



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

X DIFIERA

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de
la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.

Estudiante | Roberto Nicolás Verdugo Pino
Profesor Guía | Pedro Álvarez

Julio, 2023

agradecimientos. agradecimientos.

Quiero agradecer a mi hermana, mamá, papá, a mis 14 perros y al resto de mi familia el gran apoyo que me han brindado durante toda la carrera, por ser el pie a tierra, pero también la mirada esperanzadora que necesito cuando me pierdo.

Quiero agradecer con mucho énfasis a las personas que han sido parte fundamental para el desarrollo de este proceso:

A mis amigas Fernanda, Daniela y Miguel a les que les quiero y admiro mucho, que me han ayudado con mil cosas, y que sepan que de no ser por ellos no habría llegado a meta. A Vicente por ser mi compañero de raves, a los cabros organizadores que me abrieron las puertas para conocer más de esta

cultura, estando siempre dispuestos a colaborar.

A mi profesor, Pedro Álvarez, el cual ha sido un excelente guía, viendo siempre el valor de mis ideas, lo cual siempre me fue de motivación para avanzar en el proceso.

También quiero agradecer a todes las personas que han sido parte de mi camino por la carrera de Diseño, no los puedo poner a todes pero los nombrare simbólicamente en la siguiente línea:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz <3.

índice.

(1) Introducción

Abstract	7
Motivación Personal	8
Planteamiento del problema	9

(2) Marco Teórico

La fiesta: un espacio de encuentro	13
Los objetos, sus simbolismos y su agencia dentro de las fiestas.	16
La fiesta rave: espacio, símbolos y rituales.	23

(3) Levantamiento de información

Primer acercamiento	30
In Situ	33
Entrevistas a expertos	38

La rave marginal	45
La ruina	48
El factor musical	55
Reflexión	56

(4) Formulación del proyecto

Qué, Por qué, Para qué	58
Objetivo general y Objetivos específicos	59
Audiencia	61
Metodología	63
Estado del arte	65

(5) Desarrollo

Creación del mundo.	74
Narrativa	76
La bitácora como medio	80
La IA como puerta a la ficción	81
La identidad del Difiera	89
Identidad del mundo	101
Diseño de la bitácora	103
Visualización de la propuesta	104

(6) Cierre

Conclusiones y proyecciones	108
-----------------------------	-----

(7) Bibliografía y Anexo

Referencias	110
Anexo	114

WAVE

abstract.
abstract.
abstract.

En tiempos de crisis económicas, culturales y políticas, la sociedad pasa por un estado denominado como anomia. Esto induce a los individuos en una búsqueda para liberar las propias tensiones mediante la satisfacción de sus placeres instintivos, lo que suele lograrse por medio de diversos rituales de interacción. En Chile, sacudido por el estallido social y la última pandemia sanitaria, se ha dado el escenario propicio para detonar una gran cantidad de manifestaciones festivas de carácter ritualístico.

El presente proyecto pone foco de atención en el ritual festivo rave, fiesta que en los años '90 se caracterizó en Chile por su rol político y cultural, pero que hoy destaca aún más por su alto nivel performativo y de distensión. La suspensión de los participantes humanos y no humanos en un espacio cargado de significados, supone una oportunidad interesante para el diseño, permitiendo que la ficción y la realidad se fundan en el estudio arqueológico de este fenómeno cultural.

Difiera extrema las condiciones en que las raves se desenvuelven, destacando su carácter marginal y estado de ruina. En este sentido, el Diseño de Ficción se presenta como medio para explorar múltiples alternativas e imaginarios futuros, generando así una reflexión crítica y un sin fin de posibilidades por abordar.

Keywords:

Rave

Diseño de Ficción

Marginalidad

Ruina

motivación Personal.

Desde pequeño me ha interesado mucho la cultura de las fiestas raves, porque además de ser diseñador estoy muy conectado a la música, debido a mi lado como dj y a través de la conexión del cuerpo con el baile. Las largas horas viendo videos en YouTube de conciertos de mis dj's favoritos, tocando ritmos acelerados del techno más duro posible y con luces estroboscópicas tuvieron cierto efecto en lo interno de mí. No tan solo me llama la atención la estética de las fiestas raves, sino que también la mística que hay detrás de este fenómeno.

Este proceso de título ha sido la oportunidad de explorar, de una manera más reflexiva y no tan comercial, el proceso de diseño.



planteamiento del problema

La fiesta, como mecanismo de activación social, permite crear un universo y realidad simbólica, con sus propias particularidades, modos de ser y actuar, al desmarcarse del contexto habitual, de los espacios rutinarios. Dentro del amplio repertorio que existe de lo que entendemos por “fiesta”, la denominada fiesta rave resulta de interés al considerar, además de su factor musical ligado a la electrónica, su carácter ritualístico, en donde se da un entrelazamiento de sus participantes con nuevos elementos tecnológicos, lo objetual y el lugar en el que se emplaza.

En nuestra sociedad que transiciona hacia un Post Postmodernismo, en que sumidos a momentos de constantes crisis políticas, económicas, sociales y culturales, presentamos ciertos mecanismos para confrontar estos impulsos o tensiones, los que se ven reflejados a través de sus rituales,

no tan solo de carácter sagrado sino que también festivo, cuyos objetivos tal como lo menciona Plaza Gómez (2022), se resumen en la búsqueda de experiencias placenteras e inmediatas y contar con los medios institucionalizados para obtenerlos. Uno de estos rituales son las fiestas rave, que aunque puedan parecer antagónicas en comparación a un ritual cristiano, resulta de interés de estudio para el diseño poder encontrar los paralelismos entre estas dos u otras manifestaciones culturales del mismo semblante.

El ritual cuenta con pasos y modos de comportamiento específicos, guionados por el tipo de narrativa que esté presente, cuyo objetivo es que las personas logren entrar en un estado de suspensión, adentrándose en una experiencia que si bien puede ser colectiva, se individualiza en rituales como la fiesta rave, ya sea dado por la

música techno, la cual se suele disfrutar en un baile propio o por medio del consumo de drogas que intensifica la experiencia placentera.

En la rave, la suspensión del participante, que genera el contraste con el espacio cotidiano exterior, en la fiesta se intensifica en base a la propia narrativa que esta construye acompañado de una estética distópica.

Para ello, utiliza los artefactos e infraestructuras a) dentro de la fiesta, como la incorporación de dispositivos lumínicos, sets de los músicos y DJs, intervenciones en el lugar o espacio arquitectónico o confiscación de espacios ilegales, artefactos narrativos diversos, etc., y b) fuera de la fiesta, como elementos de difusión del evento, la vestimenta y los accesorios corporales de los visitantes, drogas sintéticas, etc. Si bien en este ritual interactúan distintos agentes (figura 1), la agencia de estos actores no humanos se ha visto opacada e invisibilizada por el factor humano.

A partir de este primer planteamiento, los objetos e infraestructuras pueden llegar a tener una participación tan activa como los seres humanos. Se

apela aquí a una visión posthumanista que abre la discusión sobre una nueva denominación a lo que consideramos humano, y a una forma de describir nuestro momento actual donde los límites entre la tecnología y lo humano se tornan borrosos. En este panorama, las fiestas rave que apelan a la incorporación de nuevas identidades, abre la oportunidad de permitirnos darles mayor reconocimiento a los agentes no humanos, que también pueden ser parte e involucrarse en lo performático de la fiesta. Es aquí que se puede plantear que por medio de la articulación de una narrativa en la fiesta rave se logra llegar a potenciar nuevos discursos, esto mediante la interacción entre agentes humanos y no humanos, al rescatar el potencial que tienen ciertos objetos de ser agentes sociales -actores- que abren camino a la exploración.

El diseño de ficción, que plantea alternativas paralelas busca provocar y generar debate en el público con respecto a problemáticas actuales, constituye una herramienta clave para poder materializar y aportar a la construcción de estos nuevos imaginarios distópicos de una rave ficticia contemporánea.

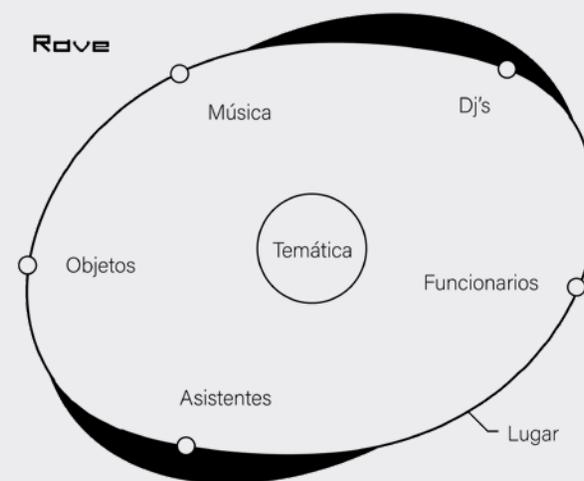


Figura 1: Mapa Rave. Fuente: Elaboración propia.

MARCO

TEORICO



(2.1)

La fiesta*

un espacio de encuentro.

La fiesta ha acompañado a la humanidad desde los primeros clanes prehistóricos, siendo no tan solo un espacio canalizador del ocio, sino también un articulador de lo social.

Para Amenábar (1995), la fiesta se define como un espacio atemporal discrepante de la cotidianidad, la cual se nos presenta mediante la metamorfosis de lo estético y simbólico del mundo. Es aquí, desde su carácter de una “otra realidad”, que irrumpe en el devenir de lo cotidiano, al reconfigurarlo temporalmente. La fiesta es a su vez ritual y juego. Homobono (2004) plantea que la fiesta, por medio de la acción ritual, tiene el poder de configurar nuestra realidad, contribuyendo además a la creación de una identidad colectiva. Por otro lado, Amenábar (1995) menciona que el juego y la fiesta comparten la abstracción de la acción de la vida cotidiana, delimitando un propio espacio donde se establecen ciertas reglas, pero que se desmarcan de lo habitual, de lo frecuente.



(Berghain, Wolfgang Tillmans)

Es en la fiesta donde el ser humano busca entrar en una experiencia colectiva, a través de la cual la propia identidad puede verse modificada por medio de su mimesis con el entorno. Al liberarse de las normas y los cánones culturales, Amenabar (1995) nos habla de que a través de la fiesta se nos abre la puerta para poder explorar, desde una estructura social disciplinada, las propias fantasías individuales. La relación de la fiesta con la sociedad

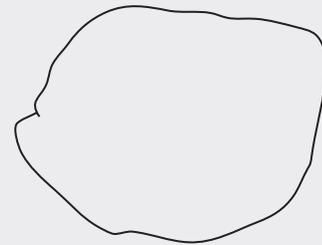
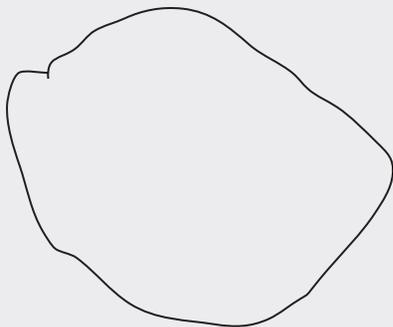
no solo se ha remitido a ser un ente pasivo ante esta, sino que un actor importante el cual va a generar sus propias formas sociales. Vallejo (2019) afirma que la fiesta al plantear un espacio propio que se aleja de lo habitual, obtiene la capacidad, tal como se mencionó con anterioridad, de sostener nuevas reglas y maneras de actuar, las que pueden llegar a entrar en conflicto con las dinámicas que se suceden en su espacio exterior, en su

cotidiano, en una constante pugna de reconfiguración de poderes y visiones. Para un acercamiento a la noción de “fiesta contemporánea” podemos señalar inicialmente que el sujeto contemporáneo, caracterizado por la experiencia de la insignificancia personal o una falta de estímulos, busca llenar ese vacío existencial por medio de experiencias con cierta “autenticidad” ofertadas por el mercado (Steingress, 2008).

(2.2)

Los objetos,

sus simbolismos y su agencia dentro de las fiestas.



↳ *Los objetos, sus simbolismos y su agencia dentro de las fiestas.*

Una visión humanista/moderna hubiera concebido el acto social en la fiesta como una producción de objetos únicamente desde la capacidad de gestión de las personas. Actualmente, como corolario de las nuevas corrientes de pensamiento que cuestionan los paradigmas modernos que ponen al ser humano en el centro de todo y a las tecnologías como el único transformador del mundo (Roselló, 2019), han surgido miradas más amplias en un ecosistema más desregulado y abierto a un entramado de acciones donde los objetos también tiene una agencia.

Para Braidotti (2015) el pensamiento posthumanista, que surge de la posguerra y se articula en base al antihumanismo, que lo que se ha definido como humano gira en torno a una definición más bien al estereotipo de hombre europeo, por lo cual surge la necesidad de nombres y reconocer lo que se ha invisibilizado, es decir a los actores no humanos, entre los cuales podemos encontrar a los objetos y tecnologías.

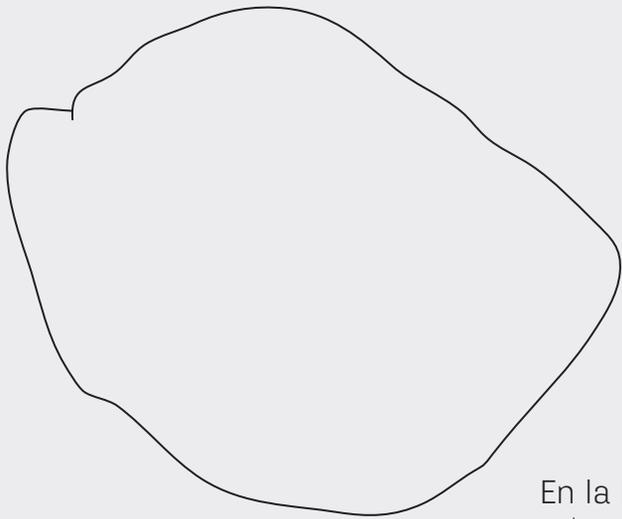


(Fiesta Dame, Creditos: Dame, 2021)

Una de las hipótesis fundacionales al respecto a las agencias de los objetos la propuso el sociólogo Bruno Latour, a propósito de su teoría del actor red. Es aquí donde analiza a los objetos no tan sólo como agentes pasivos y telón de fondo de la acción humana, sino que como menciona Latour (2008), también como verdaderos generadores de lo social, que junto a las personas, conforman un entramado de redes. Otras corrientes emergentes en similar dirección, que buscan revertir la jerarquía que pone al ser humano en un pedestal moral sobre los demás agentes no humanos, son las ontologías planas y la ontología orientada al objeto. Desde sus planteamientos buscan generar cierta empatía con lo que nos rodea, invitándonos a entender la realidad concibiendo que todo son objetos (Roselló, 2019).

Es desde esta mirada donde me planteo lo siguiente, en tanto pregunta inicial: ¿De qué manera los objetos han aportado y han sido generadores y activadores de lo social en el contexto de lo que concebimos como fiesta?. Gran parte de los estudios sobre la fiesta se han centrado en su configuración social y cultural, pero habitualmente en relación al factor humano, desplazando a los objetos a un segundo plano, los cuales, en el caso de ser tomados en cuenta, son separados o vistos de manera individual, dejando de lado su relación con los otros actores. En otras palabras, lo social solo se condice con lo humano y lo objetual queda desplazado de esta consideración. Si bien existe bibliografía de los últimos años que se han dedicado a examinar los objetos de las fiestas, como es el análisis sobre los objetos en ceremonias tradicionales de carácter ritualístico y religioso, la evolución de las vestimentas en diversos contextos festivos y el análisis de los elementos gráficos y arquitectónicos de fiestas contemporáneas, muy pocas exponen la capacidad de estos en cuanto a su agencia para lo social y la potencialidad que tendría esta concepción para el diseño de futuras fiestas.

Para poder entender y articular una propuesta referida a los objetos de la fiesta, en parte me baso en el artículo “El trabajo invisible de las cosas” de Ariztía (2011), en el cual se propone nuevas formas de concebir a los objetos y su capacidad para producir lo social. En la investigación, se establecen tres clasificaciones en relación a las capacidades que estos detentan dentro su entorno: la primera es aquella que hace visible lo social, siendo estos un medio simbólico para representar las relaciones humanas; la segunda son sus facultades para ser un marco contextualizador, donde los objetos “permiten definir las distintas situaciones sociales en las que participamos y comprender los marcos de acción que están en juego” (Ariztía, 2011), y la tercera es la de su rol de agentes que no tan solo “permiten”, sino que además dan pie a que sucedan cosas, pudiendo así modificar el entorno social en el cual se encuentran insertos. Teniendo esto como base, expongo desde aquí de manera resumida una pequeña selección de ejemplos de diversos objetos en las fiestas a lo largo de la historia, poniendo foco en diversos objetos que han aportado y han sido agentes a lo largo de esta trayectoria temporal.



En la Edad Media se celebraron las primeras fiestas carnales, las cuales eran vistas como celebraciones de carácter pagano, es decir, una práctica no aceptada por el poder religioso de ese tiempo, que se caracterizaban por estar llenas de misticidad y por el desenfreno. Estas expresiones culturales fueron mal vistas y condenadas, en especial desde la religión cristiana, al desligarse de las tradicionales fiestas religiosas, perdiendo así su funcionalidad normativa respecto a la figura centralizadora de Dios. Es por esto que los asistentes a estas fiestas utilizaban disfraces y máscaras que les permitía disfrutar de “un anonimato suficiente para poder contradecir las normas establecidas y burlarse del poder feudal y eclesiástico” (Vallejo, 2019, p. 30). La vestimenta y el

accesorio corporal adquieren entonces no solo un carácter performativo sino también político, promoviendo así una desjerarquización de las reglas de poder de la iglesia en ese contexto ritual. Ese anonimato y libertad permitía una mayor desinhibición al asegurar una anulación de la identidad de la persona, que podía disfrutar sin ser cuestionada por sus actos.

La invención del espacio de la discoteca en los años 70s-80s marca un antes y un después en la historia de la fiesta social. Se logra generar un verdadero espacio interior que se contrapone con el cotidiano en donde se sitúa. Vallejo (2019) plantea que el espacio al despojarse de todos los elementos externos, permite adquirir nuevas normas sociales, las

cuales se configuraban por medio de las tecnologías que se insertan y los usos que se le daban a los objetos, los cuales podían variar con respecto a la audiencia de la noche.

Un caso de interés es el de Andy Warhol, quien por medio de The Factory, espacio al cual se le denominó como Loft, puso en relieve la capacidad que tenían los objetos, en particular el mobiliario, de generar nuevas formas de convivir dentro de dicho espacio, eliminando ciertas jerarquías imperantes de la época:

“Este nuevo modelo espacial que anulaba toda secuela de autoritarismo y de vida burguesa a través de la casi desaparición de las particiones interiores de la casa generaba, consecuentemente, una nueva responsabilidad: todo mueble y todo objeto hasta entonces accesorio y subsidiario del espacio doméstico jerarquizado debía ahora, en su solitaria autonomía, ser capaz de producir la casa por sí mismo” (Sanz Haro & Maruri González de Mendoza, 2019, p. 97).



(Studio 54, Creditos: Adam Scull)

A partir de esta descontextualización de los objetos cotidianos, estos se hacen visibles dentro en este nuevo espacio, adquiriendo así nuevos usos que no eran atribuibles tan solo a la función que se les dio cuando se diseñó, sino que también al diseño de la interacción que plantea con los demás agentes, creando una red que se va configurando constantemente. Warhol así plantea

un espacio que muta entre su estudio de arte y la fiesta, la cual asegura sus propias normas con respecto al orden exterior, pero da espacio para la libertad interior, a la performance, lo cual termina siendo una característica identitaria de este.

Sucedió algo similar con las míticas fiestas llevadas a cabo en el Studio 54. A esta se le puso especial cuidado al momento de ser diseñada, contratando a diversos especialistas y diseñadores de la época para que se hicieran cargo de su realización. El anonimato vuelve a ser un punto esencial al momento de plantear este evento de encuentro social, por lo que a través de la omisión de objetos, en este caso las cámaras fotográficas, o también el uso de disfraces acorde a la temática de cada noche, es que se permite una mayor libertad en ese espacio particular. Este anonimato no tan solo sirvió como coartada para las acciones desenfrenadas o performativas que llevaban a cabo algunos artistas o celebridades, sino que también se convirtió en un espacio seguro para las nuevas minorías sexuales que estaban buscando mayor visibilidad en esos tiempos.

