucha histórica racializada de clases. Hay una diferencia clara entre 'lo latino' como exportación y 'lo latinoamericano' que es la experiencia de construir algo auténtico que representa nuestra propia 'cuestión sudaca' que es tan subjetiva como oprimida.

Después de esto, creo que es importante deshabilitar la noción de víctima, pero en la posible reparación de todo lo que nos sucede como 'sudacas', es determinante que aquello suceda en lógicas de reparación poscapitalista. Esto es porque, el problema de la absorción de las identidades y las minorías o disidencias hacia un nuevo mercado global, habilita la idea de individualismo y falsa diversidad.

Habilitando situaciones como el 'pinkwashing', incluso algo como el 'latinowashing'. Esto, en la música latinoamericana actual, se evidencia de formas claras donde los artistas intentan crear propuestas musicales y audiovisuales tan mixtas como extremas, tan ilegibles como polarizantes, de esta manera evadiendo ser categorizadas, o derechamente entrando a satirizar las categorías y los géneros, poniéndolos

en tensión desde dentro. Porque mientras más original seas, más fácil eres de alcanzar por el merchandising. Es por esto que es necesario distanciar la voz del artista y su obra frente a la posición que el marketing o el capitalismo global le permite poseer.

Para que este proyecto se posicione como un eje crítico frente a esta noción de 'música electrónica latina', es necesario reconocer esos lugares de enunciación diferenciada, abordando los conflictos de forma no esencialista, reconociendo los contextos o lugares de enunciación de los distintos actores, porque claramente determinan quiénes somos y declarar cómo nos enfrentamos a las dinámicas del mercado, el capital y la colonialidad. Con esto quiero decir, declarar cuál es la perspectiva propia de lo latino y observar claramente el lugar que ha empezado a ocupar lo latino y de qué manera lo hace, ya que en este lugar siguen imperando prácticas y narrativas que además de capitalistas, son eurocéntricas. Esto nos lleva a dudar eternamente de aquellos quienes validan tanto nuestra existencia como la hegemonías que nos oprimen.



como la depredación del medioambiente, las desigualdades estructurales y qué se hace en nuestros ecosistemas electrónicos. Estos fenómenos se pueden manifestar en cosas tan locales o sonoras como la noción del buen gusto, el buen Techno, la Electrónica Inteligente, el Business Techno, el Leftfield Techno, el género ghetto o el World Music.

Cuando se reflexiona alrededor de las concepciones de esencias presentes en el Cono Sur, se entiende que las identidades rebeldes y disidentes prefieren movilizarse de manera nocturna, oculta o subterránea. La experiencia de varios colectivos y circuitos de fiestas concluyen que el 'underground' sigue siendo el único mecanismo que permite el escape a los sistemas de control que rigen en Latinoamérica, ya que para los Estados es más sencillo criminalizar las actividades colectivas que aportar en un sistema de disponibilidad cultural, síntomas que se perciben en Chile, Brasil, Perú, Argentina y Colombia, entre otros.

Maqueta_

Como resultado de esta investigación, se propone un método de sistematización gráfica para el compilado análisis visual de movimientos musicales - o sociales-.

Se especifica el requerimiento de construir una plataforma en línea, que contenga tráfico de imágenes, almacenamiento permanente y un motor de bosquejo técnico. Estas funcionalidades son imprescindibles para proponer un documento en línea, masivo y colaborativo.

ANRCHIV.CL

#D6F024



#58544F

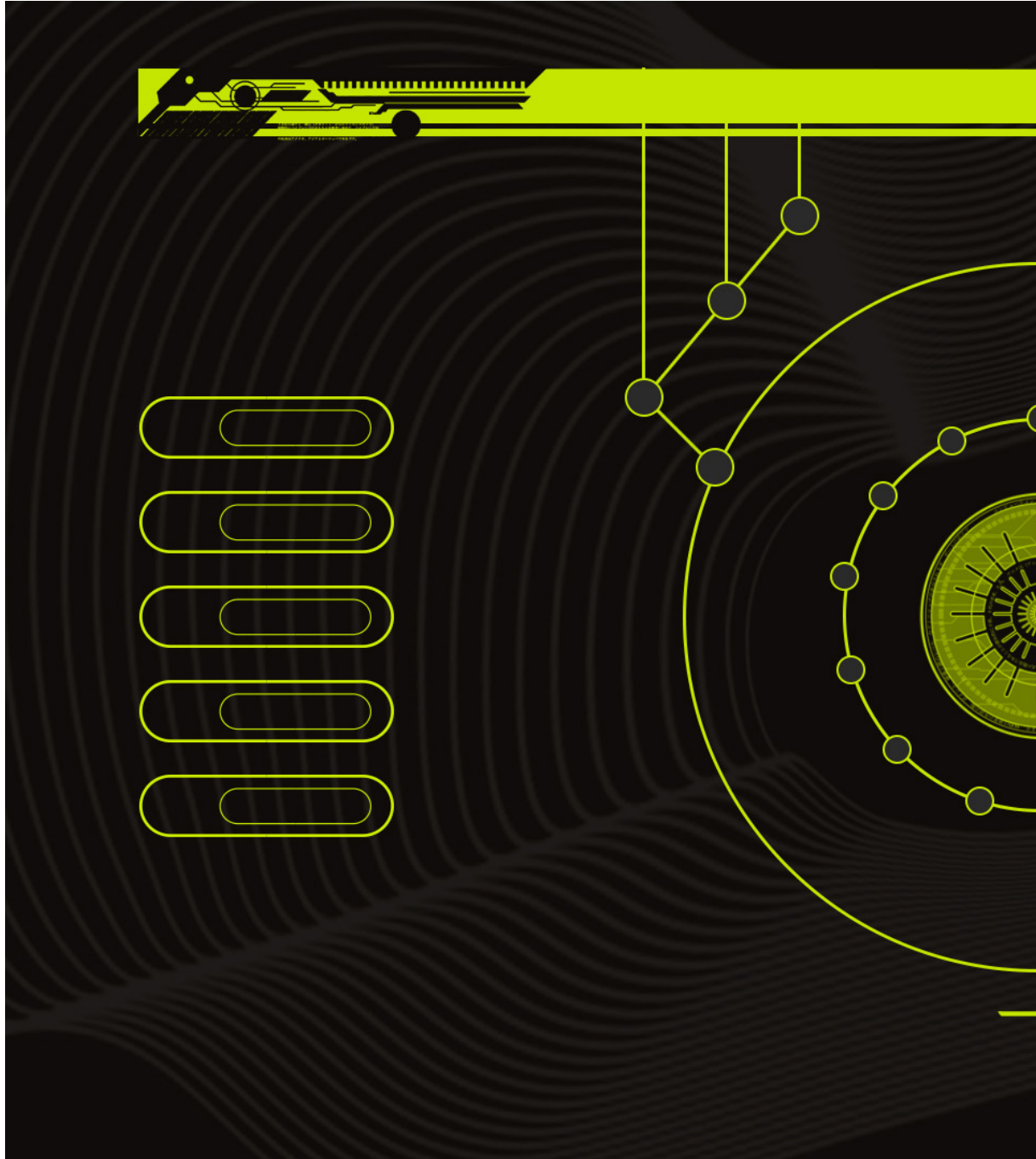


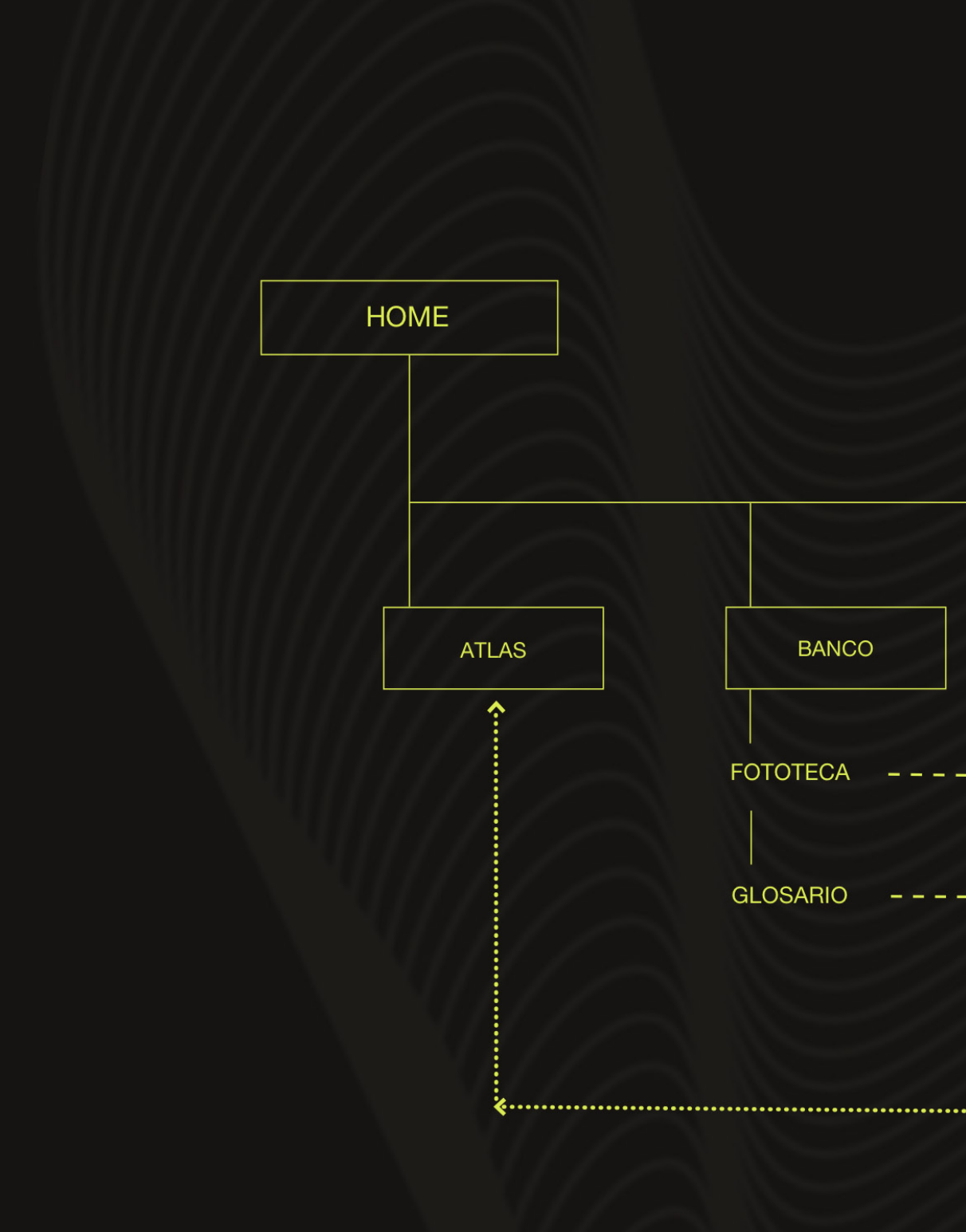
#161412



#292724

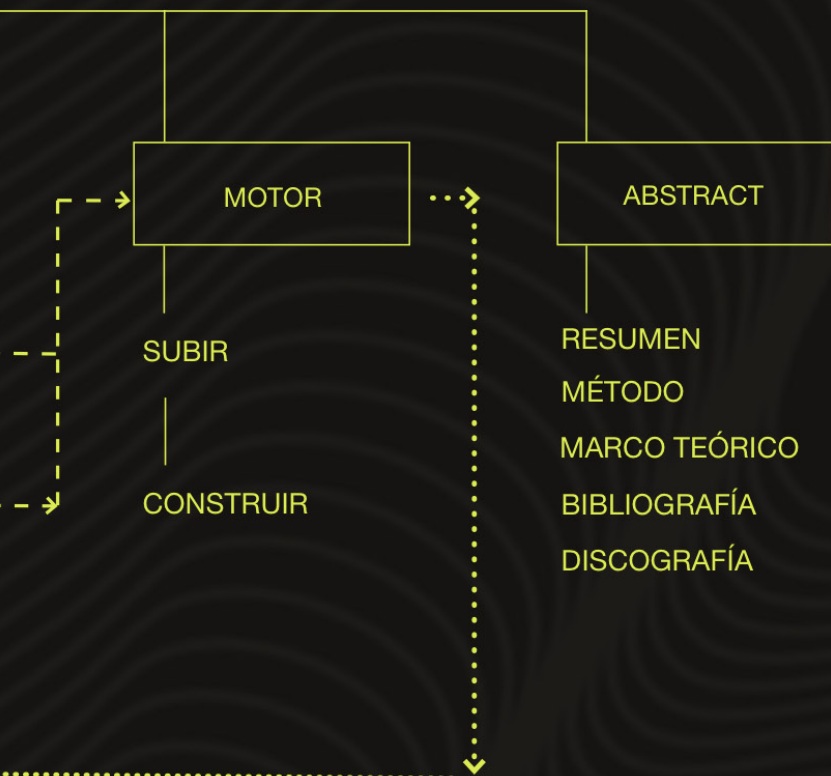
HELVETICA NEUE PRO BOLD EXTENDED
HELVETICA NEUE PRO MEDIUMD EXTENDED
 HELVETICA NEUE PRO EXTENDED
 Helvetica Neue Pro Roman