El espacio, al tener su propio lugar cerrado, se convierte de manera



(El Trolley, Gonzalo Donoso, sin fecha determinada.)

simbólica en un intermediario de 2 formas de existir, por medio de la fiesta, en que permite acciones que en el afuera pueden ser mal vistas o prohibidas. En Chile, después del apagón cultural provocado por la dictadura en los años 80, la fiesta tuvo que adaptarse a este nuevo contexto, en donde el toque de queda obligó a la aparición de nuevos espacios que le permitieran su continuidad. Es aquí como ciertos lugares abandonados, despojados o descontextualizados, como galpones, teatros, fábricas, etc., fueron utilizados, en especial por las minorías como forma de liberación a la norma que en

ese momento regía nuestro país, “El Trolley, la caja negra, la casa de blanco, la U. de Chile y la caída de Federici y esos cientos de lugares anónimos que hicieron de la fiesta y la creación una forma de crecimiento personal y colectiva, en medio del miedo y los exilios” (Ramírez, 2006). De esta forma, la fiesta vuelve adquirir un tono político al contraponer estas nuevas visiones queer que estaban recién siendo consideradas en el entramado social con una visión menos sancionadora. Así, los objetos ayudan, facilitan y promueven esta articulación por

medio del vestuario, accesorios, ciertos dispositivos y espacios que son diseñados considerando estas nuevas formas de ser y actuar.

(2.3)

La fiesta rave*

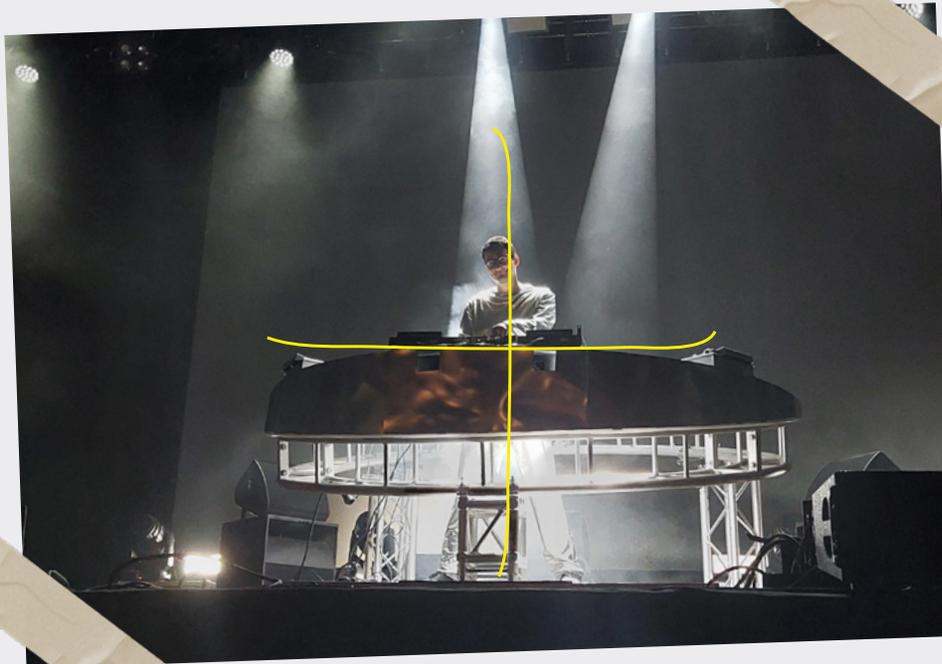
espacio,
símbolos
y rituales.

Por fiesta rave, en concreto, entendemos, tal como lo define Gore (1997) citado en Neira y Rodríguez (2002) como un fenómeno subcultural juvenil en el cual se combinan la música, el baile, el arte, la tecnología y la espiritualidad, creando un espacio para una conducta ritualizada. En este espacio la persona busca alejarse de la realidad para poder entrar en un estado de euforia y elevación, en que el yo pasa a unirse al placer colectivo (Neira y Rodríguez, 2002), conformando así un gran organismo viviente.

El surgimiento del techno, como producto subcultural de la sociedad posmoderna, conllevó la creación de un espacio propio para albergar este tipo de fiestas que se denominaron como raves. Se diseñó de una experiencia que pudiese potenciar el baile de este tipo de música, que presentaba unas formas de actuar muy distintas a las de otras manifestaciones festivas de ese tiempo. Un ritmo repetitivo el cual era guiado por la figura del dj,



(Misa Voto de O'Higgins a la Virgen del Carmen. Crédito: Arzobispado de Santiago., 2020)



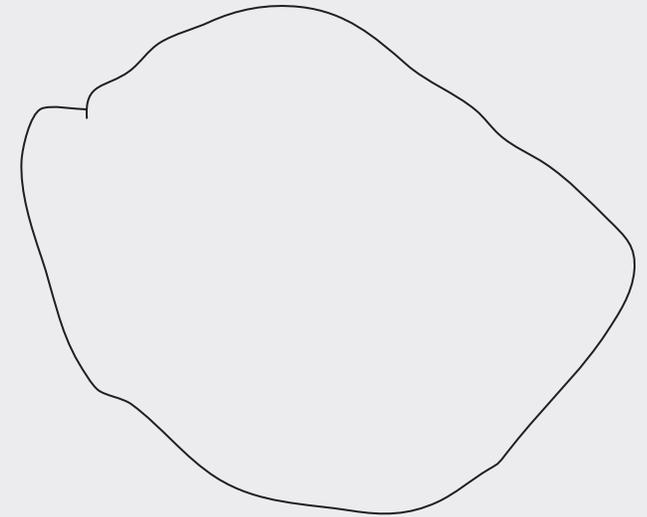
(Dj Danny L Harle, Registro Personal, 2022)

que creaba la atmósfera musical en que se desenvuelven los asistentes, estimulados por drogas, en especial la sustancia del LSD y la ambientación, en donde las luces jugaban un rol fundamental. Entre otras acciones que se tomaron, que terminó por definir la identidad de la rave, fue su propuesta distópica, lo que fue de la mano con la utilización de lugares abandonados que remitieran a esta estética particular. Este acto fue también simbólico, dado que muchos lugares eran antiguas fábricas, lo que marcaba el fin de una era industrial, en donde debido a la posguerra la sociedad entra en una nueva etapa de crisis que afectó a todos los sectores sociales. En una sociedad en estado de anomia, de tensiones derivadas de las crisis por las que está pasa, los rituales constituyen un factor clave para que el individuo pueda desenvolverse en lo cotidiano de manera normal.

Para Gómez (2022), la fiesta rave se puede definir como ritual, en donde se busca la experiencia placentera, de carácter hedonista, y que a través de diversos elementos simbólicos busca extremar estas emociones. El autor también señala que este tipo de fiestas puede encontrar paralelismos, pese a tener distintos fines, con rituales religiosos cristianos “El foco común, que en los rituales religiosos se situaba en la oratoria del cura o sacerdote que se encontraba en un altar de cara al público, en una fiesta techno, se sitúa en la figura del DJ encargado de hacer sonar la música por el sistema de sonido que se encuentra a su alrededor y orientada a la audiencia” (Gómez, 2022).

Por otro lado Neira y Rodríguez (2002) señalan que la rave se diferencia de otro tipo de fiestas con carácter ritualístico, en su profunda desconexión, al no ser un ritual de paso, en donde el participante no se reincorpora

al cotidiano debido a la profunda desconexión en la que se encuentra. Para lograr esto, tal como se ha mencionado con anterioridad, la rave utiliza una determinada narrativa, por medio del espacio en que se configura y los objetos se hacen presente dentro de ella, los cuales pueden detonar nuevas formas de actuar e interactuar entre los diversos participantes dentro de esta. Un ejemplo de esto son las vestimentas tanto de los asistentes como de los trabajadores del lugar, que les otorgan una nueva identidad que los desliga de su ser cotidiano. Este será acorde a la estética que plantea la fiesta, en que últimamente se ha asociado de vestimentas oscuras, como forma de entrar en cierto anonimato. Un punto importante a considerar es que tanto estas vestimentas como los accesorios que portan los asistentes transitan desde el espacio habitual al espacio de la fiesta, siendo agentes intermediarios de esta acción de sumergirse en la rave.



Hoy en día la fiesta rave se ha convertido primordialmente en un espacio de distensión, dejando de lado cierto carácter político que tenía un principio, en donde lo performativo ha tomado un primer plano absoluto. El diseño tendrá un gran peso a la hora de construir la narrativa de la fiesta y diseccionarla, lo cual nos permite a los diseñadores accionar la manera en que interactúan tantos los objetos y el espacio con los participantes, y se nos abre la oportunidad de poder comprender cómo nos miran estos nuevos actores no humanos.



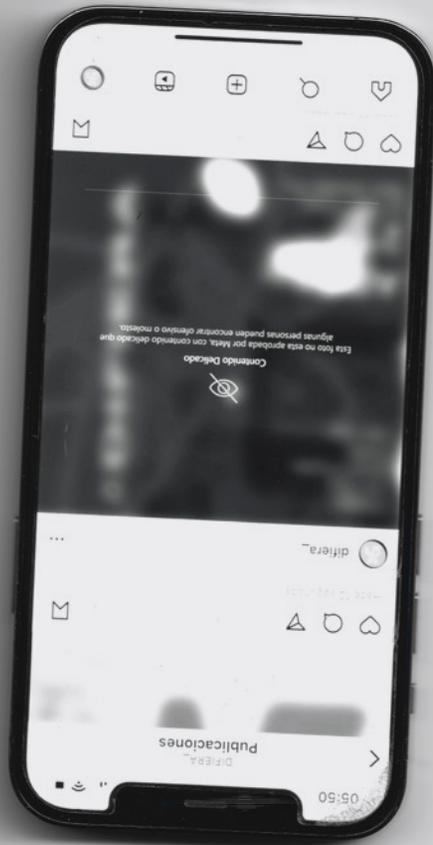
(Rave, Generada con Dall-e)

ROCK

Levantamiento de información

Tal como se estableció durante el proceso de seminario y, con el fin de abordar los primeros dos objetivos del proyecto centrados en la indagación del fenómeno *rave* en la actualidad chilena, resulta pertinente empezar con la realización de un **proceso etnográfico**.

De esta manera, se comienza a participar en fiestas *rave* de manera activa en la capital y se entrevista a organizadores y asistentes de estas a lo largo del país. La asistencia a estos eventos y las conversaciones en profundidad con diferentes participantes, permitieron el levantamiento de múltiples observaciones y hallazgos que resultan clave para la elaboración del proyecto.



(1)

Primer acercamiento ↘ medios de difusión.

Dado que, la difusión de las raves no suele ser masiva sino más bien de carácter discreto y, como individuo nunca antes se había participado de este tipo de fiesta, resultó necesario comenzar a indagar en diferentes medios con el fin de encontrar eventos a los cuales asistir y, a su vez, estudiar cómo se desenvuelve la divulgación de estas.

A través de redes sociales, principalmente *Instagram* y *Tiktok*, se comienza a entrar en el mundo de las fiestas raves que se organizan actualmente. Al buscar el término “rave” en el buscador de ambas redes, aparecen numerosas cuentas y videos tanto de colectivos organizadores como registros audiovisuales capturados por diferentes asistentes.

De esta manera, mediante una historia de Instagram publicada por uno de los colectivos, se logró acceder a un grupo de *WhatsApp*. En este se comparte constantemente información más detallada que la que se encuentra en las primeras dos redes. En el chat es posible saber fechas, direcciones y horarios de diferentes fiestas raves que se llevan a cabo todas las semanas en Santiago.

En este punto, pese a la poca información recolectada respecto a las fiestas raves y aún sin haber asistido a una, ya era posible percatarse de que la visión personal que se tenía respecto a este tipo de eventos al iniciar el proyecto, era totalmente distinta a cómo es este fenómeno en la realidad.



Resulta muy común imaginar una fiesta rave como una típica fiesta electrónica. Sin embargo, estas son muy distintas. Las primeras diferencias entre ellas logran verse rápidamente mediante los grupos de difusión. A diferencia de una fiesta electrónica, la rave siempre será de acceso liberado y gratuito, mientras que el acceso a la primera debe ser remunerado y el valor suele volverse inaccesible para el público que frecuenta las raves.

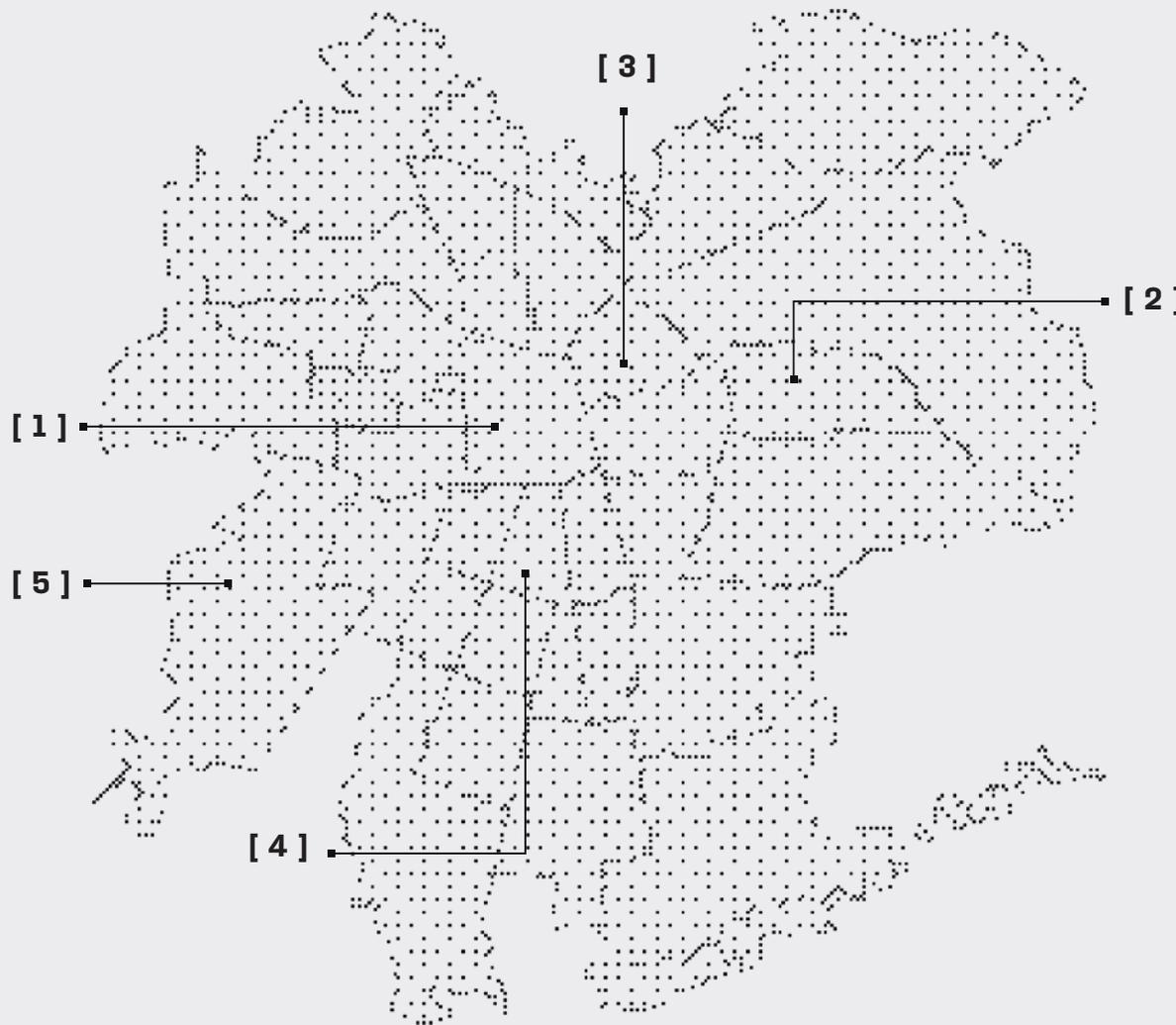
Dentro de los canales de difusión se logra observar que es la misma comunidad de las raves la que se encarga de mantener clara esta diferencia. Las veces que se menciona un evento pagado haciéndolo pasar por fiesta rave, el grupo estalla en discusión, se defiende la propia percepción de este tipo de eventos y se logra establecer siempre que la fiesta debe ser gratuita si se quiere denominar y divulgar como rave.



(2)

In Situ ↘

volverse partícipe de la rave.



Luego de tener un poco más de claridad respecto a este tipo de fiestas y obtener información concreta de su realización, se lleva a cabo una investigación y observación in situ asistiendo a cinco fiestas raves en un periodo de dos meses. Las cinco raves fueron seleccionadas en base al acceso y seguridad. Muchas raves se realizan en locaciones muy difíciles de acceder. Adicionalmente, es necesario destacar que a todas se asistió con compañía

Se asistió a:

[1] Rave en el Parque de los Reyes.

↗ Organiza *Introphoria*.

[2] Rave en el Parque san Ramón.

↗ Organiza *Caos Emergente*.

[3] Rave en el ex Café Literario en Metro Salvador.

↗ Organiza *Rave Under Chile*

[4] Rave en San Miguel.

↗ Organiza *El Bar del Panda*

[5] Rave en Maipú.

↗ Organiza *Ultra Ravers*

(Mapa Santiago. Elaboración propia, 2023)

↳ *Levantamiento de Información.*

El objetivo principal de esta investigación consistía en obtener información directa, real y sin prejuicios para poder entender en su totalidad el fenómeno rave. De esta manera, se decidió registrar todo mediante el recurso escrito y audiovisual, volviéndose este último - sumado al material recolectado en redes sociales - clave para construir una identidad visual de la rave.