SITEMAP

Referring to the Copyright Act, as xxxxxxx is a free-of-charge website with a primary goal to educate: Under Section 107 of the Copyright Act 1976, allowance is made for "fair use" for purposes such as criticism, comment, news reporting, teaching, scholarship, and research. Fair use is a use permitted by copyright statute that might otherwise be infringing. Non-profit, educational or personal use tips the balance in favor of fair use.



ANRCHIV.CL



ATLAS

BANCO

MOTOR

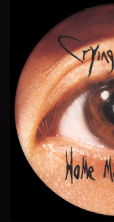
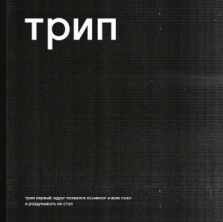
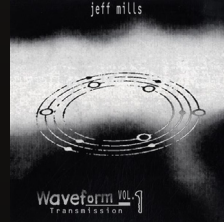
ABSTRACT



BANCO

FOTOTECA

GLOSARIO



FOTOTECA

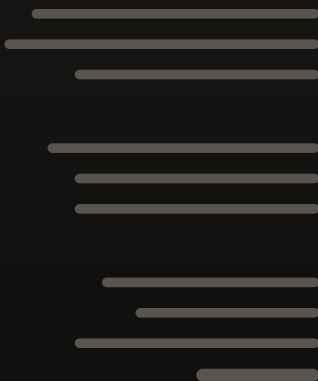
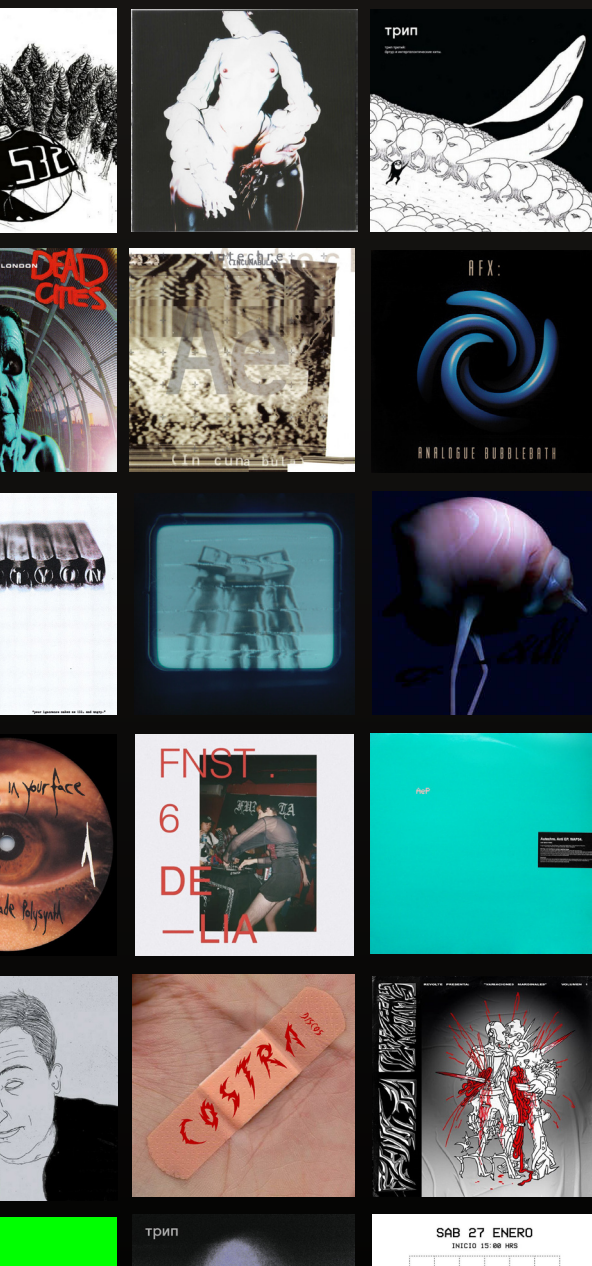
ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

SUBIR



BANCO

FOTOTECA

GLOSARIO

GEOESCENAS

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| Santiago (CL) | Ciudad de México (ME) |
| Buenos Aires (AR) | Barcelona (ES) |
| Sao Paulo (BR) | Londres (RU) |
| Brasília (BR) | Sheffield (RU) |
| Bogotá (CO) | Berlín (AL) |
| Medellín (CO) | Bruselas (BE) |
| Lima (PE) | París (FR) |
| Caracas (VE) | Róterdam (HO) |
| Montevideo (UR) | Ámsterdam (HO) |

RECURSOS

- ciudad
- afro-futurismo
- humano
- drug culture
- expresionismo
- color block
- flora
- fauna
- industria
- minimalismo
- inclusión
- digitalismo
- fotografía
- espacio
- interfaz
- fotografía
- surrealista
- remix
- fotomontaje

SUSTANTIVOS

- comunidad
- entretención
- celebración
- reunión
- jolgorio
- ritual
- colectividad
- distracción
- ruptura
- expresión
- cotidiano
- experiencia
- pertenencia
- trascendencia
- danza
- aceptación
- espacio
- conexión
- ciudad
- maquinaria
- futuro
- flora

ARTISTAS

- Escobar Gallardo
- Pululosz
- Ochi
- Aguadelafuenza
- F600
- Der Nautilus
- RAW C

GLOSARIO

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

SUBIR

IVOS

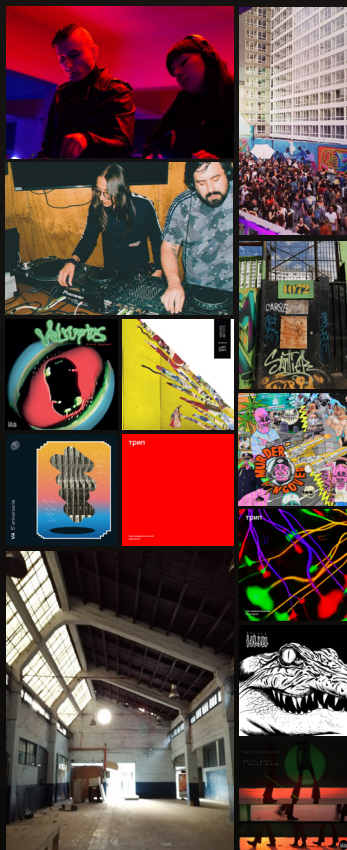
olectiva

a

AS

ardo

te



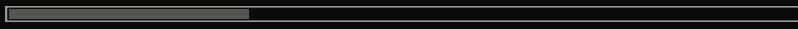


Arrastra y suelta
un archivo o un hipervínculo...