(Elaboración propia, 2023)



(Elaboración propia, 2023)

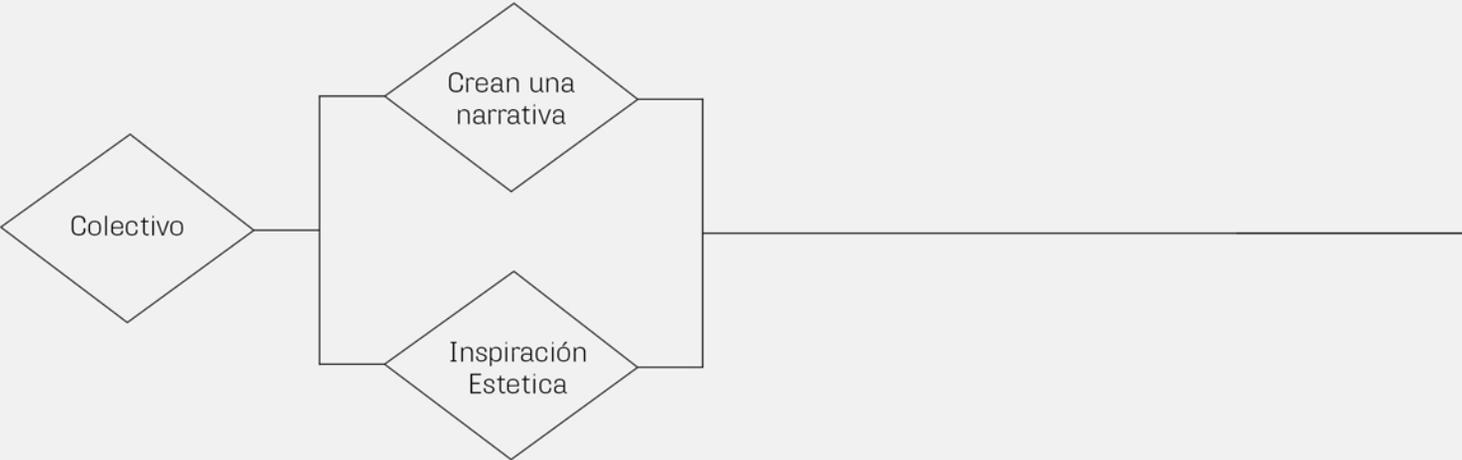
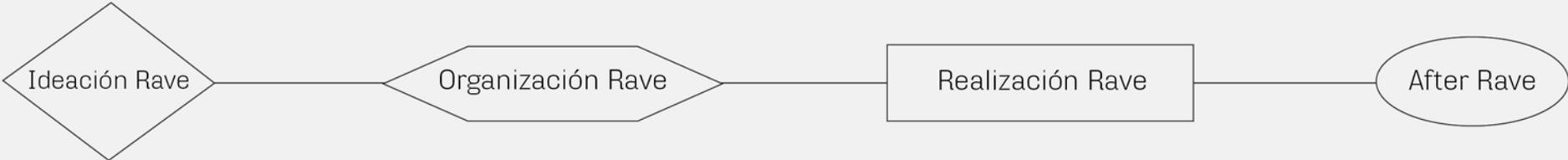
Fiesta Rave ↘ **Parque San Ramón**

(Registro escrito, 9 de mayo de 2023)

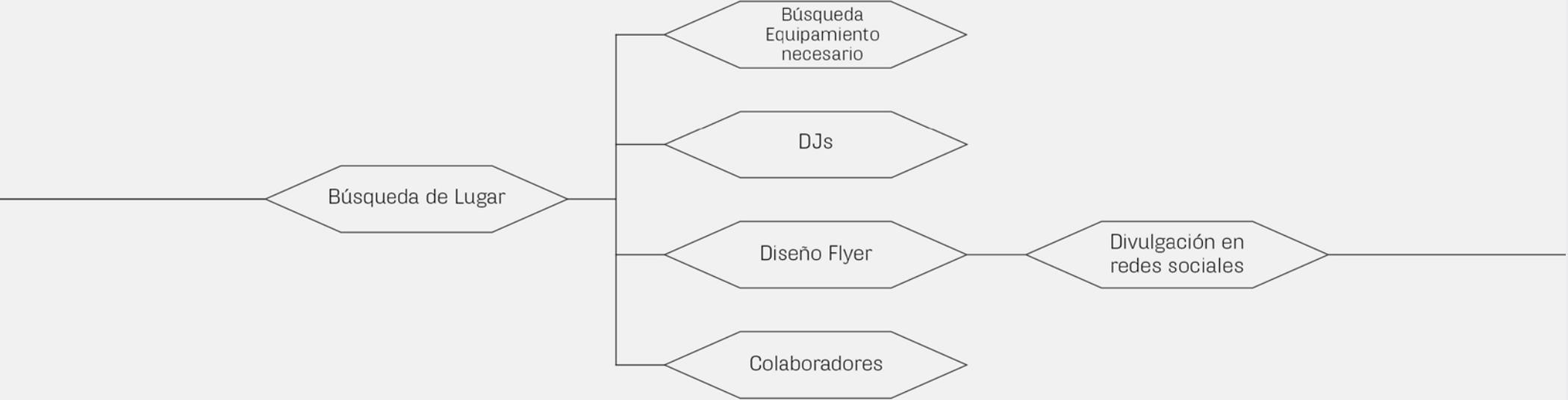
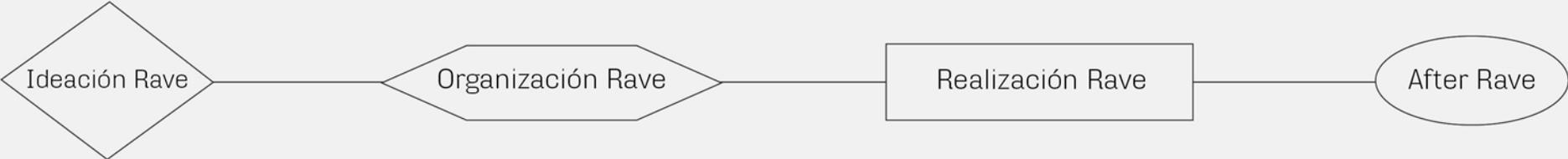
Cae la noche capitalina y comienzan a llegar los primeros participantes al parque La Bandera, expectantes al inicio de una rave que se realizará en ese mismo lugar, a metros del metro San Ramón. El colectivo Caos Emergente ha anunciado horas antes, a través de un flyer en sus redes sociales, de esta fiesta cuya duración se extiende desde las 9 de la noche hasta las 7 de la mañana.

10 minutos han pasado y se avista a un grupo de jóvenes instalando debajo de un toldo, 2 mesas plegables, un equipo de dj, una computadora, un generador y un set de luces, siendo esto lo indispensable para poder accionar lo que se viene. La noche transitará por un mar de sonidos electrónicos, a mano de distintos djs, muchos de ellos siendo aún principiantes en este mundo.

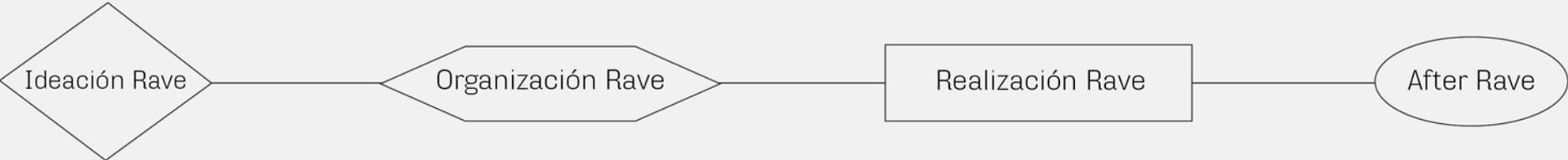
Proceso Rave



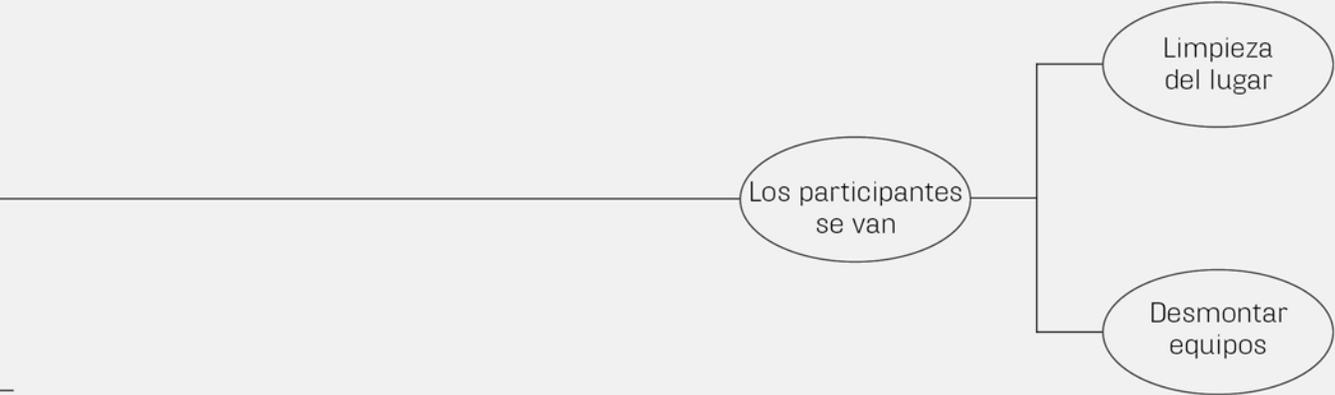
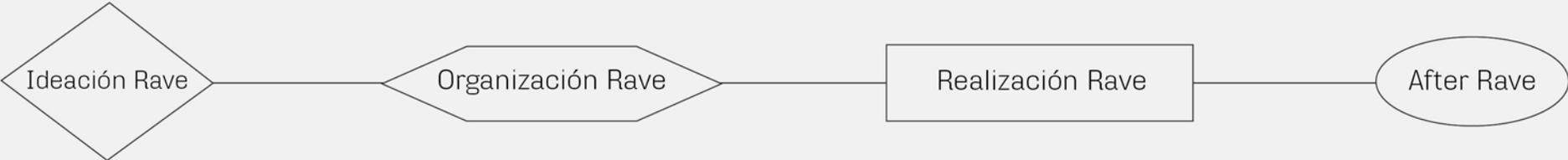
Proceso Rave



Proceso Rave



Proceso Rave



(3)

Entrevistas a expertos ↘ Organizadores de raves en Chile

Con el fin de complementar las observaciones in situ y la información recaudada, se desarrollaron entrevistas semiestructuradas a 4 organizadores de fiestas rave. Para realizar estas entrevistas a expertos se plantearon preguntas que permitiesen guiar la conversación y, a su vez, dejar el espacio para que esta tomase un carácter personal, abriendo camino a puntos que anteriormente no se habían considerado.

Para tener una visión más generalizada de las fiestas raves a lo largo de Chile, se escogió a personas que han organizado este tipo de eventos tanto en la capital como en otras regiones del país. Esto aportó mucho en la construcción de una mirada descentralizada de las raves.

Debido a la distancia, dado que algunos de los entrevistados se encontraban en región, solo una entrevista se llevó a cabo de manera presencial en contexto. Mientras las otras tres se realizaron de manera remota, fuera del contexto de fiesta. Es importante recalcar, que, para lograr conseguir estas entrevistas, también fue necesaria una búsqueda exhaustiva de organizadores de rave a través de redes sociales, logrando finalmente contactarlos vía Instagram para poder coordinar fecha y hora.

Pauta de preguntas ↘

Pauta de preguntas:

¿Por qué y cómo comenzaste organizando fiestas de música electrónica?

(Breve cronología de tu proceso como organizador)

¿Qué artefactos, objetos, etc. consideras que son esenciales en una fiesta de este tipo?

¿Qué importancia tienen los espacios e infraestructuras en una fiesta de música electrónica?

¿Cómo definirías una fiesta rave?

¿Qué diferencia una fiesta rave de otro tipo de fiestas mediadas por la presencia de música electrónica y bailable?

¿Qué artefactos, objetos, etc. consideras que son esenciales en una fiesta rave?

¿Cómo te imaginas este tipo de fiesta en el futuro?



Javier
Alias Dj NO-G
Colectivo
Ultra Ravers



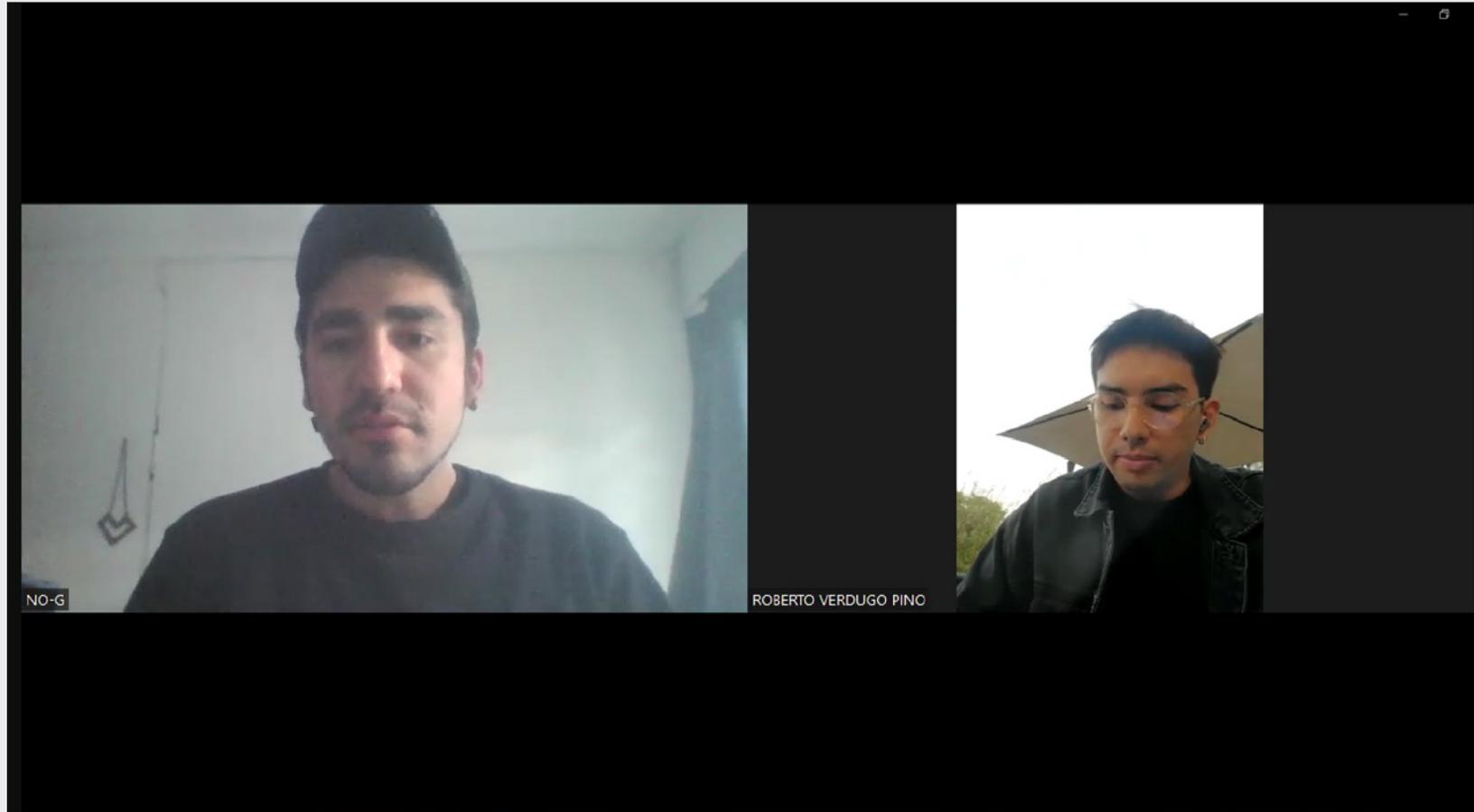
Jans
Colectivo
Techlepatric



Harold
Colectivo
Patagonia Ravers



Roberto
Colectivo
El Bar del Panda



NO-G: *Todo esto comenzó el año 2018, con un grupo de amigos empezamos a escuchar techno, y yo soy de la ciudad de Quillota, de la Quinta Región, estaba en un pueblo super chico, tienen como 90mil habitantes, y la onda electrónica es super fome, entonces, nosotros empezamos a escuchar harta música y un día decidimos organizar una rave, yo nunca había ido a una rave, no cachaba que era, y nos instalamos en un río, en el Río Aconcagua*

*(Entrevista por Zoom.
Elaboración propia, 2023)*



Jans: *Una fiesta rave para mi es una fiesta ilegal, cachai, una fiesta no en un local establecido, no en un lugar con patentes, para mi una rave es un evento gratuito para todo el mundo donde vayan a compartir música, donde vayan a compartir techno, eso es lo que pienso de una rave, cuando es pagado no es una rave, cuando vas y pagas una entrada, hay un lugar, una barra, te venden el copete y todo el tema, eso no es rave.*

*(Entrevista por Zoom.
Elaboración propia, 2023)*

Jans: *Acá, estoy ubicado en el valle de la Aconcagua, hay cerros por todos lados, yo tengo un spot que es el que siempre ocupo, unas ruinas, antiguamente eso era un cerro gigante con varias casonas, en las primeras casonas de abajo vivían unos alemanes antiguamente, de muchas lucas y de mas arriba tenían las casas de los empleados, yo hago la fiesta en la casa de los empleados, mas pa arriba, super bonito el spot, imagínate, son paredes de adobe todas destruidas ya caídas, solamente está la estructura de la casa, ahí hago la fiesta siempre, se llama lomas de santa rosa, el nombre del cerro en general, y en el cerro principal de los Andes, el cerro de la virgen, ahí solamente hice una fiesta, hasta temprano, como hasta las 12, ahí después salió una funa y todo el tema por la electrónica, es como en Santiago ir a hacer una fiesta en el San Cristóbal, algo así, entonces estaba medio complicado el tema.*



Gracias al estudio etnográfico fue posible determinar hallazgos claves para el desarrollo del proyecto. Estos se presentan de manera categorizada a continuación.

(1)

La rave marginal ↘

A lo largo de Chile, los diferentes colectivos organizadores de fiestas raves, hacen que estas sean posibles gracias a la autofinanciación. Los pocos recursos y el carácter ilegal de este tipo de eventos, genera la búsqueda de lugares públicos donde se pueda llevar a cabo la rave. Por esta razón, las locaciones donde se realizan corresponden en su mayoría a lugares abandonados y, por ende, poco frecuentados.

A partir de esta realidad precaria, surge la rave chilena. Esta se ha instalado dentro de la cultura *underground*, la cual se hace presente en la estética visual de la fiesta, en la construcción del espacio y, a su vez, en las situaciones e interacciones que surgen en ella tanto con agentes *humanos* como *no humanos*.



(Elaboración propia, 2023)

↘ *Levantamiento de Información.*

A medida que cae la noche, la sensación de seguridad en las raves va disminuyendo, razón por la que se aconseja ir siempre en grupos y evitar cualquier problema. Por lo general, se suele dar que acuden principalmente personas del sector o bien, personas que se manejan en él. De hecho, es común que los organizadores frecuenten previamente los lugares donde llevan a cabo sus propias fiestas.

Sumado a lo anterior, al tratarse de espacios públicos muchas veces estos son habitados por personas en situación de calle. En este sentido, la rave se vuelve un invasor generando ciertos roces entre los distintos agentes. Fue posible presenciar raves donde las personas en situación de calle se unían de manera activa a la fiesta y eso molestaba a algunos participantes. Por otro lado, también se dio que al finalizar una rave en particular, las personas en situación de calle comenzaron a asaltar e intimidar.

Otro punto que toma relevancia es la presencia de drogas ilícitas y la venta de estas a menores de edad, lo que genera fuertes críticas en la misma comunidad que frecuenta estas fiestas, principalmente por la falta de monitoreo y restricción.

Si bien en regiones existe un mayor nivel de seguridad en comparación a la capital, la rave sigue manteniendo su carácter marginal, volviéndose una fiesta que se funde con su entorno y contexto. La marginalidad forma parte de la estética y las diferentes acciones de la rave, es una cualidad que se vuelve propia del espacio que la aloja. Va más allá de una mera ficción performativa construida para atraer, como sí suele ocurrir en otras fiestas electrónicas.

(2)

La ruina ↘

En la Región Metropolitana, las ruinas tienden a estar situadas en comunas periféricas y de bajos ingresos, haciendo uso de diversos espacios públicos tales como plazas, cerros y puentes. Por otro lado, en el resto de las regiones del país las ruinas se llevan a cabo en puntos simbólicos de la ciudad ya sean públicos o privados, abandonados y lejanos. De esta manera, es posible catalogar estos espacios bajo la denominación de ruina.

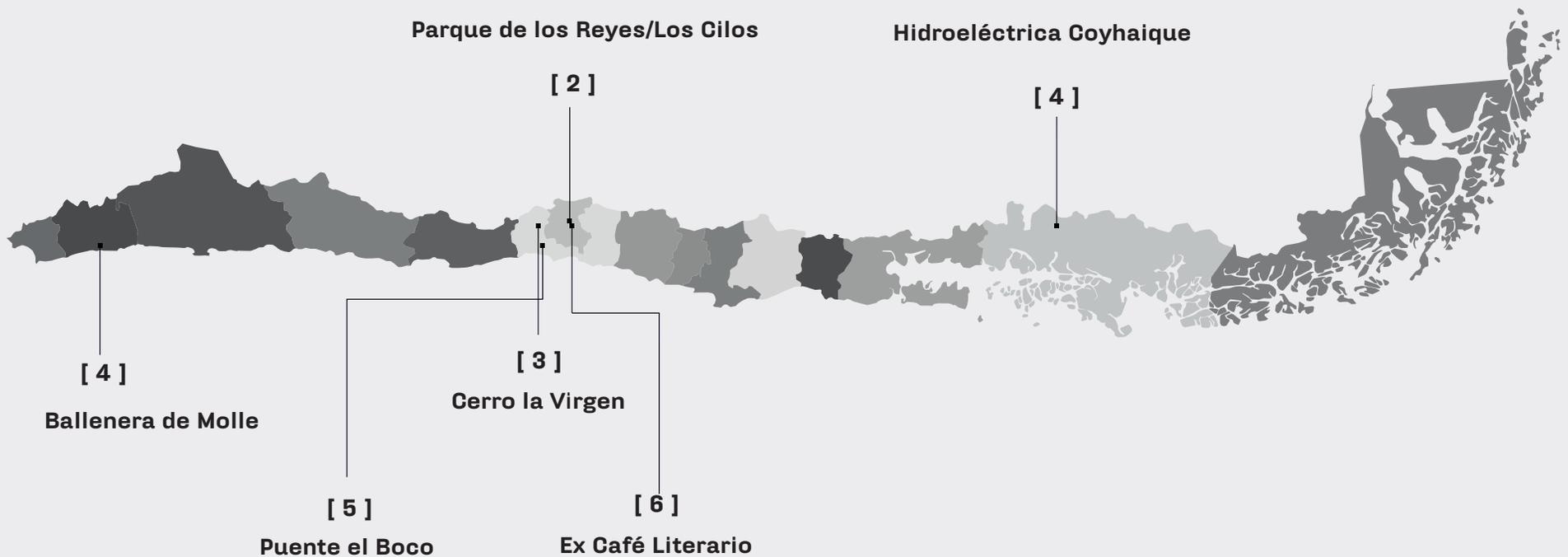
Para las autoras las autoras Gallardo Frías y Torres Gilles (2018), la ruina arquitectónica, como un espacio en derrumbe o fragmentación puede ser clasificada en 2 grandes grupos, definiéndolas de la siguiente manera:

La ruina inmediata: Obra arquitectónica, ajena a su tiempo, que pierde su funcionalidad de manera repentina.

La ruina en proceso: El paso del tiempo, mediante la fuerza de la naturaleza, va deteriorando y fragmentando, la obra arquitectónica en su estado final.

“Las ruinas han abierto interesantes debates a lo largo de la historia ya que en ellas se aúnan y confrontan, diálogos entre el pasado y el presente, la memoria y el olvido, la ausencia y la presencia, el deterioro y la belleza, el nacimiento y la muerte; la realidad y la ficción; el ruido y el silencio, recordándonos nuestro inseparable vínculo con el tiempo” (Gallardo Frías y Torres Gilles, 2018)

Las ruinas se vuelven un espacio potenciador del imaginario de fiesta rave. Dado el olvido y deterioro de estas locaciones y, producto del paso del tiempo, la naturaleza vuelve este espacio en una pieza escultórica. Dado que la memoria es frágil y la historia se cierra en esta fragmentación a lo largo de los años, volver a hacer uso de estos lugares abre la posibilidad de repensar su pasado y, a su vez, imaginar posibilidades futuras.



(Mapa de Chile. Elaboración propia, 2023)

[1]



[2]



[3]



Lugares

Hidroeléctrica Coyhaique

Parque de los Reyes/Los Cilos

Cerro la Virgen

Ruina

Ruina en Proceso

Ruido/Ruina en Proceso

Ruina en Proceso

Pasado

Se construye central hidroeléctrica para abastecer de energía al matadero. Se suspenden las funciones debido a fallas por mal diseño.

Fue levantado donde estaban las vías férreas entre las estaciones Yungay y Mapocho de los ferrocarriles de Valparaíso a Santiago y de Circunvalación, activas hasta 1987, lugar que luego fue convertido en un vertedero ilegal. En el parque se encuentran 2 torres que formaban parte de una antigua fabrica de cemento.

En la cumbre del Cerro Quicalcura, conocido también como Cerro de la Virgen, se alza la estatua de la Purísima Virgen del Valle, erigida en el año 1902. Esta escultura de la Virgen María fue construida en la prestigiosa Casa Raff de París.

Presente

Sitio abandonado, en el cual se han organizado fiestas raves por parte del colectivo Patagonia ravers

Actualmente las torres fueron remodeladas y transformadas en un espacio para realizar diversos deportes. Al igual tambien se ha ocupado el espacio para realizar raves.

Espacio urbano de libre acceso, por las noches colectivos han organizado fiestas raves de manera ilegal

*(Tabla Clasificación de ruinas.
Elaboración propia, 2023)*

[4]



[5]



[6]



Lugares

Ballenera de Molle

Puente el Boco

Ex Café Literario

Ruina

Ruina en Proceso

Ruina en Proceso

Ruina Inmediata/Ruido

Pasado

El fin del ciclo de expansión del salitre en 1918, y el colapso definitivo de la economía salitrera con motivo de la crisis mundial de 1929, trajo a la provincia una gran crisis social y económica. La ciudad y la pampa se despoblaron rápidamente, las oficinas paralizaron y los pueblos pampinos quedaron, en su mayoría, en ruinas. Ante esta realidad, el Estado y las autoridades, presionados por la sociedad civil, implementaron algunas medidas para incentivar nuevas industrias que permitiesen reactivar la economía regional. En 1957 se inaugura la planta ballenera de Molle en Iquique, pero dado a la disminución de cetáceos que causó la caza indiscriminada tuvo que ser cerrada y desmantelada de forma definitiva en 1965.

En 1906 se anuncia la construcción de un puente sobre el río Aconcagua que una la comunidad del boco con Quillota. Este es remodelado para resistir mejor las condiciones climáticas, pero en el año 1953 un gran aluvión arrasa con gran parte del puente, por lo que el año siguiente es remodelado por completo.

Café literario de metro Salvaodr que deja de funcionar después de los incidentes del estallido social, el cual es cerrado permanentemente después de un incendio ocurrido el año 2020, en donde se encontró una persona sin vida dentro de este.

Presente

Las ruinas de la planta de Molle permanecen actualmente divididas entre la Armada de Chile, la Ilustre Municipalidad de Iquique y la Universidad Arturo Prat. El sitio ha alojado diversas fiestas, entre las cuales encontramos las raves.

Actualmente sigue siendo una estructura importante para la conexión de estas 2 zonas en Quillota. Debajo de esta, debido a la disminución en el río, se han realizado variadas raves.

Están ruinas han sido lienzo del manifestar público. Se realizan fiestas raves a las afueras de este lugar.

Dentro de estas ruinas, en contexto de fiesta rave, todas las interacciones entre los distintos agentes involucrados (*humanos y no humanos*) están determinadas por el espacio mismo. En los cerros, por ejemplo, los equipos se llenan de tierra y posterior a un uso prologando se terminan deteriorando más rápido de lo pensado.

Es así como la cualidad de ruina no solo repara en el espacio mismo, sino que también es parte de la construcción de los objetos presentes en la rave. Tanto el vestuario de los asistentes como el equipamiento de los organizadores no se alejan del contexto en el que se está, como sí pasa con otras fiestas electrónicas caracterizadas por construir relatos que logran despegarse completamente del espacio real.

Uno de los ejemplos más claros de esto es la construcción del escenario donde

el dj de la rave ordenara la noche. El levantamiento de este y sus respectivos elementos, pueden ser descritos bajo la cultura del alambrito en la cual se arma una estructura en base a soluciones rápidas, fáciles y accesibles. Luces estroboscópicas construidas con tubos pvc y luces navideñas para decorar el lugar. Un toldo junto a huinchas de seguridad para demarcar el área del dj y los organizadores, reciclaje de cajas para instalar el atril y el equipo electrónico. Todo contribuye a cargar el espacio de una estética decadente.

Incluso antes de situarse en las ruinas, el patrón de decadencia y *cultura del alambrito* logran verse reflejados en los flyers que se utilizan para difundir la fiesta, pese a que estos ni siquiera informan detalles como la locación específica de la rave.

En este sentido, al igual que el equipo

del dj, los afiches se diseñan con lo que está al alcance evitando altos costos. Se realizan collages de elementos característicos de la identidad visual de la música electrónica y su cultura. Se ejecutan por personas que en su gran mayoría no son diseñadores y profesionales del área. En este sentido, el uso de plantillas recicladas se vuelve valioso para poder difundir constantemente y de manera instantánea, propio del contexto acelerado que propicia la digitalización.

(3)

El factor ↘ musical

La marginalidad de la rave y su carácter de ruina, se complementa y a la vez contrasta con la música electrónica que aporta al lado performativo de la fiesta. Este tipo de música está ligada a un imaginario de posterioridad tecnológica. Esto se contrapone con el contexto espacial de la rave que se aleja completamente de lo tecnológico.

En el común de las fiestas electrónicas se da de manera más armoniosa la relación entre el tipo de música y el espacio, dado que este sí está cargado de un avance tecnológico evidente reflejado en el lugar, los equipos de música, la decoración y todo lo que compone el evento.

Tal como menciona Reynolds (2018) citado en el texto de Lorda (2019), existe una tendencia a viralizar la manera de bailar música electrónica, señalando que esta se autodefine como *música de máquinas*, volviéndose más evidente aún al categorizarla como género techno.

De esta manera, en las fiestas raves el imaginario techno se ve reflejado en la narrativa de estas, en la estética de los afiches, en la vestimenta de los asistentes y, por sobre todo, en la música, creando un fuerte contraste entre una realidad futurística, robótica y un espacio marginal en decadencia.

Reflexión ↘

Debido a la casi nula documentación que existe respecto a las fiestas raves en la actualidad, el haber realizado este proceso de investigación etnográfica y por sobre todo el participar de estos eventos de manera in situ accediendo a información de primera mano, sin duda enriqueció mucho el proyecto de una manera inesperada, dando un giro enorme en la visión con la que este se inició.

Si bien las raves no son un fenómeno nuevo en Chile, parece haber resurgido con mayor fuerza en el último tiempo. En este sentido, entrar en este mundo desde una perspectiva ligada al diseño, permite abrir una visión novedosa y poco explorada, permitiendo que se pueda seguir profundizando aún más en cada uno de los hallazgos levantados.

(formulación)

QUÉ

Bitácora expositiva que, por medio de una narrativa sustentada en el Diseño de Ficción, captura la esencia de la fiesta rave en Chile, enmarcándola en un escenario ficticio propiciado por una realidad alternativa a la de la actualidad.

DOR QUÉ

Desde un punto de vista antropológico, el fenómeno cultural de las raves en Chile resulta de interés para el diseño. Este tipo de fiestas sumergidas en la cultura underground, que en estos últimos años ha vuelto a resurgir, se presenta como un escenario marginal reflejado de manera física y simbólica, alcanzando todo lo que conlleva la rave. Estos espacios en ruinas fragmentados temporalmente permiten imaginar nuevas posibilidades futuras. En este sentido, el Diseño de Ficción se presenta como medio para explorar múltiples alternativas, permitiendo tangibilizar nuevos imaginarios.

DARA QUÉ

Para visibilizar el fenómeno cultural de las raves en Chile, desde su condición marginal, mediante la creación de una narrativa distópica elaborada a partir de escenarios y objetos, agentes humanos y no humanos. Abriendo, a su vez, la posibilidad de explorar nuevas alternativas de la propia realidad, utilizando el Diseño de Ficción como método para alcanzarlas.

+ objetivo general

Representar el fenómeno rave extremando las condiciones en las que este se desenvuelve, destacando su carácter marginal y estado de ruina, para así generar una reflexión crítica sustentada en el Diseño de Ficción.

+ objetivos específicos

(1) **Conocer** propuestas discursivas y estéticas de distintas fiestas raves contemporáneas llevadas a cabo en Chile.

I.O.V.: Por medio de la participación observante y registro etnográfico en terreno de fiestas rave y otras formas rituales, incluyendo el registro escrito, fotográfico y audiovisual. Por medio de encuestas online realizadas a posibles audiencias y expertos en el tema.

+ objetivos específicos

(2) **Analizar** las interacciones entre los participantes de la fiesta y los objetos que la componen, dentro de un contexto espacial determinado.

I.O.V.: Por medio de investigación etnográfica, observación in situ participante y observación de interacciones (sujeto activo y pasivo). Análisis de información, determinación de interacciones críticas, mapeo de relaciones entre agentes humanos y no humanos (objetos y dispositivos tangibles e intangibles que permiten la articulación de la fiesta y el ritual).

(3) **Visibilizar** la fiesta rave desde una mirada crítica y contextual, por medio de la agencia simbólica, con especial atención a la relación entre los objetos y los participantes en un lugar específico.

I.O.V.: Mediante prototipos diegéticos, participación en eventos y registro de interacciones que se producen en la fiesta desde una perspectiva ritualista. Conversatorio entre agentes humanos participantes de una fiesta rave (Dj, productor, asistentes, funcionarios, etc).

(4) **Activar** un diálogo respecto a la relación de los objetos con el entorno y los participantes, para dimensionar el carácter ritual y la importancia de los objetos en este tipo de eventos.

I.O.V.: A través de una propuesta expositiva ficticia por medio de la construcción narrativa del proyecto. Esto mediante la posible intervención de un espacio y la producción de objetos tangibles e intangibles.

+ audiencia

Las fiestas raves se caracterizan desde siempre por ser un espacio de encuentro en las que han transitado distintas generaciones, desde la llegada del fenómeno cultural a Chile, a finales de la dictadura, hasta nuestros tiempos actuales. Si bien, existe un amplio registro de este fenómeno en redes sociales que ha despertado el interés en las nuevas generaciones por su llamativa estética y los acelerados ritmos de la música techno, esta documentación no alcanza a ser lo suficiente en la búsqueda de preservar y analizar la fiesta rave. Por lo tanto, no se logra con dichos registros visibilizar el impacto cultural de estas.

Por esta razón, el proyecto busca generar un diálogo entre diferentes áreas tales como el diseño, la antropología y la historia, sumando también a todos aquellos individuos interesados en la cultura propiciada por las raves. Particularmente en Difiera, el diseño aparece como ente articulador para lograr esta reflexión, permitiendo tangibilizar todo lo que de ella surja.

Adicionalmente, el proyecto logra también incluir a las personas que frecuentan estas fiestas, poniendo en valor a la comunidad que da vida al fenómeno estudiado. De esta manera, se busca visibilizar la realidad habitada dejando consciencia de las problemáticas presentes en la rave y, a su vez, de la unión entre individuos que se consolida a través del baile.

(metodología)

Los grandes avances tecnológicos favorecen cada vez más una red hiperconectada digitalmente permitiendo ver a pasos acelerados los cambios que ocurren en Chile y el mundo. Desde el estallido social que surge de un estado de descontento con la clase política hasta la crisis sanitaria Covid-19 a nivel mundial. Estos sucesos, sumados a todos los demás eventos que están ocurriendo en la actualidad, abren un camino para repensar la propia historia, despertando así la curiosidad por conocer y entender la realidad, posibilitando el imaginar de nuevas alternativas por habitar.

En este sentido, surgen nuevas preocupaciones por el futuro al preguntarse *¿Qué tal si...?* Las posibles respuestas a este tipo de preguntas se vuelven interesantes de abordar cuando ponemos el Diseño de Ficción como método para explorar. Esta línea del diseño, cercana al Diseño Crítico y al Diseño Especulativo, se basa en la

creación de una narración que permite entender el objeto diseñado.

Según Espelt (2016) la ficción es esencial para poder generar un prototipo diegético. Por otro lado, para Torres Fernández (2015) la práctica del diseño debe abogar por adaptarse a los cambios constantes en el mundo y a los nuevos paradigmas, esto con el fin de plantear una opinión propia y, en palabras de la autora, “visibilizar discursos invisibles”, estimulando el pensamiento y la reflexión en las personas. Se plantea entonces que el Diseño de Ficción busca desmarcarse de una funcionalidad que sigue los lineamientos del mercado, para convertirse en un agente de cambio y abrir las puertas a plausibles realidades alternativas.

El proceso de un proyecto en base a este tipo de diseño consiste en la constante investigación. No se busca necesariamente responder preguntas

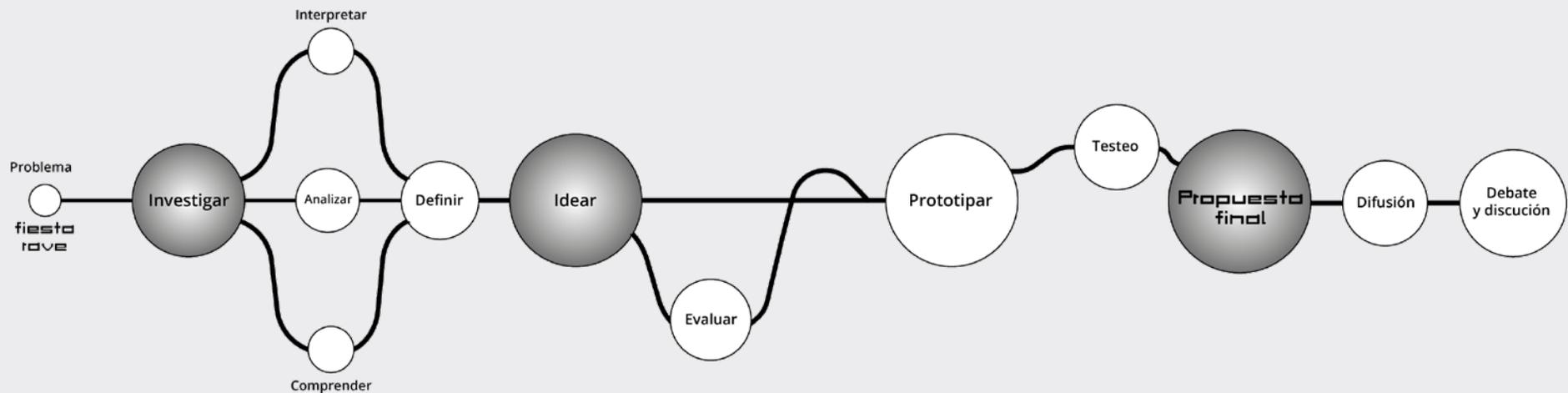
sino más bien, facilita el espacio para que se abran nuevas interrogantes, estimulando así la discusión y el debate. Bajo esta premisa, el cine surge como uno de los puntos de partida para la creación y definición del Diseño de Ficción, enfocado principalmente en el diseño de los objetos presentes.

“La presencia de los objetos en el film puede ir más allá de la percepción estética de los mismos, y utilizarlos para sugerir o comunicar ciertos mensajes. Además, el objeto puede ser el protagonista o desencadenante de una acción” (Espelt, 2016).

Es así como la atención de la ficción no busca centrarse en lo extraordinario, sino más bien en lo mundano, en cuyas situaciones los espectadores puedan sentirse representados.

Para la metodología se sigue la propuesta del doble diamante, modelo de divergencia-convergencia, por el Design Council, la cual se adaptó de manera flexible (figura) para establecer y organizar 5 fases principales:

1) Investigar + Analizar, 2) Definir, 3) Idear + Prototipar, 4) Propuesta Final + Difusión, 5) Debate y Discusión.



Cabe mencionar que esta metodología está sujeta a cambios y se ocupa principalmente como una forma de organizar las etapas del proyecto que busca como resultado una reflexión más que una solución final.

(estado del arte)

↘ *Formulación del proyecto.*

1. antecedentes

1. The factory

Andy Warhol:



Usuario/destinatario: Artistas, famosos y la alta clase de los EEUU de los años 60.

Soporte: Espacio denominado “loft”, el cual funciona como un estudio artístico, residencia y lugar para fiestas.

Objetivo/estrategia: A través de la descontextualización y el uso de objetos reciclados o desechados, se plantea un espacio el cual pudiese dar la libertad para eliminar las jerarquías sociales de la época. **Aporte al proyecto:** La agencia e importancia que se le otorga a los objetos, mobiliario, para ser los generados de nuevas reglas y formas de convivir dentro de este espacio, plasmando el efecto de manera directa el cual permitió la desjerarquización del espacio.

2. Wake

Wolfgang Tillmans:



Usuario/destinatario: Artistas, famosos y la alta clase de los EEUU de los años 60.

Usuario/destinatario: Académicos, artistas y diseñadores de todo el mundo.

Soporte: Colección de fotografías que retratan el “after party”. Estas son presentadas en exhibiciones y museos. **Objetivo/estrategia:** A través de la fotografía se logra registrar el aspecto y el estilo de sus protagonistas, proporcionando un análisis desde los objetos y dispositivos con los que interactúan los participantes. **Aporte al proyecto:** La exposición del objeto en su contexto, que permite visualizar su capacidad como agente generador de lo social.

3. Rave

Ambush:



Usuario/destinatario: Generación Z, consumidoras de las modas del streetwear y la youth culture. Soporte: Colección de ropa streetwear para la temporada primavera/verano 2023 de la marca. Objetivo/estrategia: Inspirado en la escena rave y del club de tokyo, se diseñan las prendas que exploran y proponen nuevas corporalidades y formas de vestir con un enfoque en la generación z y sus nuevos paradigmas. Aporte al proyecto: Se destaca el diseño de los accesorios corporales los cuales se inspiran en la escena rave, tomando los códigos de esta y también el planteamiento que se hace con respecto a las nuevas corporalidades del humano.

4. AI DJ Project

Colectivo Qosmo:



Usuario/destinatario: Público general, interesado en participar de actividades musicales y artísticas. Soporte: Fiesta performática en vivo, con un DJ de inteligencia artificial, tocando junto a un DJ humano. Utilizando varias redes neuronales profundas, el software (AI DJ) selecciona discos de vinilo y mezcla canciones. Objetivo/estrategia: Se exponen los nuevos paradigmas posthumanos que trae consigo las nuevas tecnologías inteligentes, en donde conviven de manera activa con la persona que interactúa con ellas. Aporte al proyecto: Se rescata el plantear dentro de la fiesta las nuevas concepciones posthumanistas, incorporando a un actor no humano.

2. referentes



1. Studio 54

Usuario/destinatario: Artistas, famosos y la alta clase de los EEUU de los años 60 y 70.