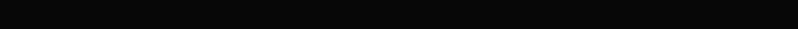
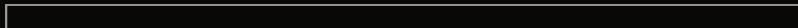
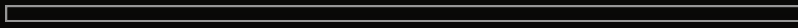
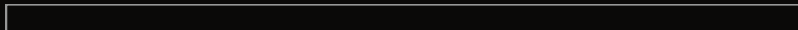
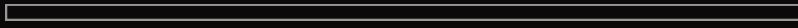
JPG / GIF / PNG
Límite por imagen: 5 MB



<https://www.instagram.com/p/CBBdru2J7ET/...>



subiendo archivo JPG...



SUBMIT

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

CONSTRUIR

SUBIR

MOTOR

Título...

ETIQUETAS:

GEOESCENA

Selecciona una...



SUSTANTIVO

Selecciona una...



ARTISTA

Selecciona una...



RECURSO

Selecciona una...



SELLO/
COLECTIVO

Selecciona una...



AÑO

Selecciona una...





Arrastra y suelta
un archivo o un hipervínculo...

JPG / GIF / PNG
Límite por imagen: 5 MB



Progress bar
<https://www.instagram.com/p/CBBdru2J7ET/...>



Progress bar
subiendo archivo JPG...



Progress bar



Progress bar

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

CONSTRUIR

SUBIR

MOTOR

Título...

ETIQUETAS:

GEOESCENA

Selecciona una...



Agrega una...

SUSTANTIVO

Selecciona una...



Agrega una...

ARTISTA

Selecciona una...



Agrega una...

RECURSO

Selecciona una...



Agrega una...

SELLO/
COLECTIVO

Selecciona una...



Agrega una...

AÑO

Selecciona una...



Agrega una...



CONSTRUIR

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

CONSTRUIR

SUBIR

MOTOR

Título...

Descripción...

...1000 c.

GEOESCENA

Escribe una...

SUSTANTIVO

Escribe una...

ARTISTA

Escribe una...

RECURSO

Escribe una...

SELLO / COLECTIVO

Escribe una...

AÑO

Escribe una...

SUBIR



CONSTRUIR

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

CONSTRUIR

SUBIR

MOTOR

Título...

Descripción...

...1000 c.

GEOESCENA



Escribe una...

SUSTANTIVO



Escribe una...

ARTISTA



Escribe una...

RECURSO



Escribe una...

SELLO / COLECTIVO



Escribe una...

AÑO



Escribe una...

SUBIR



RESUMEN



BIBLIOGRAFÍA



R E S U M E N :

ANRCHIV.CL consiste en un proyecto que propone una visualización informativa e interactiva para acceder a las codificaciones visuales e ideológicas de la cultura electrónica chilena. De esta manera, el proyecto se enfoca en la difusión de los conocimientos y expectativas de un momento sociocultural que hereda, reinterpreta y comunica tanto ideas como ansiedades presentes en la historia de la música electrónica global. La oportunidad que da origen a esta idea es la relación de las personas con las imágenes gracias a contextos y coyunturas específicas, como la fiesta y el capitalismo tardío. En esta propuesta, las relaciones gráficas y musicales socialmente configuradas como elementos visuales que expresan información cultural y de la vida cotidiana, especialmente en aquellas sociedades posindustriales y colonizadas.

A pesar de estar presente de forma constante y transversal en la vida diaria de muchas personas, los elementos de la Música Electrónica y sus códigos son considerados todavía como algo ajeno, foráneo a ciertos lugares, rangos etarios y ambientes sociales. Este proyecto invita a considerarla como presente en la cotidianidad, muchas veces de forma implícita. De esta manera, visualizar dichos elementos y códigos como objetos informativos permite observar las relaciones invisibles entre la música y cultura, poniendo en valor el registro subjetivo y disidente en la forma particular en la que se arma actualmente una escena Electrónica en Chile.

ATLAS

BANCO

MOTOR

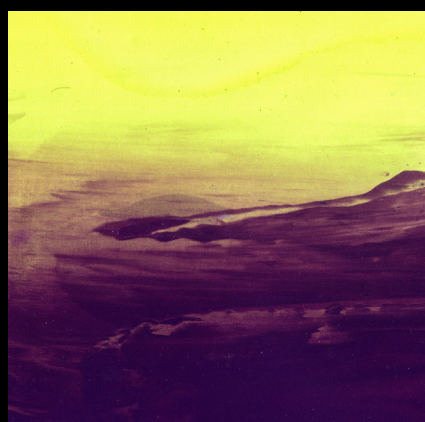
ABSTRACT

ónica
sión de
ultural

ónica
lación

ardío.
on
entregan
e en

sal en
Música
o algo
ntes
nte en
a
etos
entre
y
mente





M E T O D O L O G Í A

El presente proyecto propone una metodología mixta de profundización y cruce de investigaciones acordes que permitan formas de abordar la investigación-creación.

Poniendo así en tensión la relación de las personas con el tiempo gracias a experiencias y construcción de identidades y contextos situadas en la actualidad, cruzando la fiesta y el capitalismo.

1. Realización de encuesta cuantitativa y cualitativa para la comunidad y sus comportamientos.
2. Síntesis de conceptos a partir de una encuesta cualitativa en el mismo grupo identificado.
3. Desarrollo de una recopilación histórica de la electrónica para vislumbrar y detectar reflexiones, críticas o denuncias en sus orígenes.
4. Levantamiento bibliográfico y teórico, orientado a la profundización de las ideas tras las motivaciones esenciales de la cultura electrónica y desarrollo de un proceso de arqueología de medios para respaldar reflexiones posteriores.
5. Levantamiento de imágenes y bancos representativos de la cultura internet, escaneo de muestras, recopilación de publicaciones y discos de música electrónica.
6. Formulación de criterio de análisis gráfico a modo de algoritmo personal para la posterior categorización subjetiva.