Soporte: Club nocturno y discoteca del sector artístico neoyorkino de Broadway, en donde se realizan diversas fiestas de carácter privado. Objetivo/estrategia: Se readapta un antiguo teatro para ser usado como discoteca durante los años 60-70. Se diseña no tan solo la ambientación sino que la configuración espacial y las características sonoras de este. Es a través de este espacio que se montan fiestas privadas, que se diferenciaban por la alta presencia de famosos de la alta esfera de los Estados Unidos y el mundo. Aporte al proyecto: La capacidad del diseño al articular la fiesta mediante el espacio y los objetos que plantea.

2. Berghaim:



Usuario/destinatario: Artistas, famosos y la alta clase de los EEUU de los años 60.
Soporte: Espacio denominado “loft”, el cual funciona como un estudio artístico, residencia y lugar para fiestas.
Objetivo/estrategia: A través de la descontextualización y el uso de objetos reciclados o desechados, se plantea un espacio el cual pudiese dar la libertad para eliminar las jerarquías sociales de la época.
Aporte al proyecto: La agencia e importancia que se le otorga a los objetos, mobiliario, para ser los generadores de nuevas reglas y formas de convivir dentro de este espacio, plasmando el efecto de manera directa el cual permitió la desjerarquización del espacio.



3. El oasis de la impunidad

Colectivo de teatro la resentida (2021-2022):

Usuario/destinatario: Público mayor de edad consumidor de teatro. Soporte: Obra de teatro presentada en diferentes teatros a nivel nacional y mundial. Objetivo/estrategia: A través de la puesta en escena de distintas festividades y rituales chilenos, se nos narra acerca de la impunidad y violencia simbólica que emerge a la luz después del estallido del año 2019. Aporte al proyecto: Se destaca la capacidad que tienen los objetos como agentes simbólicos y coercitivos de los poderes establecidos en la sociedad chilena.



(proceso de diseño)

Siguiendo la metodología de Diseño de Ficción, antes de iniciar con el proceso de diseño, es necesario crear una **narrativa** la cual debe articular todo el resto del proceso, la toma de decisiones en las próximas etapas y el resultado final, materializándose en el prototipo diegético sustentado en esta narración.



(1)

Creación del mundo.



Metodológicamente, el proceso se debe iniciar a partir de la pregunta base: ¿Qué tal si...? En esta exploración se practican estrategias planteadas por Viraj Joshi las cuales utiliza en *Future Postcards* (2021), proyecto colaborativo que consistió en construcciones de mundos de ficción plasmados en postales, cada una con un mundo alternativo que busca cuestionar la propia realidad.

Los hallazgos levantados en el estudio etnográfico se toman como puntos críticos que necesariamente deben

estar presentes en el mundo a construir. Adicionalmente, Viraj (2021) recomienda que el mundo creado cumpla con los siguientes 3 puntos:

(Postcards from the future, 2021)

1

Make the absurd sound mundane.

Go Wild. This is the chance to think out of the box.

Make rules for your world that are prickly, absurd, provocative.

2

Us against the world.

Think of internal conflict. The world has made-up rules, but people as we know them have likely motivations.

How might people have to cope with the world?

3

Evidence is a springboard.

Use the evidence to jump off to different heights. Extrapolate, assume, and dream based on all the evidence you have gathered.

(Modelo de Virajv Joshi, 2021)

[1] Hacer que lo mundano suene absurdo, centrándose en lo cotidiano para poder crear una narrativa que se acerque más a la experiencia personal que a una versión idealizada de la realidad.

[2] “Nosotros” contra el mundo, en donde se busca crear un conflicto a partir de reglas poco convencionales, que dificulten la experiencia de las personas de este mundo. Menciona que, pese a estas reglas, las personas continuaran de igual manera con las motivaciones y necesidades que estos tengan.

[3] La evidencia como trampolín, estableciendo paralelismos del mundo real con el ficcionado, en donde se extrapola la evidencia para crear una sensación de familiaridad en medio de lo extraño del mundo ficcionado.

(2)

↘ Desarrollo del proyecto.

Narrativa ↘

Dada la poca experiencia en creación literaria y, reconociendo el carácter del diseñador como articulador de diálogos interdisciplinarios, es que se toma la decisión de contactar al escritor **Diego Andreau** para trabajar conjuntamente en la creación de la narrativa.

El último trabajo literario de Diego corresponde a la novela *Rucio* (2023), una cronología que permite retratar un Santiago marginal y abandonado. Esta es una de las principales razones por las que se consideró que Andreau podía aportar en gran medida en la construcción de este mundo, otorgándole una visión interesante a la narrativa.

Se realizaron múltiples reuniones semanales, iniciando por compartir los resultados y hallazgos de la investigación etnográfica para introducir a Diego en el fenómeno rave. Adicionalmente, él decide asistir de igual manera a un par de fiestas para escribir con mayor conocimiento y sin sesgos.



(Diego Andreau, 2023)



(Rucio, 2023)



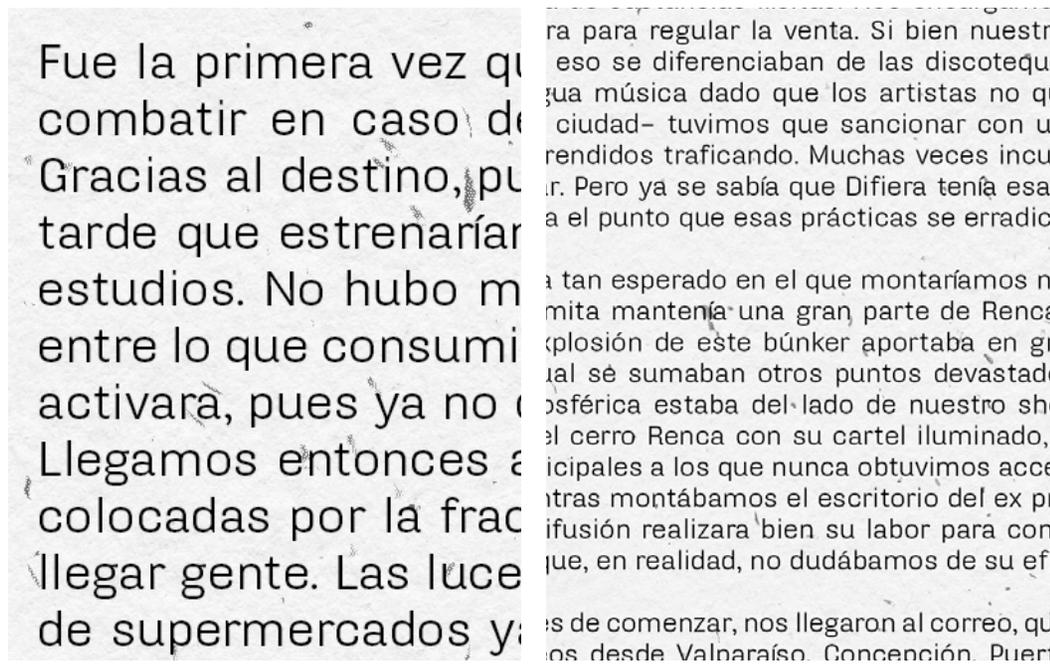
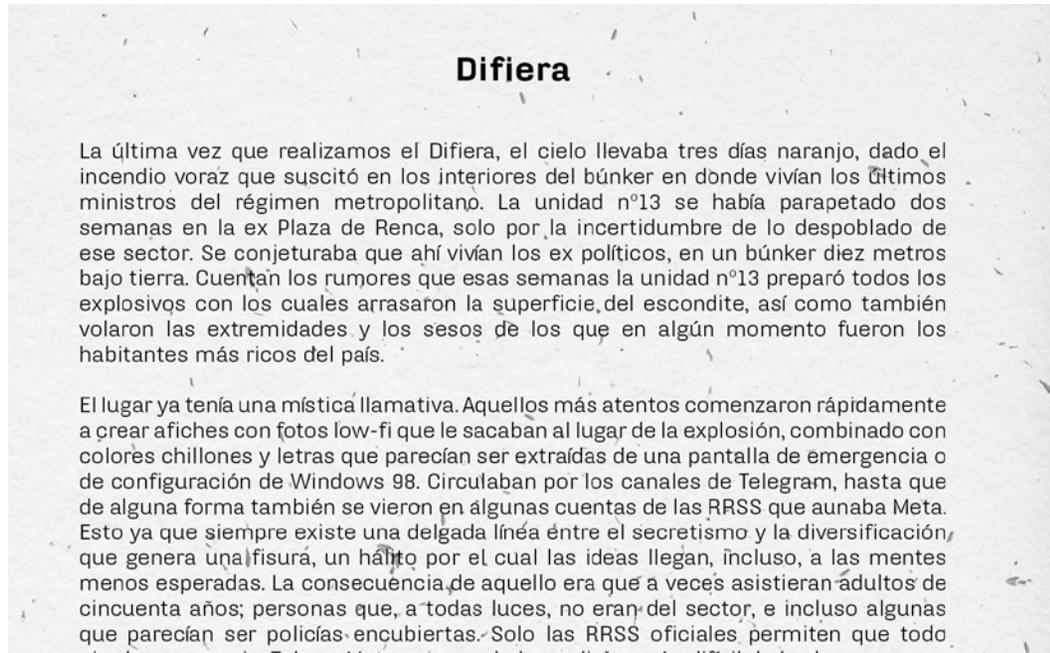
El objetivo que se planteó como equipo fue poder construir una narrativa que dejase en evidencia los hallazgos levantados, enfocándose principalmente en el espacio y sus objetos. Por otro lado, se establece que el mundo se sitúe en una posible distopía chilena, con una perspectiva que surge desde la historia contrafactual utilizando el estallido social del 2019. Esto dada la cercanía con la actualidad y como evento detonador de una posible realidad alternativa de los hechos que sucedieron en ese entonces.

El proceso narrativo duro 4 semanas, siendo la versión 3.0 del relato la escogida como final. La esfera hipotética de la narración se basa en la pregunta *¿Qué hubiese pasado si el estallido social derivaba en una guerra civil debido a la exaltación de la violencia como principio renovador de la sociedad?*

(Foto por Susana Hidalgo, 2019)

Es en este paradigma contrafactual de una sociedad en ruinas donde aparece la fiesta rave **Difiera** la cual debe transitar en medio del caos para lograr establecerse. Se narra en primera persona desde la visión del organizador de esta fiesta ficticia, planteando cómo es montar una rave en dicho contexto, en donde el pasado, presente y futuro del espacio toman gran relevancia en el evento.

Este texto que está narrado cronológicamente y se presenta como una bitácora escrita, sentó la base para comenzar el proceso de diseño del imaginario visual del relato, con el objetivo de materializar la narración en un prototipo diegético.



(3)

Creación y diseño

del mundo ficcionado ↘

a. [*La bitácora como medio*]

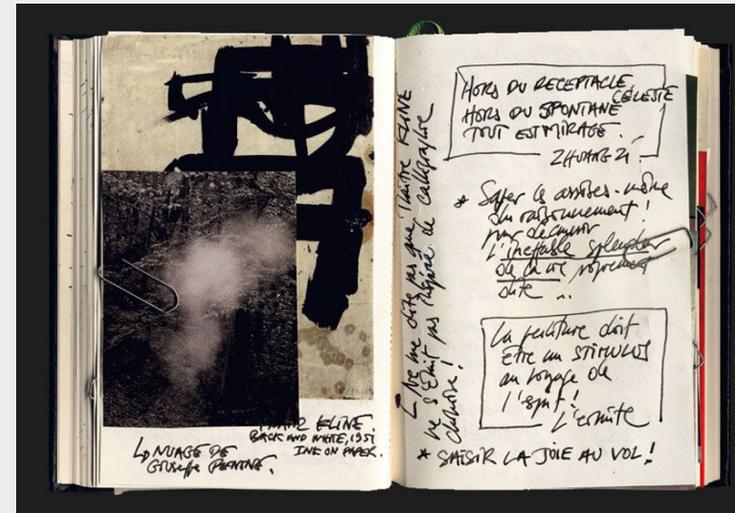
b. [*La iA como puerta a la ficción*]

a. [La bitácora como medio]

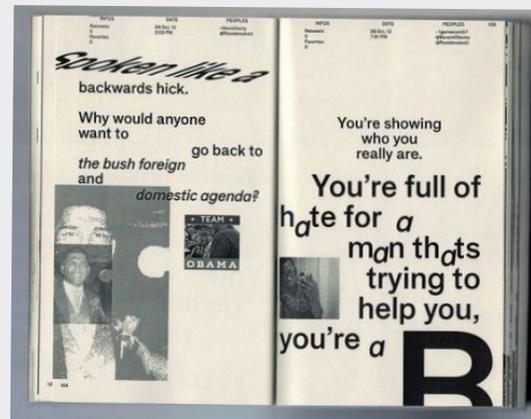
Al establecerse que la bitácora será el medio para poder plasmar el imaginario visual a construir, se toma esta como una suerte de diario antropológico cuyo formato corresponde a una libreta análoga.

Esta decisión se justifica al considerar que, en base a la metodología del Diseño de Ficción, los medios editoriales deben permitir la disección tanto de la narrativa como de los objetos diegéticos del mundo creado. En este sentido, la bitácora carga un rol dentro de la misma historia, manteniendo cierta fidelidad con el mundo creado.

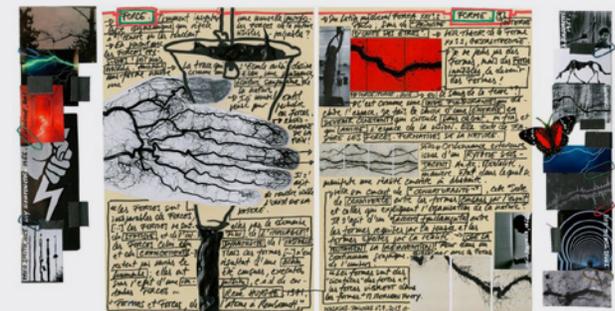
En la bitácora el organizador de la fiesta Difiera, a modo de preservar su historia, va ordenando la información y dejando registro de todo lo acontecido, siempre de manera análoga, nunca digital, debido a la fuerte censura y persecución de la empresa de redes y medios sociales *Meta*.



[1]



[2]



[3]

[1] Fabienne Verdier-Notebook, 2009

[2] Thomas Hervé, 2015

[3] Fabienne Verdier, Force - Forme, 2017

b. *[La IA como puerta a la ficción]*

El Diseño de Ficción busca espacios para la construcción de narrativas e imaginarios, con el fin de crear alternativas distintas a la realidad de vida que se conoce. En este sentido, dada la gran proliferación y avance que ha tenido la Inteligencia Artificial (IA) este último tiempo, podemos reconocer esta como una herramienta que abre oportunidades para explorar distintas posibilidades en cuestión de instantes.

La IA, permite contrastar su propia visión con la visión humana si se utiliza con una mirada crítica, considerando similitudes y diferencias, sin olvidar que las respuestas de las inteligencias artificiales surgen de algoritmos y bases

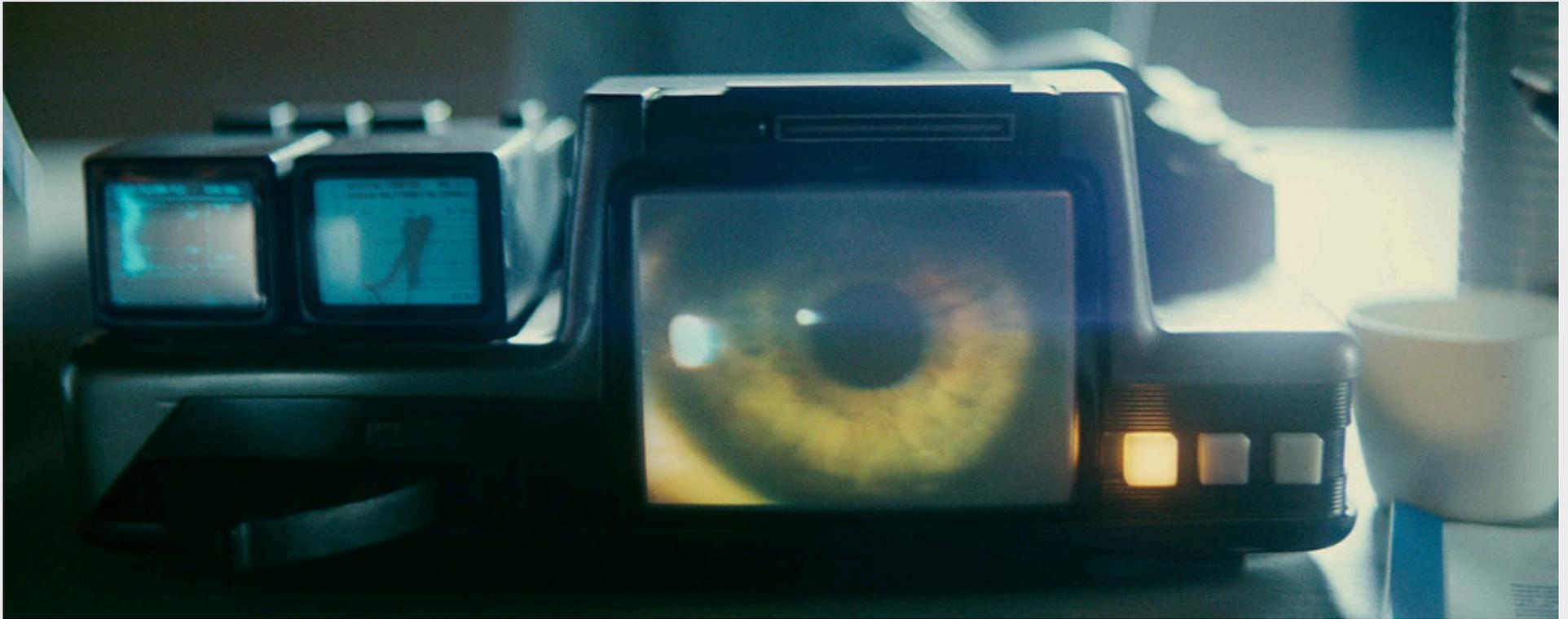
de datos por lo que, al igual que los humanos, pueden estar cargadas de un sesgo relativo a su origen.

Dada la rapidez de estas herramientas existe la posibilidad de acceder a un gran catálogo visual de imágenes en muy poco tiempo, lo cual resulta de gran utilidad para el Diseño de Ficción. Esto porque no se busca necesariamente un producto final que genere una sola respuesta, sino más bien un prototipo que logre abrir múltiples interrogantes hacia distintas posibilidades de mundo.

Bajo esta misma línea si volvemos a considerar que, dentro de los hallazgos

presentados anteriormente, el diseño de gráficas para difundir las raves es llevado a cabo por personas que no saben precisamente de diseño y, además, se busca hacerlo con facilidad e inmediatez, la IA puede presentarse entonces como una muy buena herramienta para ellos, acelerando el proceso y aumentando sus posibilidades creativas.

Con esto en mente, se comienza a establecer una línea de trabajo en donde la utilización de la IA forma parte del conjunto de herramientas a disposición, lo que lleva al diseñador a trabajar de la mano con el ente virtual.



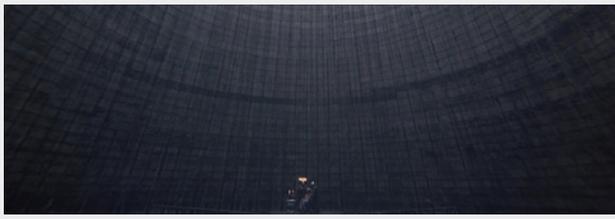
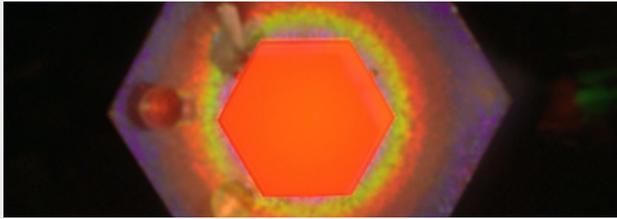
(Blade Runner, 1982)

Para crear el imaginario de este mundo, la estética visual se basa en registros fotográficos y audiovisuales obtenidos del proceso etnográfico, sumado a una recopilación de imágenes obtenidas de diversos films cinematográficos. El arte en sí, particularmente el cine, ha sido foco del Diseño de Ficción durante mucho tiempo, volviéndose un referente primordial a la hora de crear y plasmar diversas realidades de mundos.