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

G Í A :

estudio,
lantea nuevas

las imágenes,
comunidades
ismo tardío.

a caracterizar la

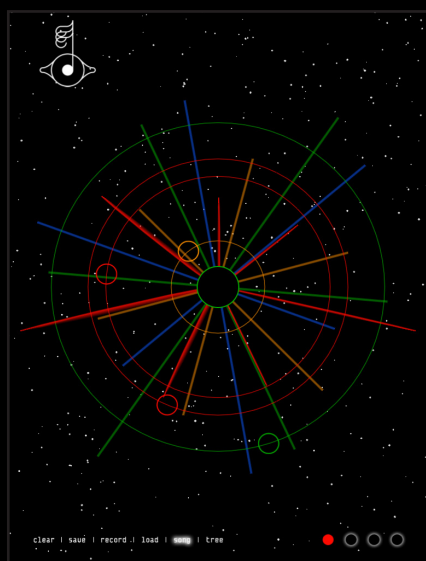
ativa realizada al

ica global para
n la música y sus

profundización de
estudiada para el
recolectar y

través de
iones editoriales

propuesta de
ativa del



B I B L I O G R

Baudrillard, Jean (1988). *The Ecstasy of Communication*. Michigan: MITPress.

Baudrillard, Jean (1994). *Simulacra and Simulation*. Univ MITPress.

Becker, Tim & Woeb, Raphael & Fujie, Linda (1999). *Back Hearing, Rituality and Techno*. *The World of Music: Hearing Cultural Context*. vol. 41, n. 1. Recuperado de <https://www.41700113>

Blázquez & León (Ed.) (2018). *Loops 1: Una historia de la en el siglo XX*. España: Reservoir Books.

Butler, Judith (2007). *El género en disputa*. Barcelona: E

Castro, P. (Ed.) (2019). *Flyer Chileno: Tinta y papel para chilena, 1993-2003*. Santiago: Ediciones Impresionante.

Cheng, François. 2015. *Cinco meditaciones sobre la mue*

Cohen, Ben. (2000). *Techno City: What is Detroit Techno Recordings*. Disponible en: <https://fourthree.boilerroom>.

Daskalakis, Georgia. Waldheim, Charles. Young Jason. (E Detroit. Barcelona: Editorial Actar.

Jameson, F. (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic*

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

A F Í A :



University of

University of Michigan:

Back To The Future:
 Sing and Listening in
www.jstor.org/stable/

la música electrónica

condiciones Paidós.

la cultura Techno

erte. Madrid: Siruela.

?. TV. Third Ear
tv/film/techno-city

Ed.). (2001). Stalking

of Late Capitalism.



D I S C O G R A

001 - Sieg Über Die Sonne - Sieg Über Die Sonne

<https://www.discogs.com/es/Sieg-%C3%9Cber-Die-Sonne-Die-Sonne/master/86713>

002 - Plastikman - Sheet One

<https://www.discogs.com/es/Plastikman-Sheet-One/release/>

001 - Elfish Echo - Multiple Void Enjoyment (Almost Forgotten)

<https://www.discogs.com/es/Elfish-Echo-Multiple-Void-Enjoyment-Forgotten/release/44585>

002 - Various - The Sound Of Superstition Records Vol. 3

<https://www.discogs.com/es/Various-The-Sound-Of-Superstition-Records-Vol-3/release/3241434>

003 - Solar Quest - Orgship

<https://www.discogs.com/es/Solar-Quest-Orgship/master/>

004 - Caesar - Live At Caesar's Palace

<https://www.discogs.com/Caesar-Live-At-Caesars-Palace/>

005 - Ken Ishii - Pneuma

<https://www.discogs.com/es/Ken-Ishii-Pneuma/release/111111>

186 - Autechre - Chiastic Slide (1996) [Warp]

<https://www.discogs.com/es/Autechre-Chiastic-Slide/release/>

006 - Santonio - Translusive

<https://www.discogs.com/Santonio-Translusive/>

ATLAS

BANCO

MOTOR

ABSTRACT

F Í A :

[e-Sieg-%C3%9Cber-](#)

[se/2256](#)

[gotten\).jpg](#)
[njoyment-Almost-](#)

[3](#)
[erstitution-Records-](#)

[r/109284](#)

[e/release/254988](#)

[3863](#)

[ease/9061384](#)

[46100](#)

/08 /CONCLU SIONES

Hoy en día, las personas que encontraron una grieta mayor en el sistema están motivando una nueva lucha social centrada en la transgresión del binarismo heterosexual y las implicancias del capital, una posición más incisiva e inclusiva en materias tanto de disidencias o 'minorías sexuales' y de formación de contraculturas. Desde un aspecto estético, no es menor que los traslapes mediales que ocurren en internet nos lleven a una infinidad de aprendizajes, cruces y experiencias individuales, lo útil de este proyecto recae en evidenciar que en la multiplicidad, aunque sea analizado de forma manual, es posible dilucidar grandes efectos y concluir situaciones mayores desde las complejidades de la subjetividad, un nivel de nuestra realidad que queda relegada fuera de las grandes decisiones y estudios.

Se concluye que las relaciones estéticas traspasan los límites de los textos y tienen efectos sociales reales, en donde la creación de personajes de caracteres socialmente neutros o directamente aspectos políticamente obtusos, donde la figura personificada de un género fluido, una sexualidad liberada y estructuras horizontales de autogestión, pareados con abrigos negros, música pulsante y sombría pero al mismo tiempo expresiva, de apariencias neutrales y coaliciones creativamente transgresoras en niveles económicos, culturales y cotidianos.

Los villanos de las narrativas 'cyberpunk' suelen ser grandes corporaciones, por lo que se detecta que no se terminan de reconocer la construcción de un nuevo tipo de héroe, presente metafóricamente y espiritualmente en muchxs jóvenes de hoy en día. Un personaje criado tanto en la calle como en las redes cibernéticas, usualmente acompañado de otros que también hayan encontrado una grieta en el sistema. Lo crítico de esta situación es que

se está haciendo cada vez más frecuente, las industrias culturales ya están reabarcando esta categoría como un claro objeto del proceso de ‘commodification’ o mercantilización, resaltando lo grave que es aplicar aquello a identidades o comunidades completas, nuevamente relegando las subjetividades de la realidad a una inconcebible homogeneización o peor aún, perpetuar la invisibilización y agravar las injusticias sistemáticas hacia las expresiones de género marginales y contestatarias. Por esto mismo es que ser especial o diferente prima en la actualidad, donde lamentable pero inevitablemente, ser diferente ya es una categoría por sí sola.

Es fácil de reconocer que ya vivimos en un planeta con contextos similares a un canon ‘cyberpunk’. Hace 50 años, tanto en los continuos textos y producciones de ciencia ficción como en los postulados posmodernos existían visiones críticas de la sociedad de aquel entonces que motivaban la especulación artística, metafórica y gráfica de futuros inciertos, complejos y fantasiosos, que con el pasar del tiempo y el desarrollo de las megacorporaciones, el debilitamiento de los gobiernos a nivel global y el asentamiento del aceleracionismo. Las corporaciones al día de hoy son

en cierto modo ubicuas, especialmente ante la ley y en la realidad del Sur Global, sector colonizado del planeta que depende comercial y geo-políticamente de las decisiones de un Norte Global.

El carácter sistemático que define en la actualidad América del Sur es el extractivismo y las economías terciarias políticamente inestables. Las corporaciones son cada vez más veloces y rapaces, son móviles y globales. Lo único que sigue diferenciando los sistemas de ordenamiento entre los gobiernos y las entidades industriales es que en una existe el derecho a voto, con la segunda no tenemos la capacidad de decidir sobre las ideas de las corporaciones. Uno puede usar aquello que producen sin nunca saber a cabalidad si lo están utilizando a uno. Sin embargo, es posible ver todavía que el capitalismo no logra unificar bien estos aspectos en una sola forma de mercantilización, por lo que las industrias de la música y el cine siguen iterando sobre las ideas de la electrónica, la cibernética y los mutantes sin problema para reunir y seguir transmitiendo las ideas de un mundo, una sociedad y una realidad distinta.

El progreso tecnológico continúa acelerándose, incentivando el traslape de medios a nivel global a base de una continua influencia, inspiración y contrainfluencia entre las producciones culturales y artísticas, cada vez más rápido, aunque hay una diferencia con respecto a este mismo síntoma detectado en 1990. El surgimiento de nuevas tecnologías permitía e incentivaba la creación de nuevas formas culturales y expresiones. Al día de hoy, las nuevas tecnologías están subordinadas a la repetición, la reiteración y la reinterpretación de figuras culturales ya establecidas.

El autor Fredric Jameson criticó en los ochentas la condición cultural posmoderna, prediciendo que estaría caracterizadas por la recuperación del pasado y el pastiche. Por lo que hoy, esto es más cierto que nunca y no es accidente que en las últimas décadas, hemos presenciado el surgimiento y caída de distintas interpretaciones y géneros nuevos, como el *vaporwave*, el *hypnagogic pop*, posteriormente la aparición del *hyperpop* que adopta las absurdas reglas del rol de 'superestrella pop', hace mímesis de los códigos y mecanismos de la industria misma, a través de trabajo en equipo, transdisciplinaridad y la autogestión, intentando

jugar al nivel de la industria, burlándose de la misma. Con esto quiero referirme al masticado y regurgitado de códigos visuales y propuestas donde quizás exista una aparente homogeneización pero esto también refiere a una mayor disponibilidad de 'alternativas', y el espacio para la especulación, la variación y la obra derivada es vital para la creación y la rebelión en el mundo contemporáneo, donde los estímulos son fugaces y el consumo invade todos los rincones.

Para efectos de esta investigación, la imagen quimérica y la transgresión de los límites, se destacan como síntomas propios del momento cultural que vivimos, donde el mercado y las industrias reinterpretan ideas que son familiares en orden de acercarse de forma atractiva al consumidor. Cuando la cultura y la Industria Cultural actúan a través de las lógicas del consumo y el capital, desaparece el sentido humano de la individualidad, ya que el capitalismo categoriza a las poblaciones según lo que puede venderles.

Es por esto que, hay un inmenso valor en lo que las reacciones contraculturales tienen que proponer, decir y memorizar, ya que de alguna u otra manera, son críticas

ante el sistema neoliberal y sus lógicas de valor, consumo y productividad, por lo que el registro de estas manifestaciones reaccionarias nos permite vislumbrar pequeños progresos y propuestas que serán mutantes, desorientadas y violentas, pero al ordenarlas junto a sus movimientos parientes nacidos en situaciones análogas, los síntomas se repiten, las consignas también, se recicla lo disponible para la resistencia de nuestras propias coyunturas.

Para reflexionar sobre la interrelación de de opciones y subjetividades que existe hoy en día, todo esto para realizar una construcción nueva, a partir de supuestos empíricos o simbólicos en la medida de la elaboración incesante de guías intelectuales para su confrontación con la realidad, en este caso, por tanto, todo pensamiento es utopía. Especular y e hilar los puntos es el llamado a acción para proponer nuevas resistencias. Pero también, la utopía explora el campo de lo posible, en cuanto abre incesantemente el campo a la alternativa, a la opción, a la contradicción. Por ello, todo lo que hoy es real, alguna vez fue utopía, así como necesariamente es hoy utopía, lo que alguna vez será realidad.

/09

/BIBLIO

GRAFÍA

Baudrillard, Jean (1988). *The Ecstasy of Communication*. University of Michigan: MITPress.

Baudrillard, Jean (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan: MITPress.

Becker, Tim & Woebs, Raphael & Fujie, Linda (1999). *Back To The Future: Hearing, Rituality and Techno*. *The World of Music: Hearing and Listening in Cultural Context*. vol. 41, n. 1. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/41700113>

Blánquez & León (Ed.) (2018). *Loops 1: Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. España: Reservoir Books.

Butler, Judith (2007). *El género en disputa*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Castro, P. (Ed.) (2019). *Flyer Chileno: Tinta y papel para la cultura Techno chilena, 1993-2003*. Santiago: Ediciones Impresionante.

Cheng, François. 2015. *Cinco meditaciones sobre la muerte*. Madrid: Siruela.

Cohen, Ben. (2000). *Techno City: What is Detroit Techno?*. TV. Third Ear Recordings. Disponible en: <https://fourthree.boilerroom.tv/film/techno-city>

Daskalakis, Georgia. Waldheim, Charles. Young Jason. (Ed.). (2001). *Stalking Detroit*. Barcelona: Editorial Actar.