Dada la gran popularidad del cine y la cultura visual que logra transmitir a la

población, en donde la marginalidad y las ruinas han sido puestas en escena **“filmar las ruinas de una ciudad o un enorme complejo industrial abandonado funciona como exacerbación de la poética de estos espacios” (Opazo Hernández, 2021)**, se decide que el proyecto debe complementarse con escenas de películas, facilitando el trabajo de imaginarios utópicos y distópicos para poner en escena el fenómeno rave. Con esto en mente,

se crea una propia base de imágenes con escenas de films cinematográficos y registros audiovisuales propios. Al conjunto de todas estas se le denominará como *catálogo visual*. Este catálogo resultó clave para poder filtrar y moderar las imágenes generadas por la IA, permitiendo que como diseñador se tomara un rol de mediador, utilizando el propio juicio para entregar instrucciones precisas y seleccionar las imágenes a utilizar.



*Recopilación de frames de las
siguientes películas obtenidas desde
shotdeck.com :*

↘ Desarrollo del proyecto.

[1] Akira, 1998

[2] Blade Runner, 1982

[3] Brazil, 1985

[4] Enter the Void, 2009

[5] Matrix Reloaded, 2003

[6] Matrix Revolutions 2003

[7] Metropolis, 1927

Para generar una imagen en una herramienta de inteligencia artificial es necesario el uso de un *prompt*. En lenguaje informativo, un prompt es el código que permite la ejecución de diversos comandos y acciones. En IA, se entiende prompt como el texto que se le entrega a la inteligencia artificial para que esta genere una respuesta, en este caso, una imagen.

Para poder crear los prompts adecuados, en este caso se utilizaron dos métodos. Por un lado, se fragmentó la narración creada por Diego y se destacaron palabras claves, entregando de esta manera fragmentos textuales del texto a la IA. En segundo lugar, se utilizó el material del catálogo visual mencionado anteriormente, haciéndolo pasar por un proceso de ingeniería inversa a través de un código abierto llamado *CLIP-Interrogator*. Este proceso consiste en otorgar una imagen al código abierto, el cual procede a analizarla y describirla, sintetizándola en un prompt que luego



miro

(Elaboración propia, 2023)



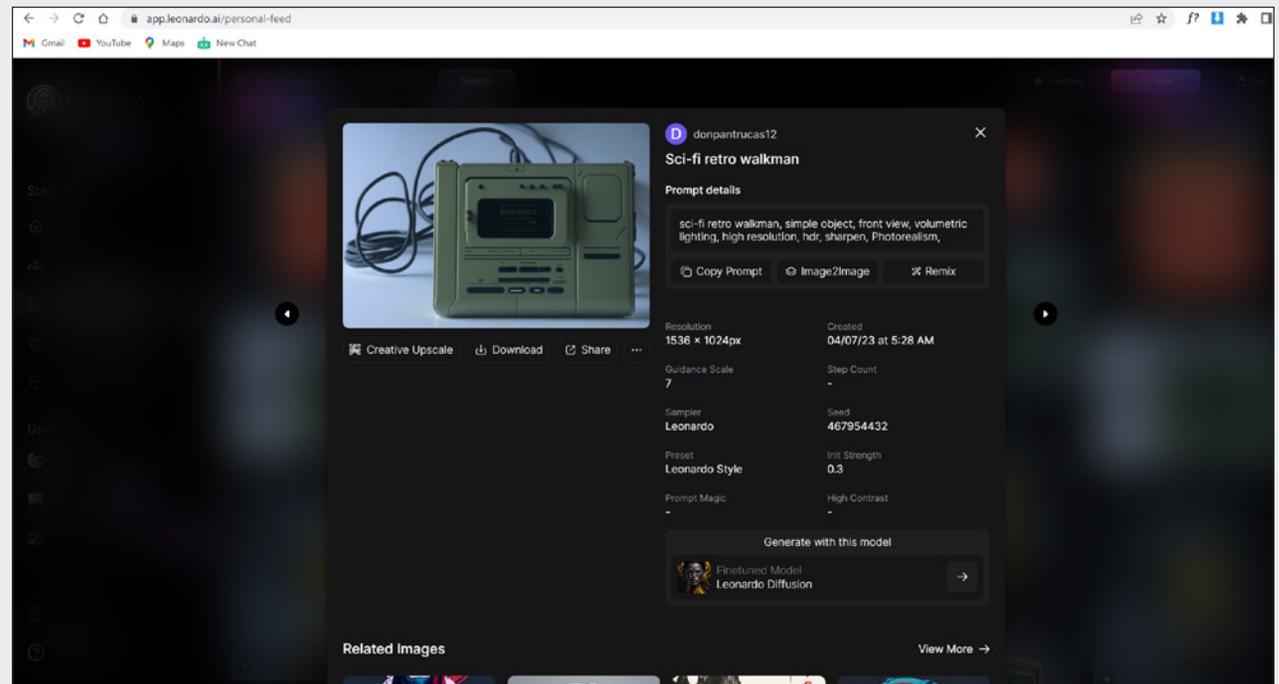
(Logo Dall-e)



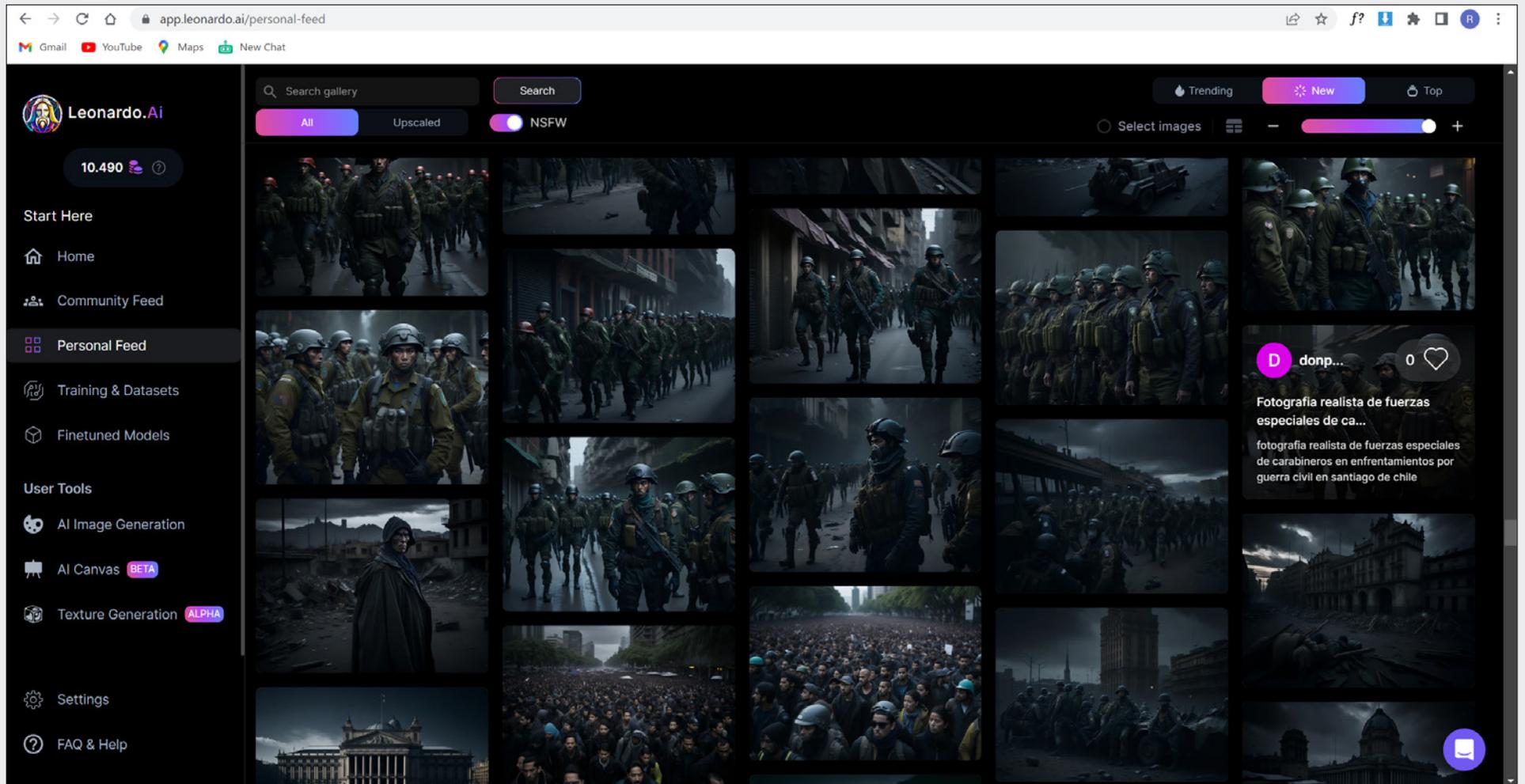
(Logo Leonardo)

puede ser entregado a una IA.

Las inteligencias artificiales, generadoras de imágenes, utilizadas fueron *Dall-e* y *Leonardo* siendo esta última la que mejor se adaptó a los prompts solicitados, entregando resultados mucho más cercanos a la visión estética esperada para representar el mundo de *Difiera*, lo que permitió, además, escoger las imágenes que más se acercaron a las instrucciones dadas. El material visual entregado por la IA se categorizó en objetos y elementos, espacios y estéticas. Todas estas imágenes pasaron por un proceso de filtro visual, posteriormente se trabajaron y editaron en herramientas digitales de diseño 2D y 3D.



(Captura de pantalla Dalle-e. Elaboración propia, 2023)



(Captura de pantalla Dalle-e. Elaboración propia, 2023)

(4)

La identidad del Difiera ↘

Si bien se obtuvo un buen acercamiento a la identidad del Difiera mediante la IA, se determina que, para obtener resultados aún más fidedignos a la narración, se vuelve necesario también trabajar de manera independiente sin el uso de estas herramientas.

De esta manera, para crear la identidad visual del Difiera se toman como referentes los diseños de diversos colectivos raves. Considerando tanto su estética en redes sociales como su presentación y divulgación mediante afiches análogos y digitales.

Adicionalmente se suman como referentes en la creación de la identidad del Difiera, los trabajos del estudio de diseño gráfico *The Designers Republic*. Estos cargan de una estética *Low Poly* utilizando medios 2D y 3D, logrando



(Emigre 29, 1994)

marcar un precedente en cuanto a la era digital de los años 2000 hasta el día de hoy. Cabe destacar que en uno de sus proyectos está presente el trabajo de *Aphex Twin*, uno de los pioneros de la música electrónica actual.



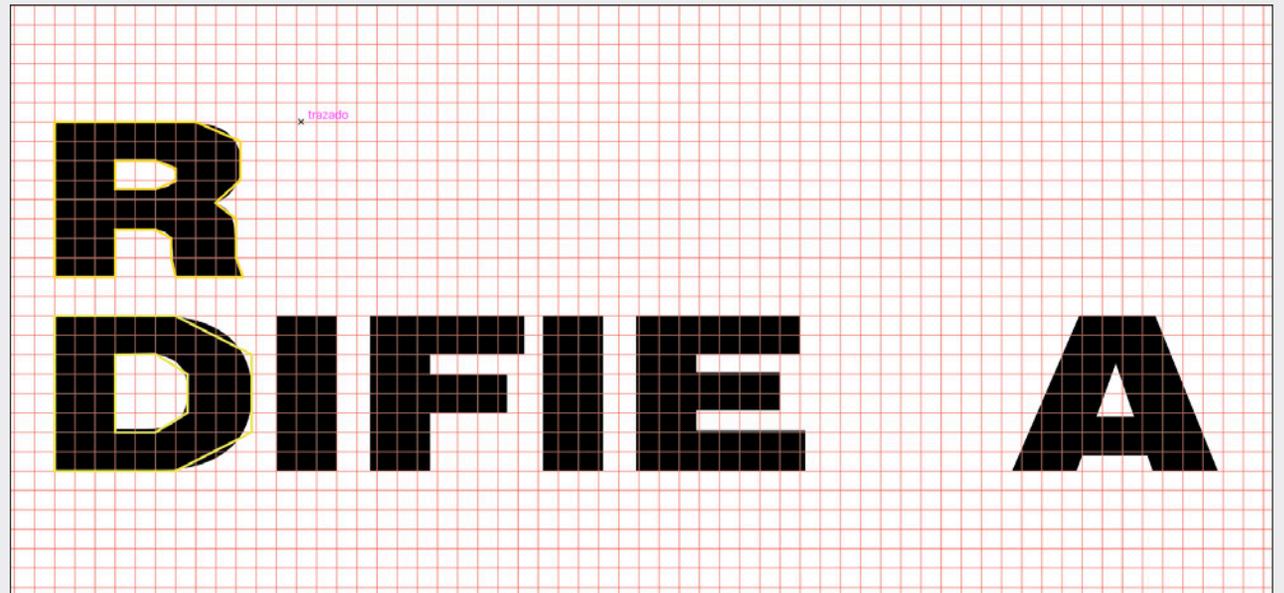
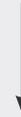
(Aphex Twin Disco)

logotipo

Las tipografías san serif predominan en los logotipos de los colectivos raves, por esta razón se escoge la tipografía *Swiss 721*, en su versión *black extendend*. Sin embargo, para la creación del logotipo se modifica el carácter D y R, lo que permite jugar con una estética cercana al brutalismo, cualidad común en la identidad rave.

DIFIERA

(Tipografía : Swiss 721)



(Captura de pantalla, Edición tipografía Swiss 721)

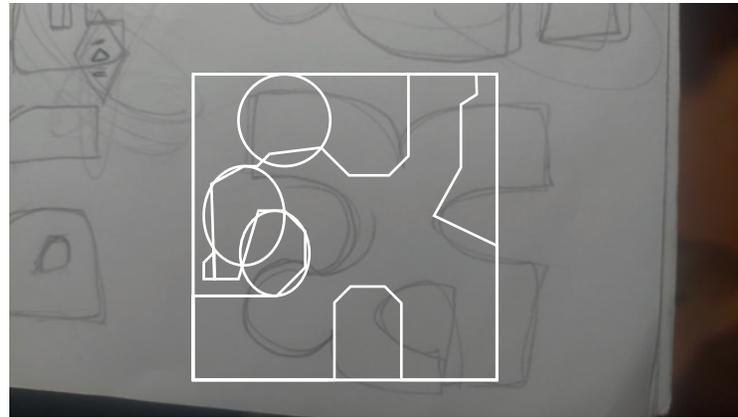
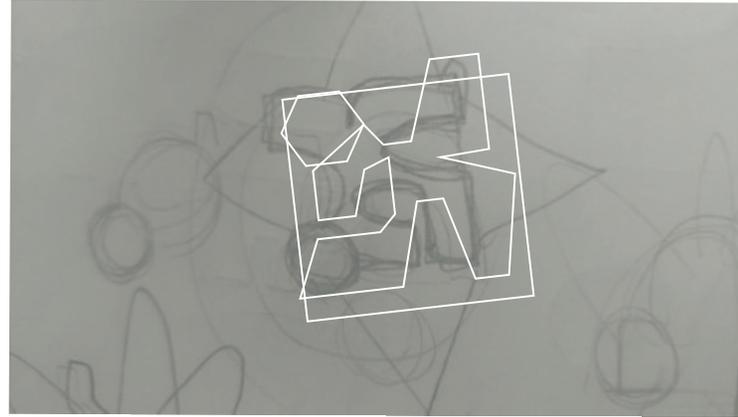
DIFIERA

(Final)

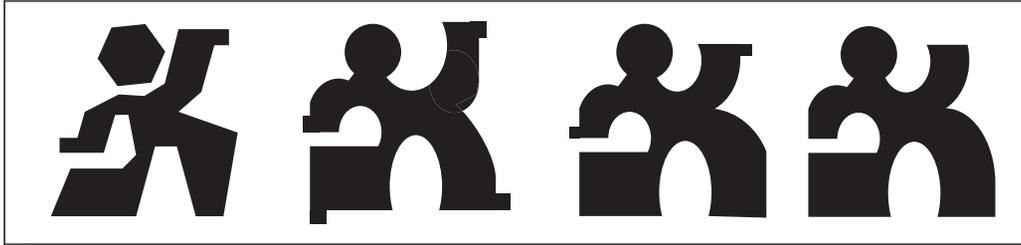


isotipo

Dejándose influenciar por la estética del estudio The Designers Republic y, tomando como referente los pictogramas de las primeras computadoras personales, se diseña el isotipo. Este corresponde a la abstracción de una persona bailando, forma que se reitera varias veces hasta llegar a su versión final.



Etapa #1



Etapa #2



(Final)

↳ Desarrollo del proyecto.



afiches

Afiches:

Los afiches mezclan elementos gráficos 2D y 3D, tal como lo hace The Designers Republic. Estos últimos fueron diseñados siguiendo la estética Low Poly, la cual logra acercarse al concepto de ruina.



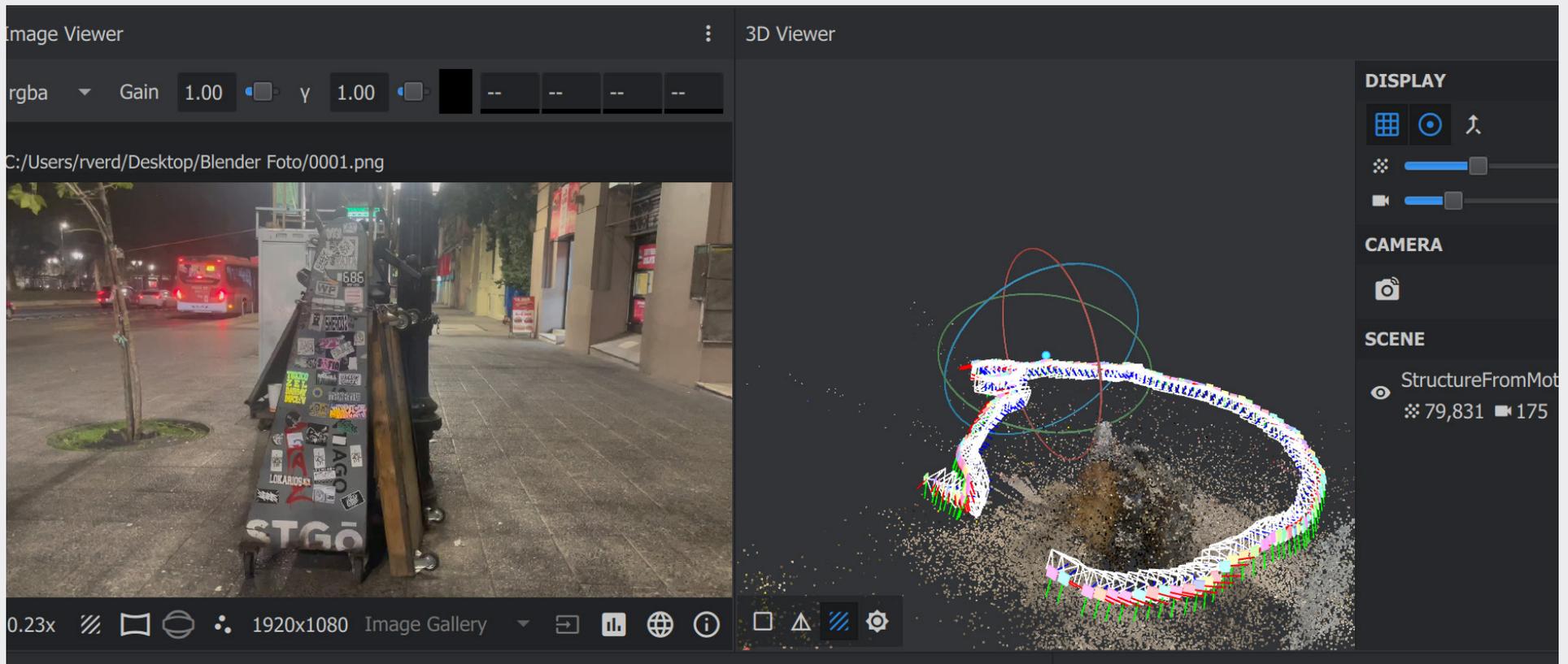


DIFERENCIA

Wasgo
Nie.Ego
Desto Puelle
RoBe
Dis-N0x

19 de Julio
22 pm - 5 am
Spot Bunker R>

(Elaboración propia, 2023)



(Elaboración propia, 2023)

escaners y 3D

Utilizando herramientas accesibles mediante teléfonos móviles, se hizo un escaneo de diversos objetos y formas en 3D. Esto a través de la grabación en 360°, entregando una reconstrucción digital en 3D.

Como esta representación no es totalmente fiel a la realidad, entrega una textura que permite jugar con la sensación de elementos en ruinas, reconstruidos digitalmente. Posteriormente, estos modelos fueron trabajados en Blender con el fin de obtener un render que también pueda ser trabajado de manera 2D.