Jameson, F. (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

Jameson, Fredric. (2005), *El posmodernismo o la lógica cultura del capitalismo avanzado*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.


Dirección de Bibliotecas, archivos y museos DIBAM (2005). *Memoria, cultura y creación: Lineamientos políticos*. Ministerio de Educación: Santiago. Recuperado de https://www.patrimoniocultural.gob.cl/614/articles-5349_recurso_01.pdf

Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, España: Ediciones Taurus.

Frith, Simon. (2004). *Popular Music: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*. Volume IV: *Music and Identity*. 1ª ed. Abingdon: Routledge. Consultado en: <https://books.google.cl/books?id=wY-NxIMuQMeYC&pg=PP1&hl=es&pg=PA14#v=onepage&q=community&f=false>

Gallo, Guadalupe & Semán, Pablo (2009). *Superficies de placer: Sexo, religión y música electrónica en los pliegues de la transición 1990-2010*. *Cuestiones de Sociología*, vol. 5, n. 6, pp. 123-142. En *Memoria Académica*. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4054/pr.4054.pdf

Geertz, C. (1973). *La Interpretación de las culturas*. 12ª ed. Barcelona: Ediciones Gedisa.



Gray, Carole y Malins, Julian (1993). Procedimiento / Metodología de investigación para Artistas y Diseñadores. Principles and Definitions: Five Papers by the European Postgraduate Art & Design

Group', Liga Europea de Institutos de Arte (ELIA). Winchester: Winchester School of Art. Disponible en: <http://www.carolegray.net/assets/epgad.pdf>

Haraway, Donna (1991). Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Madrid. Cátedra

Jameson, Fredric (1999). El Giro Cultural: Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Jameson, Fredric. (2005). Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions. London: Verso.

Kellner, Douglas. (1995). Media Cultures: Cultural Studies, identity and politics between the modern and the postmodern. London: Routledge.

Lessig, Lawrence (2012). Remix: Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital. Barcelona: Icaria Editorial

López, Teresa (2015). Música Electrónica y cultura de Club: un estudio postfeminista de la escena española. Tesis Doctoral: Universidad de La Rioja. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=46122>

López Keller, Estrella (1991). Distopía: Otro final de la utopía. REIS: Reviste de Española de Investigaciones Sociológicas. n. 55. pp. 7-23. Recuperado de <http://www.reis.cis.es/REIS/jsp/REIS.jsp?opcion=articulo&ktitulo=768&autor=ESTRELLA+L%D3PEZ+KELLER&lang=gl>

Mahler, M. (1982). Reflexões sobre o desenvolvimento e a individuação. In O processo de separação-indivuação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas.

Martín Juez, Fernando, (2002). Contribución para una antropología del diseño. Barcelona, España: Ediciones Gedisa, S.A.

Moya, M. (Productora) y Prado, J. (Director). (2016). Cassette, historia de la música chilena: Electrónica. Santiago: CINE 1.
Disponible en: <https://youtu.be/eQciK8SzdM>

Muñoz, J. (Productor) y Reymondes, A. (Director). (2018). TrasEscena Chile: Música Electrónica. Nueva York: VICE.
Disponible en: <https://youtu.be/ylyhc8ojSi8>

Panofsky, Erwin (1979). El significado en las artes visuales. Madrid: Alianza editorial.

Pesch, M., Wiesbeck, M. (Ed.) (1998). Techno Style: In Order To Dance. Zúrich: Edition Olms AG.

Pope, Richard. (2011). Hooked on an Affect: Detroit Techno and Dystopian Digital Culture. Dancecult: Journal of Electronic Dance Culture, vol. 2, n. 1. pp. 24-44. Recuperado de <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/issue/view/41>

Preciado, Paul. (2015). La importancia de llamarse Paul. Blog: Parole de Queer. Consultado el 15 de marzo de 2021 en <https://paroledequeer.blogspot.com/2015/06/la-importancia-de-llamarse-paul.html>.

Reynolds, Simon (2008). *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*. Londres: Faber and Faber.

Reynolds, Simon (2011). *Retromania: Pop Culture's Addiction to It's Own Past*. Londres: Faber and Faber.

Richard, Nelly (2008). *Feminismo, género y diferencia(s)*. Santiago de Chile: Editorial Palinodia.

Savage, Jon. (1996). *Highflyers: club rave party art*. London: Booth-Clibborn Editions.

Schamroth & Rowsell (2011). (Re)conceptualizing I/identity. *Teachers College Record*. vol. 113, n. 13. p. 1-16.
Recuperado de <https://www.tcrecord.org/books/Content.asp?ContentID=18370>

Smith, Terry. (1993). *Making the Modern: Industry, Art and Design in America*. Chicago: Universidad de Chicago).
Consultado en <https://books.google.cl/books?id=UOF4xgn-vwc-C&lpg=PR1&hl=es&pg=PR1#v=onepage&q=genius&f=false>

Solà-Morales, Ignasi (2002). *de, Territorios*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Soto, Andrea. (2020). La performatividad de las imágenes. Santiago de Chile: Metales Pesados.

Tartás, Cristina & Guridi, Rafael. (2013). Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, vol.18, nº 21, pp. 226-235.

Recuperado de :<https://doi.org/10.4995/ega.2013.1536>

Thatcher, Margaret. (1975, 10 de octubre). Discurso hacia el Partido Conservador, presentado en Winter Gardens, Blackpool, Inglaterra. Recuperado de <https://www.margaretthatcher.org/document/102777>

Troncoso, Leyla y Piper, Isabel (2015). Género y memoria: articulaciones críticas y feministas. Revista Athenea Digital. Vol. 15, n. 1. pp. 65-90. Recuperado de: <https://atheneadigital.net/article/view/v15-n1-troncoso-piper>

/10 /ANEXOS

Entrevistas_

FORMATO DE PREGUNTAS.

Entrevistas personales efectuadas entre el 2018 y el 2019 para Seminario de Diseño

Gráfico II e Investigación Base Memoria.

1. ¿Cuál fue tu primera exposición a la música electrónica?
2. ¿Cuál fue tu primera fiesta donde sonara solamente música electrónica?
3. ¿Qué factores diferencian las distintas experiencias de 'fiesta' que ha vivido? Contrastado frente a las 'fiestas electrónicas'.
4. ¿Qué caracteriza a los lugares donde ocurren las fiestas electrónicas?
5. A partir de la pregunta anterior, se llega al consenso que la 'fiesta electrónica' se identifica con las 'fiestas clandestinas'. ¿Por qué las fiestas electrónicas se siguen generando en espacios clandestinos?