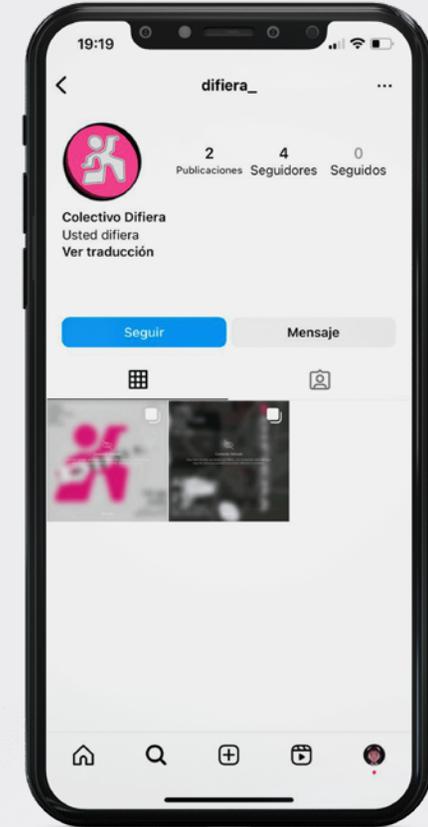


Montaje de
Afiche final



Otros Elementos:

También, con el fin de potenciar aún más la identidad visual del Difiera, se realizan stickers, animaciones y carnets de identidad de los miembros del colectivo.



Todos estos son tangibilizados y expuestos en una cuenta de Instagram ficticia.

(5)

Identidad del mundo

Buscando que exista uniformidad visual entre todos los aspectos gráficos diseñados, las imágenes obtenidas en *Leonardo IA* se trabajan en Photoshop. De esta manera, se obtienen imágenes con una identidad clara en su totalidad, abarcando espacios, objetos, personas y vestimentas.

En la narrativa de *Difera*, existen dos espacios que toman principal relevancia. Para construir estos, luego de generar un primer acercamiento en la IA, se trabajan en Blender mediante elementos 3D generados bajo la propia autoría sumando elementos tanto remunerados como de libre acceso, obtenidos de internet.

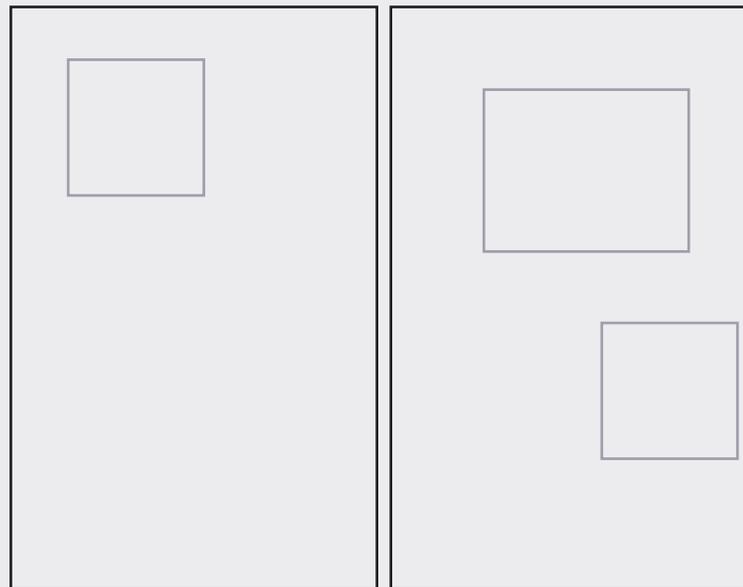
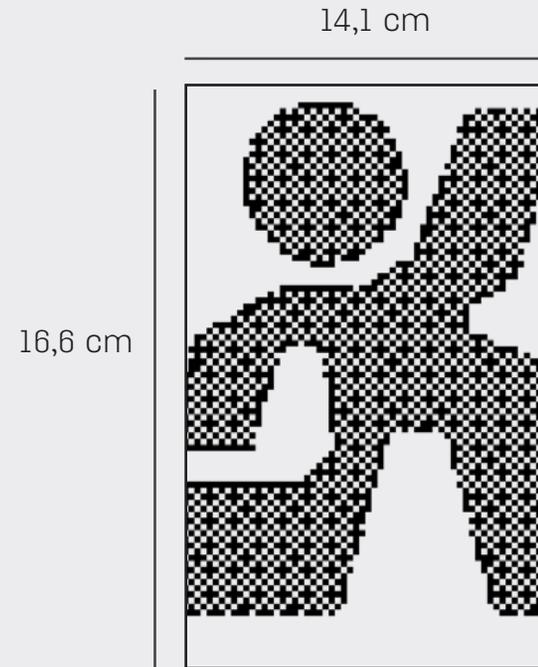
La estética general del mundo creado debe seguir claramente una línea ligada a lo marginal y al estado de ruina. Por esta razón se trabaja con colores oscuros y apagados, con imágenes que dejan ver texturas desgastadas y mal trabajadas, similar a la estética *Punk*.



(6)

Diseño de la bitácora ↘

La bitácora es trabajada en InDesign. Esta diagramada de tal manera que su impresión corresponda al tamaño de una libreta de bolsillo. En esta se observan todas las imágenes generadas durante el proceso. Su totalidad se construye mezclando técnicas digitales y análogas, permitiendo así crear un objeto diegético que se condiga con su narración.

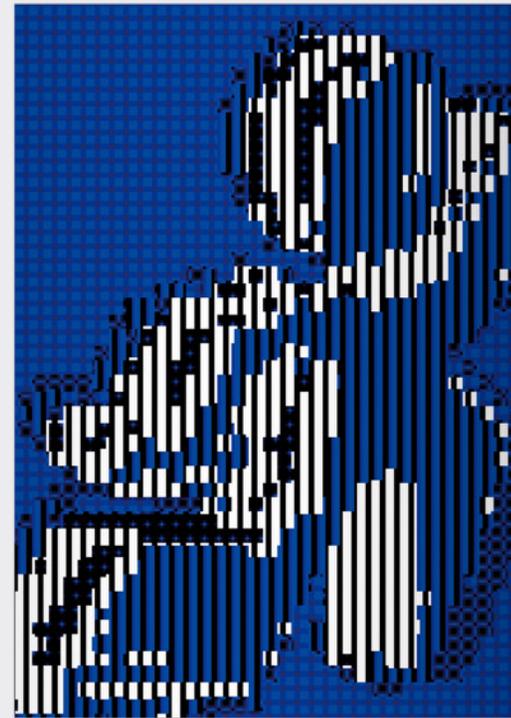


(7)

Visualización de la propuesta ↳







Manifiesto Difiera

1. Difiera, del latín «differre», que remite al significado «llevar en distintas direcciones, dispersar, ser diferente, retrasar», es una instancia imperiosamente colectiva, en donde tanto sus organizadores como sus asistentes busca direccionar sus inquietudes urbanas en torno a la música y el espacio fraternal del underground.
2. Dentro de los puentes subterráneos que unen Difiera existen principios entre los cuales está la discreción, la unión y la creatividad por el dinamismo que mantiene vivo el circuito.
3. Todos sus participantes mantienen su espíritu nómada. El fuego que emanan los espíritus de su orgánica, junto con su propuesta, quema toda opción de establecer cimientos carentes de devenir.
4. La vanguardia es concebida tanto en el ámbito musical, escénico, y social, instando a que sus miembros estén siempre atentos a aportar con ideas nuevas y simbólicas a desarrollo de la rave.
5. Difiera no tiene, en ningún momento, la aspiración a erguirse como un fenómeno canónico. Sus propósitos se alejan de las entidades oficialistas, principalmente por el riesgo a perder la esencia y la magia que aúnan los ritmos y dinámicas que se desarrollan en sus instancias.



CIPHERS

conclusiones y proyecciones

(+)

El proceso se concluye en las siguientes líneas, en donde el proyecto, que termino por tangibilizarse a través de la bitácora del Difiera, fue una gran oportunidad que tuve para poder explorar por mi cuenta, el diseño de ficción, pudiendo utilizar la gran mayoría de herramientas que adquirí durante la carrera, pero desde esta perspectiva más critica.

Si bien partí mi proceso de seminario, con una mirada mas cerrada de lo que se definía como rave, como una fiesta mucho mas performativa y comercial, el gran aporte que me otorgo el proceso etnográfico para conocer desde otra arista, desde otra perspectiva, con una mirada menos capitalizada en torno al baile y a la experiencia de la fiesta rave.

El diseño de este proyecto permite preguntarse qué otros fenómenos

culturales pueden ser estudiados a partir de la construcción de narrativas y objetos diegéticos. En este sentido, resulta importarte poner en valor la capacidad del Diseño de Ficción de abrir nuevos puntos de vistas, empujar el uso de nuevas herramientas y diseñar más allá de la propia realidad.

A sí mismo, posibilita continuar escalando en la construcción del Difiera abriendo la posibilidad de diseñar más elementos propios de la narrativa creada. De esta manera, el diseño de nuevas piezas, sumadas a la bitácora, permitirían crear un espacio performativo, de exposición, permitiendo al visitante verse inmerso en la ficción. De ser así, se considera la posibilidad de postular a fondos de carácter cultural

GRAFFIA

Ariztía, T. (2011). El trabajo invisible de las cosas. *Revista 180*. 28(2):56-59. Recuperado a partir de: <http://www.revista180.udp.cl/index.php/revista180/article/view/115>

Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Barcelona: Editorial Gedisa. Recuperado a partir de: <https://elibro.net/es/lc/bibliotecasuc/titulos/61223>

Cruz de Amenábar. (1995). *La fiesta: metamorfosis de lo cotidiano*. Santiago: Ediciones UC.

Espelt, G. (2016) Entre diseño y ficción. Cinco relaciones preposicionales y un término compuesto. (Tesis de magíster, Universidad de Barcelona). Recuperado a partir de: <http://hdl.handle.net/20.500.12082/725>

Forlano, L. (2017). Posthumanism and Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 3(1), 16-29. Recuperado a partir de: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>

Gallardo Frías, L., & Torres Gilles, C. (2018). Del ruido al silencio en las ruinas arquitectónicas de los Andes: Ex-campamento obrero-militar el Yeso. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 18(3), 2063. Recuperado a partir de: <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2063>

Ganter Solís, R., Rivera Martínez, Á., & Cuevas Stegmaier, H. (2017).

Trayectorias e inflexiones en el espacio de ocio festivo juvenil en la ciudad de Concepción – Chile. *Ultima década*, 25(46), 71-116. Recuperado a partir de: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362017000100071>

García Pilán, P. (2021). Fiesta y ritual: las continuas metamorfosis de lo invariable. *Sociología Histórica*, 11(1), 1– 8. Recuperado a partir de: <https://revistas.um.es/sh/article/view/488421>

Gómez Tapia, R. (2013). Emergencia y rebase en la pose y puesta en práctica del cuerpo transformista/travesti (trans/trave) en Chile. (Tesis de magíster, Pontificia Universidad Católica de Chile). Recuperado a partir de: <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/2960>

Homobono, I. (2004). Fiesta, ritual y símbolo: epifanías de las identidades. *Zainak*, 26, 33-76. Recuperado a partir de: https://www.researchgate.net/publication/29821922_Fiestas_rituales_y_simbolo_epifanias_de_las_identidades

Iturriaga Acevedo, E. (2015). La ciudad blanca de noche: las discotecas como espacios de segregación. *Alteridades*, 25(50),105-115. Recuperado a partir de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74743764009>

Jauregui Lorda, M. (2019). La mística de la cultura rave. (Tesis de grado, Universidad Nacional de La Plata). Recuperado a partir de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/109001>

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.

Malpass, M. (2017). *Critical design in context: history, theory, and practices*. Londres: Bloomsbury Visual Arts.

Malpass, M. (2013). Between Wit and Reason: Defining Associative, Speculative, and Critical Design in Practice. *Design and Culture*. 5(3), 333-356. Recuperado a partir de: <https://doi.org/10.2752/175470813X13705953612200>

Matus Madrid, C. (2000). Tribus urbanas: entre ritos y consumos. El caso de la discoteque Blondie. 8(13), 97- 120. Recuperado a partir de: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362000000200006>

Montenegro Martínez, L. (2003). Moda y baile en el mundo rave. Sobre el concepto de mimesis en el estudio de las identidades juveniles. *Tabula Rasa*, (1),125-152. Recuperado a partir de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39600106>

Neira Quiroga, L., y Rodríguez Sarmiento, M. (2002). Fenómeno Rave: ¿ensamble cultural juvenil de la posmodernidad?. (Tesis de grado, Universidad de los Andes). Recuperado a partir de: <http://hdl.handle.net/1992/15663>

Opazo Hernández, J. (2021). *Ruina*. Santiago: Editorial Bifurcaciones.

Plaza Gómez, N. (2022). El techno, un eco de la postmodernidad: cultura rave y rituales de interacción. Recuperado a partir de: <http://hdl.handle.net/10366/151046>

Ramírez, J. C. (2006). Santiago Underground, Lugares emblemáticos de la movida nocturna. *Archivo Chile CEME*. Recuperado a partir de http://www.archivochile.com/Dictadura_militar/muertepin8/muertepin8_0229.pdf

Reynolds, S. (1998). Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture (1st ed.). *Routledge*. Recuperado a partir de: <https://doi.org/10.4324/9780203824962>

Roselló, E. (2019, Abril 07). *La humanidad descentrada II*. CCCB. Recuperado a partir de: <https://lab.cccb.org/es/la-humanidad-descentrada-ii/>

Sanz Haro, J., & Maruri González de Mendoza, N. (2019). Una fiesta contracultural: El espacio doméstico en Andy Warhol y Superstudio. *BAC Boletín Académico*. 9, 93-108. Recuperado a partir de: <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4633>

Torres Fernández, I. (2015). Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía. (Tesis de máster, Universidad Autónoma de Barcelona). Recuperado a partir de: <https://ddd.uab.cat/record/142746>

Vallejo Almería, I. (2019). La cultura del Techno, los espacios de fiesta en Berlín. (Tesis de grado, Universidad Politécnica de Madrid). Recuperado a partir de: <https://oa.upm.es/54702/>

AMBA

Entrevista a Jans Arcos

Transcripción Video 2752640543

R: Bueno Jans, para partir, me podrías comentar un poco tu background o como empezaste en el tema de las fiestas rave

J: Mira, esto pasó hace, mas menos 7, 8 años atrás, estaba en Iquique yo, en el lado del techno mas oscuro, allá son medios duritos pa sus cosas

R: ¿En qué sentido?

J: En el sentido de la música, cachai, como el techno que se toca allá en el norte es durísimo, y allá conocí como lo que puede ser el hard tech, industrial techno, como esa área, porque antes conocía el techno cachai, pero mas piola, como mas fiesta cachai, como un estilo minimal techno, minimal house, melodic techno, estos son como ritmos un poco mas suaves, y esto del techno en si lo conocí en el norte, allá había una productora que se llama “sacramentum” que aun está vigente y llevaba muy buenos exponentes de Dj, ahí conocí la parte del techno y allá se hacían unas fiestas como a las afueras de Iquique, está Iquique ciudad, cachai, y alrededor es pura tierra, y nos íbamos puta como una hora con generador pa’ fuera, los asistentes no eran tantos como los que tenemos ahora, estamos hablando de

puta unas 50 personas, mas menos, y así conocí el mundo de las raves, ahí, no era dj todavía, solo me dedicaba al tema de organización de fiestas, y, nada po, después con los años me fui metiendo por el lado de la música, ya cuando ya me gustó el concepto, la música, la gente, la experiencia, ahí ya me fui de lleno con el tema de la música

R: Y ahí, ¿en que año fundas techleptic?

J: Mira, techleptic ya tiene, este es nuestro tercer año de vida, el 2020 se creó con un amigo, un muy buen amigo, hermano, Francisco Marcos, en ese tiempo, yo soy bartender, viajando por todos lados trabajando, venia llegando acá a los andes y venia con la cuestión de las fiestas, hacer una productora de eventos acá en Los Andes, mostrar lo que es el techno, en ese tiempo no era tan conocido, como al nivel que está ahora, y se lo propuse, y nuestra primera fiesta fue en un cerro, cobré entradas, un aporte, bencina, monedas para cubrir los gastos del generador, entonces así partió, partimos en un cerro hace 3 años atrás, y ahora como ya cachamos que la gente como que no iba a pagar pa’ carretear a un cerro, es un espacio abierto.

Y ahí ya, empezamos a soltar la “ni idea que dice min 3:49”, empezó a llegar un poco mas de gente en las otras fiestas que seguimos haciendo, y nada po, así partimos, de hecho nuestra primera

fiesta fue hasta una rave, ahora que hago memoria, nuestra primera fiesta si fue una rave, así con techleptic así en Los Andes

R: ¿y por qué Los Andes?

J: Porque yo soy de acá po

R: Ah ya

J: Nacido y criado acá en Los Andes, desde los 18 años empecé a viajar y explorar otras ciudades, por mi trabajo mas que nada

R: Y, no se si me puedes contar después ya otras fiestas raves u otras fiestas que hayas organizado con tu grupo y donde fueron cada una, si es que te acuerdas también

J: Yo llevo hartas raves, demasiadas Raves, mas o menos mi concepto de productora es siempre, antes de un evento donde yo cobro, siempre saco un evento gratis, siempre hay una rave, y luego un evento en un local establecido con patente y todo el tema, llevo muchísimas raves, mas de 20 yo creo en estos 3 años que hemos estado tocando, hace poco fue la ultima rave, hace un par de semanas atrás, cachai de que, me sentí super contento porque en realidad me perdí todo el verano de Los Andes, y me fui a trabajar a la costa, a la playa, y cuando volví se

sintió mucho que la gente me echaba de menos cachai, fueron como 200 personas, igual Los Andes es un pueblo chico, 200 personas es un número importante, nada po, me sentí super contento, imagínate ver a 200 personas todas alagándote, esperando tu set cachai, fue muy hermoso, así que eso, llevo muchas fiestas rave, la verdad de las cosas no sabría decirte un número exacto, ya llevo 3 años, y cada vez que hago un evento pagado, hago una rave

R: Y mas o menos, en que lugares suelen repetirse

J: Acá, estoy ubicado en el valle de la Aconcagua, hay cerros por todos lados, yo tengo un spot que es el que siempre ocupo, unas ruinas, antiguamente eso era un cerro gigante con varias casonas, en las primeras casonas de abajo vivian unos alemanes antiguamente, de muchas lucas y de mas arriba tenían las casas de los empleados, yo hago la fiesta en la casa de los empleados, mas pa arriba, super bonito el spot, imagínate, son paredes de adobe todas destruidas ya caídas, solamente está la estructura de la casa, ahí hago la fiesta siempre, se llama lomas de santa rosa, el nombre del cerro en general, y en el cerro principal de los Andes, el cerro de la virgen, ahí solamente hice una fiesta, hasta temprano, como hasta las 12, ahí después salió una funa y todo el tema por la electrónica, es como en Santiago

ir a hacer una fiesta en el San Cristóbal, algo así, entonces estaba medio complicado el tema

R: Encontré algo interesante que dijiste, tu haces la diferenciación entre una Rave y un evento, ¿ Que es para ti una fiesta Rave para ti?

J: Una fiesta rave para mi es una fiesta ilegal, cachai, una fiesta no en un local establecido, no en un lugar con patentes, para mi una rave es un evento gratuito para todo el mundo donde vayan a compartir música, donde vayan a compartir techno, eso es lo que pienso de una rave, cuando es pagado no es una rave, cuando vas y pagas una entrada, hay un lugar, una barra, te venden el copete y todo el tema, eso no es rave. De hecho cuando hago los eventos, me rajo con todo, arrendar generador, soniodos, a lo mejor vendo agua, algunas cervezas, como para poder (se corta el audio)

R: Como tu decías, el tema de la fiesta rave, al final la organización y las lucas salen de ti, de donde sale esta motivación para seguir con estas fiestas rave, asumiendo los costos para generar estas fiestas

J: La verdad, es el cariño que me entrega el público, cachai, lo que a mi me motiva a poder seguir rajándome por así decirlo con la fiesta es el cariño que me entrega

el público, sentirme lleno de amor, es una experiencia única, no sabría como describirte, lo que me mantiene es el cariño que me entrega la gente, igual techleptic se ha vuelto una marca, que a todos les gusta la fiesta, les gusta el tema de organización dentro, tengo un equipo de trabajo, mas que compañeros de trabajo, somos todos amigos hermanos, siempre estamos tirando todo el rato pa arriba, de repente hay uno con pena, aah, lo pescamos, ven pa acá, pero eso, el cariño del publico es lo que mas me ha motivado a seguir con esto, yo tenia pensado de hecho, así como borrar la marca techleptic y empezar un proyecto nuevo, pero con la ultima fiesta que hice, nicagando, ni cagando, era como la despedida de los techleptic po wn, pero fue tanta gente y tanta gente se acercó después de mi set y me decía oye wn puta que te echamos de menos, puta que queríamos que volvieras, eso, eso es lo que mas me llena de las fiestas en si.