FICHAS.

AÑO: 2018

ENTREVISTA N° 01

ENTREVISTADE:

Marcela Leonor Baesler.

DESCRIPCIÓN:

A los 24 años, ahora tiene 27. Su primera experiencia fue en Berghain y luego hizo su Seminario acerca de la acústica material del nuevo Tesor.

ACTIVIDAD:

Arquitecta de la Universidad de Chile, DJ alias Baesler y productora junto a Érebo Project. Trabaja con Panal Records, Tensa Records, entre otros.

RESUMEN:

Lo único que conocía antes en fiestas era el reggeaton, ese tipo de comportamiento social también era lo que sabía hasta el momento, ese tipo de vestimenta y estética, que viene desde lo hetero, lo consumista. Cuando entré a Berghain, lo primero que vi fue la total oscuridad, el anonimato y la exposición al mismo tiempo, la liberación del cuerpo, la liberación sexual desarrollada en un espacio colectivo en mutuo acuerdo, con libertades, con respeto y consentimiento. Entendí muchas dinámicas de grupo, por ejemplo una zonificación, espacios o escenarios que los asistentes creaban, un comportamiento colectivo en clanes. Los osos, les queer, las tomboy, se agrupaban naturalmente. Las pistas de baile, la barra, los cuartos oscuros, tienen su propio carácter, por eso el comportamiento colectivo me marcó más que el espacio por sí solo.

FICHAS.

AÑO: 2018

ENTREVISTA N° 02

ENTREVISTADE:

Matías Guerra Sauri.

DESCRIPCIÓN:

A los 23 años, ahora tiene 26. Mis primeras fiestas se centraban en un estilo llamado “psy-trance”. Especialmente un festival que se llamaba Montemapu, de varios ambientes de música electrónica, pero eran todas ramas del psy-trance.

ACTIVIDAD:

DJ alias Sauri.

RESUMEN:

Una de las grandes diferencias con la escena psy-trance. Ya que ahí, las personas van con lo que tengan puesto, hasta sin ropa bailan en la tierra saltan a pie pelao', sin polera. Siento que no tienen tan interiorizado lo que es la estética porque en realidad la gente allá va a ser libre. Todos somos animales y allá van a ser un animal libre. No se reprimen, disfrutan, comparten con las personas, se sientan a conversar, se siente algo más humano y amistoso.

He asistido a fiestas donde hay ambientes de psy-trance y otro de Techno. Y la diferenciación del público es clara, en cómo se visten, su pelo, su maquillaje, etcétera. Quizás hasta sus estilos de vida. Por ejemplo, en el psy-trance se valora más todo lo conectado con la naturaleza, por eso muchos son vegetarianos.

FICHAS.

AÑO: 2018

ENTREVISTA N° 03

ENTREVISTADE:

Delia Díaz Carstens.

DESCRIPCIÓN:

A los 24 años, ahora tiene 27. Su primera experiencia fue una fiesta de la marca Foster donde invitaron a Metronomy.

ACTIVIDAD:

Arquitecta de la Universidad de Chile, DJ y productora junto a su hermano. Gestiona el sello Revolte Records.

RESUMEN:

UTCH suele trabajar en su propia vía y no se cruza con otros colectivos. En el pasado se resquebrajaron los grupos y se formaron espacios como la La Isla Bonita, fiestas más sensibles. Nació esta movida de la Andrea Paz, Diegors, Alejandro Paz, Matías Rivera, Daniel Klausner, Valesuchi, que no han tocado techno estrictamente, sino generaron una sensibilidad identitaria latinoamericana más evidente, apoyándose en este underground más house, más disidente, más loca. Se conecta fácilmente todo esto con la escena bonaerense o mexicana, con DJs Pareja, Los Mekanikos, Sanfuentes, entre otros.

FICHAS.

AÑO: 2018

ENTREVISTA N° 04

ENTREVISTADE:

Marcelo Antonio P.

DESCRIPCIÓN:

A los 25 años, ahora tiene 28. Es oriundo de Santiago y participó activamente del colectivo Noctámbula hasta el 2019.

ACTIVIDAD:

Ingeniero en prevención de riesgos, DJ y productor musical. Gestiona el sello Out Of Sight y la plataforma Low Profile Society

RESUMEN:

El sistema que nos coartan a vivir tiene estos quiebres donde es posible encontrar verdaderos 'loops', pero suelen encontrarse en los márgenes de la sociedad, donde los sistemas de control, de disciplina, de vigilancia se ven ausentes. Es en estos terrenos vacíos (terrain vague), donde es posible criticar evidentemente los efectos de este sistema, y al mismo tiempo podemos disfrutar, bailar y liberar es esa misma frecuencia. Por eso la Rave es algo tan especial cuando se hace desde cero y no piensa en dinero.

Por lo menos generamos lazos fraternos hermosos entre bailarines y músicos, pero hay personas que están ahí por otras razones, o quizás no tienen razones. Entonces en estos lugares se vuelcan emociones muy fuertes, experiencias y energías extrañas que se comparten bajo la música hipnótica. Es un espacio de libertad y felicidad, pero también de decadencia, de expansión y de alta impedancia.

FICHAS.

AÑO: 2019

ENTREVISTA N° 05

ENTREVISTADE:

Lina Jonsson.

DESCRIPCIÓN:

Entrevista breve realizada en plena fiesta.
Nacida en Suecia, ha vivido en Reino Unido
y Alemania.

ACTIVIDAD:

DJ alias SPFDJ, productora musical, jefa del
sello Intrepid Skin.

RESUMEN:

El trabajo que uno realiza como DJ casi nunca tiene implicancias o efectos inmediatos en un lugar que NO sea la Fiesta. En ese entorno somos magos, de día somos gestores de distintas cosas que por sí solas no pagan la renta. Lo que no muchos logran darse cuenta es que la industria no es tan distinta a lo que uno ve en la realidad, la gran mayoría de oportunidades las ofrecen nombres, marcas, logos, representaciones que no prevalecen como para aportar algo a la 'Rave' como tal, sabes?.

Es por eso que uno está obligado a gestionar muchas más oportunidades que otros músicos, menos mal que lo único que deseo es poder seguir haciendo esto tranquila, trabajar en mi sello, apoyar a otros.