R: Y si tu pudieras definir un poco mas, que dirías que hay de diferente en una fiesta Rave en los Andes en comparación a Santiago, y en Chile en comparación al resto del mundo, si hay alguna particularidad o si son similares

J: A ver, mira, si tu me dices, hacer una diferencia entre las fiestas raves, y las fiestas raves de Santiago, las fiestas raves de acá del pueblo, es que acá,

como digo, es un pueblo, no hay tanta maldad, no hay tanta delincuencia, entonces, las fiestas de acá del valle, son un poco, no, son mucho mas seguras que una fiesta en Santiago, y estai propenso a que te asalten, a que te apuñalen, a que te violen, los casos que han ocurrido, cachai, es la única diferencia, porque la música es la misma, el amor del circulo mas cercano de la rave de la producción, es gente muy respetuosa, gente que entrega mucho amor a los demás, entonces, yo creo que no hay muchas diferencias, pero la única diferencia es el público, cachai de que, allá hay mucha mas delincuencia, de hecho cuando Javier vino pa acá pa Los Andes, yo lo invité, lo he invitado en dos ocasiones, hemos hecho fiestas de ultra ravers, lo mismo dijo, “la gente acá es super tranquila, super piola, me gustó los andes”, esa es la diferencia entre Santiago y Los Andes, ahora, entre una fiesta afuera por ejemplo en Alemania, y una rave acá en Chile, ahí hay muchas diferencias, tanto el calidad de audio, la calidad musical, la calidad de una presentación, una puesta en escena, el publico es muy diferente, entonces ahí si hay muchas diferencias

R: No se si te nutres con influencias de otras partes, ahora en tiktok uno suele ver mucho mas cantidad de fiestas, mira esta fiesta en Alemania, me gusta esta estética, la llevo a mi fiesta, o esta fiesta que están haciendo en Valdivia,

la están haciendo así, me gusta, no se si tienes como una influencia, o cuales son tus medios para ir nutriéndote en cuanto al tema de la fiesta rave

J: La producción en si o de las fiestas

R: De las dos

J: Mira, a mi como lo que me inspira, y ojala hacerlo lo mas cercano a ellos, son las fiestas de Alemania en Berlin, el estilo duro, el estilo raver, como que eso me inspira, a eso va el enfoque de mi productora, me gusta mucho el tema de que por ejemplo vayan, ahora a mis fiestas están yendo weones con cadenas, colgados, disfrazados, van transgéneros, entonces se hacen performances, el estilo que le quiero dar, es mas estilo de Berlin, me fascina, me encanta eso

R: Esto lo ves por redes sociales?

J: Si, ósea yo veo muchos videos en youtube, en Instagram, me manejo mucho por ig, la red social que mas ocupó, casi todas las cosas que sigo son como esa onda de techno, de rave, la página de inicio a cada rato y voy mirando

R: Ahora, si me puedes contar un poco tu proceso para organizar mas o menos los pasos que tienes que pasar para organizar una fiesta rave, ya sea desde ir

a ver el lugar hasta diseñar el afiche, no se si tienen un diseñador o si tu mismo lo diseñas

J: De la producción como interna, mira, la mente creativa en techleptic soy yo, siempre estoy pensando en un concepto para la fiesta, el flyer, que el flyer vaya de cierta forma cachai, el nombre de la fiesta, la parrilla de los músicos, todo eso lo veo yo, pero yo tengo detrás a un equipo de trabajo, tengo a un diseñador de imagen, este loco es el encargado de la pagina mas que nada, el me hace los flyer, Diego Gallardo, es reciente de mi productora, igual es dj, de suerte, es fotógrafo, entonces, el y yo nos encargamos de la parte de imagen de la fiesta, luego de ver el flyer, de ver un concepto con el para darle el enfoque a la fiesta, va en ver los equipos, hace poco quedé sin audios, y ahora estoy arrendando, ahí después sigue la función mía de armarte el cuento, que haya un buen sonido, empiezo a buscar arriendo, ahora para la ultima fiesta tuve que arrendar, arriendo el audio, las luces y el día del evento ya, hay que subir las cosas, aquí viene la parte entretenida, el cerro donde yo hago las fiestas, tiene una entrada principal, hay un portón, y ese portón siempre está cerrado, hay un guardia ahí, en las primeras fiestas yo llegaba y pasaba nomas, me pasaba al viejo por arriba nomas, varias discusiones tuvimos con el cachai, ahora ya las ultimas fiestas le dije, tio

sabe que, no podemos andar como el perro y el gato siempre, tenemos que llegar a un acuerdo, si no va a ser una pelea constante, antiguamente, esperaba que tuviera el portón abierto, la ultima vez le dije, como no se acordaba de mi, como hay unos saltos de bici por ahí, no, le voy a sacar unas fotos a los cabros en bici y la cuestión, y dijo “no, pasen, pasen nomás”, pasamos con la camioneta, los equipos, ahí subí las camionetas al cerro, porque la otra opción es darse la vuelta por donde entra el publico, caminar media hora, con equipos pesados , toda la cuestión y subir el cerro a pie, y está la opción mas fácil que es engañarse al caballero, subir con los equipos y llegar arriba, y esa es la que hemos hecho siempre. Después de eso, na po’, el montaje del rave, conectar parlante, conectar generador, la bencina del generador igual es importante, para no estar preocupado de eso y esperar a la gente nomas, ese es el proceso mio par ahacer una rave, despues viene el proceso post rave, dejar el lugar limpio, reciclar, siempre nos hemos enfocado en no dejar la cagada el cerro, respetar un poco ya que estamos invadiendo la flora y fauna ya que hay animalitos y todo eso, pero no se puede hacer mas allá, hay gente que sube a carretear con parlantes y es lo mismo, como se apoye, y después de eso me llevo al basura, la basura la llevo a puntos limpios, se reciclan, se separan las latas, el vidrio,

el plástico, eso, siempre nos hemos enfocado en dejar el lugar limpio, esa es como la identidad de nuestra rave, nunca dejamos cochino

R: Suele darse en otras raves que a veces son medios cochinos

J: Pucha la verdad, en el valle, no voy a hablar de productoras, pero acá en el valle están como super mal miradas las fiestas en el cerro, porque los locos iban a vacilar y dejaban la cagada, se preocupaban de carretear, que la wea sonara bien, todo bonito, pero el momento de como se llama, despues de la fiesta, se iban nomas, y toda esa basura cachai, las colillas de cigarros, las latas, las dejaban ahí, entonces la gente que decía, “no esos cabros que andan haciendo fiestas electronicas en el cerro tienen la cagada”, entonces para no darle que hablar a la gente yo dejo la opción de dejar limpio, puta a mi, soy una persona que no le gusta que hablen mucho de mi cachai, y no darle material a la gente para que hable, entonces, me preocupo hasta del ultimo detalle

R: Bueno, cual es la importancia que crees que tienen los lugares al momento de la Rave en general

J: ¿Del lugar en sí?

R: Si, del lugar en sí, si hay como un aspecto simbólico, formal, técnico

J: Que sea un lugar seguro mas que nada cachai, supiste del compadre que se cayó a un rio en Santiago?

R: No.

J: Hicieron una rave en Santiago cachai, muy cerca de un lugar con peligro, y no tiraron huincha ni nada, en un momento estaba limitado el espacio donde podía estar el Rave, entonces creo que este cabro se cayó al rio, se ahogó y se murió

R: Que fuerte

J: Uno tiene que ser bonito y agradable, pero mas que todo eso, tiene que ser un espacio seguro para todos, porque igual dentro de la fiesta hay consumo de sustancias por así decirlo, entonces no todos están en su total como en todos sus sentidos, entonces como que igual les puede pasar algo, lo principal es que sea un lugar seguro, no tanta roca, ojalá un lugar plano, donde el baile del raver, en que esté bailando cómodo que no esté bailando encima de las piedras que no se vaya para el lado, cosas así, yo me fijo hartito en que el lugar sea seguro, y si ya no es un lugar seguro, delimitar el lugar donde sea seguro, me preocupo mucho de mi publico, que lo pase bien, dentro de la fiesta igual que no sea un lugar con acoso, ósea si hay acosadores o si veo algo raro en alguna persona, obviamente lo voy a echar de la fiesta

R: Cómo delimitas el espacio

J: Con estas huinchas de peligro, como las de la construcción, como para avisar el peligro, tengo caleta, ahí les cerco, ahí ya va en ellos si pasan, tu ya le estás avisando que es un lugar seguro, y de ahí pa allá, cada uno la ve por ellos

R: Y en cuanto al tema del consumo de drogas en las fiestas, cual es tu opinión, como se aborda

J: La verdad que sea a consciencia de cada uno, cada uno yo creo que sabe las cosas que hace, estamos bastante grandecitos, nadie te pone una pistola en la cabeza para que consumas algún tipo de cosa, en mi perspectiva, mientras tu lo hagas de forma consciente, no hay problema, pero si obviamente veo una persona que no está bien, que lo esta pasando mal, alguna cuestión, hay que prestarle ayuda, hay formas de bajarlo, cuando se están yendo en un mal viaje, la aguita, tranquilizarlos, calmarlos, va en cada uno nomas sobre su consumo

R: Nunca han tenido un problema?

J: No la verdad que no, se portan bien, son cabros responsables, en ese sentido no he tenido problemas, pero si lo he visto, una vez estaba en Iquique, en un lugar que era una caleta de ballenas, donde llegaban barcos con ballenas,

se llama la Ballenera, es un lugar precioso, el lugar era el patio de una casa abandonada, pero la vista que se da para allá era una quebrada y la vista, y nada po, me acuerdo que estaba como asistente en esa fiesta y cayó un loco convulsionando, llegó una ambulancia para prestarle ayuda, lo metieron a la ambulancia, como que lo calmaron, se bajó y siguió consumiendo, y al rato despues siguió convulsionando, estaba como medio fome

R: Complicado, igual vi hace poco también una fiesta rave que habían puesto, que no se si les molestaba, pero el hecho de anunciar si se vendia droga

J: En ese sentido es peludo controlarlo, yo dentro de la fiesta igual tengo detectores de metal, pongo guardias, los reviso, pepero mas allá no puedo revisarlos como un policía, autoridad para eso, si a veces estoy en contra por el hecho de esforzarme tanto como para hacer la fiesta, y va una persona y se hace el triple de plata que yo me hago, entonces, en ese sentido estoy en contra, no puedo hacer mas allá, no puedo prohibirlo, no vengai a vender weas acá, no tengo guardia que lo pueda tomar y sacar, y tampoco voy a llamar a los pacos que vengan a registrar a un weon, estaría como funando mi carrete. En ese sentido estoy solo en contra porque se hacen mucha mas plata de lo que yo hago, ya que el

evento es mio, mas allá de eso no puedo prohibir

R: Cuales consideras tu que son los objetos mas importantes que no pueden faltar en una fiesta Rave

J: La música, que no puede faltar, todo se basa en lo que es la música techno,

R: En cuanto a objetos mas materiales, los equipos, por ejemplo una mesa

J: El generador de energía, sin el generador no tienes fiesta, la mesa, pa poder tocar, el parlante y luces, con eso ya puedes tocar

R: Tu crees que influye la calidad si tienes los mejores parlantes, o con algunos de media calidad se puede armar algo

J: Puedes armar algo, pero ahí va la calidad de cada uno, por ejemplo, en ese caso, acá hay otras productoras que hacen rave, por ejemplo los locos van con dos cajas activas, una mesa y esa típica de luz, que te ponen en la casa y tira varios puntitos, para mi eso es una fiesta mediocre, me enfoco en que haya un muy buen sonido, soy dj, soy musico, soy medio sensible de oído, me gusta que la wea suene bien, no voy a sonar con dos cajas activas que tenga un poco de bajo, agudos y medios, pero no se potencia por ejemplo la vibración

que es lo que te mueve las caderas que es el bajo, no se diferencia tanto, entonces yo siempre pongo los bajos, dos cajas activas, una mesa, generador y una buena luz, yo tengo dos cabezas móviles, que no son esas que hay en la disco, esas mutantes y que pasa la luz y te va a cortar por la mitad po, pero si da un efecto bacan en las fiestas, dos cabezas móviles que se mueven alrededor del dj, unos pad? led, para iluminar el sector

R: Tu consideras también como por ejemplo el tema del agua como importante en la fiesta rave, o que ustedes dispongan como de algo de agua

J: Yo siempre compro un botellón de estos de 20 litros para la producción, cachai, para que tomemos nosotros, nos hidratemos nosotros. En el caso que alguien se sienta mal o requiera de agua gratis, obviamente se la voy a dar cachai, pero yo, en lo general pa' poder cubrir los gastos del evento yo igual vendo agua

R: Ah ya, vendes agua

J: Vendo agua, vendo cerveza, de repente hasta piscola cachai, siempre hay un acceso a algo de agua, cachai, si una persona no tiene plata, se siente mal cachai, como bien dice el dicho "el agua no se le niega a nadie", entonces

eso

R: En cuanto por ejemplo el hecho que las fiestas sean en el cerro como influye eso en la tecnología que hay, me refiero en los equipos que queden llenos de arena, no se si es una complicación mayor

J: Los equipos se echan a perder con la tierra, es como todo producto, es lo mismo que un computador lo dejes en el cerro tanto rato, se te llena de polvo por dentro, sus circuitos, todas sus cosas cachai, no van a funcionar igual, se van echando a perder obviamente. Yo eh las mando a mantención. Mando las maquinas, bueno de hecho mi maquina la mandé hace poquito a mantención y le encontraron hasta un.. como se llaman estos animales, los que después se convierten en mariposas

R: Eehh las orugas

J: Una oruga, había hasta una oruga dentro de la máquina (risas). Entonces, eso po

R: Y las mantenciones las mandai a donde, es gente especializada

J: Hay gente que se dedica a eso, los electrónicos po (risas), tengo una picada allá en Santiago, un amigo que igual es dj, que el loco me arregla todos mis equipos, le he mandado parlantes, le he mandado hartas cositas y el loco

me las deja siempre perfect, la ultima mantención a la maquina a la mia me salió 150 lucas, esas obviamente salen de mi bolsillo. Los parlantes se me echaron a perder por lo mismo, los tengo ahí, prenden toda la cuestión, pero no.. yo cacho que se les debió haber borrado una cuestión de la placa y por eso no llega el sonido a la bocina como pa que salga, entonces ahí tengo el audio malo, obviamente llevar el equipo al cerro el claro ejemplo que llevar el equipo al cerro te lo echa a perder

R: Al final es mucho mas distinto obviamente hacerlo en un lugar

J: Un lugar cerrado

R: Sipo

J: Cachai, que no sea un espacio de tierra, polvo, el reaper siempre está ahí bailando, levantando polvo, siempre hay polvo circulando, en el buen sentido de la palabra (risas)

R: Ehh, no se si, bueno ya tu experiencia como asistente o participando en una fiesta rave, cual ha sido el lugar como mas raro que te ha llamado más la atención

J: La ballenera, el que te comentaba que fue en Iquique, es que ese lugar es maravilloso, a las 7 de la mañana es el lugar mas precioso porque teni

la quebrada y el mar, puro mar, vei el amanecer cachai, noo, es super bonito, de hecho, cachai que, tengo una historia con ese lugar, yo me pegué el año nuevo mas largo de mi vida, cachai de que, no me quería ir po, había, lo que pasa es que yo igual trabajaba de embajador de algunas fiestas, entraba gratis a las fiestas, entraba gratis, y después caché que todos quedaban prendidos con seguir carreteando cachai, y yo puta, como te comentaba, soy bartender y trabajo en el mundo de la bohemia hace hartos años, más de 15 años, entonces cachaba que todos quedaban prendido y dije no, yapo, ósea me voy a sacar el after cachai, entonces empecé a organizar los after, trabajaba con la disco cachai, llegaba gente a la disco, terminaba la disco y me paraba afuera, “cabros tengo el after tengo el after”, el after de la ballenera quedaba como a 5 minutos de la disco, entonces ese año nuevo, me acuerdo que empecé la fiesta como a las 5-6 de la mañana en el after y terminó como a las 4 de la tarde, se fue todo el público, el patio de la casa donde nosotros nops hicimos al final yunta con el viejito, tenia caleta de camiones abandonados, neumáticos, era medio cachurero el viejo, hablamos con el le pasamos unas lucas mas y nos quedamos 3 días mas perro, 3 personas con el medio pedazo de luces toda la wea, tocando, no... infinito..., cachai, fue brigido, el año nuevo mas largo de mi vida, nunca mas me la he pegado así,

ahora ya no estoy pa esos trotes, ahora estamos mas viejitos

R: Está bien, cada uno como puede

J: Sipo , ya.. antes lo hacía cagao de la risa, ahora me pego un carrete un día y ando como una semana con caña, entonces igual es complicado

R: ¿Cómo definirías el concepto de tu fiesta rave?

J: ¿Cómo definiría el concepto? Pa mi mi concepto es, estilo berlin, siempre en mis fiestas como que, siempre he querido estar en Berlín la verdad de las cosas, y como que, me encantan como, esas fiestas que hacen que te meti abajo de una, así como que bajai una escalera y llegai así a un evento pa y está la media caga, como ese estilo me gusta, ese es como el concepto que siempre le he querido dar a mi productora dentro de tanto como el área musical cachai como el área de.. de... de montaje del evento

R: Ya

J: Cachai, siempre he estado enfocado a ese estilo de música, mas duro, mas tarro, eso

R: ¿Por que crees que es importante el hecho de que la música sea mas dura?

J: Osea, no es el hecho de que la música sea mas dura, sino que, a cierta gente le gusta mas los tarros, por así decirlo, y hay otro estilo de público que no le gustan los tarros, que va a una fiesta de techno, de hard techno y se aburren y se van, de que es mucho, dicen que es mucho, que pueden estar un rato y después se aburren, mi publico en si, cachai, son puros tarreros, cachai entonces, por ejemplo si hago una fiesta y pongo tech house, no les va a gustar po', cachai.

Es muy lento pa ellos, es un bpm mucho mas lento, pero, si les pongo todo el rato techno les encanta, cachai, y ahí sipo, a esa parte de público estoy enfocado cachai, de hecho, acá en Los Andes, yo soy la única productora que toca tarro, cachai, por así decirlo, entonces ese es como la explicación de que por qué mi música es mas dura, el público que tengo es duro, cachai, les gusta el tarro, el techno fuerte, el techno rápido

R: Y tu crees que tenga alguna explicación eso, como que les guste mas el techno duro que el lento

J: Puta mi explicación es.. es super, como obvia por así decirlo, es que, son mas duros po, son mas infinitos, a las personas mas, como mas infinitas que les gusta mas el webeo cachai, y que se quedan hasta el final, son los rancios que están al lado del parlante, todo el rato bailando, eh, les gusta los tarros.

A mi por ejemplo, en mi gusto personal, musical, yo ya estoy aburrido de los tarros, estoy haciendo, voy a hacer otra productora de evento, le estamos buscando nombre, vamos a tocar melodic techno, como yo le llamo, yo le digo el agaporni, esa fase de la fiesta cachai que hay mas sobajeo, de aquí pa allá, mas lento, 120-122 bpm, a lo mas 125, eso es lo que quiero ahora pero, hay gente público que les gustan los tarros y no los vas a cambiar de los tarros

R: Por qué le dices tarros

J: Por el estilo del bombo, nium pium, salen hasta de repente sus pistolas a rayos laser, los tarros porque es una wea que suena fuerte, no se si conoces el dicho, cuando un wn habla muy fuerte le dicen el tarro con mas piedra, es por eso, porque la wea suena fuerte, es bullicioso, es molesto, no es apto para todos los oídos

R: Cómo definirías tu estética también, de tu agrupación, de tu colectiva?

J: Cómo, no te entiendo

R: Lo gráfico, los colores

J: Yo me visto de negro siempre, hasta los calcetines negros compadre, pero en una fiesta me gusta, por ejemplo, en los pasillos, siempre ocupo luces ultravioleta, un violeta, un morado, una

wea fluor, en los pasillos cachai, cuando estai entrando a las fiestas, dentro de la fiesta en si, la pista de baile me gusta de color rojo de que la fiesta se ambiente en un, como en un infierno por así decirlo, y me gustan los destellos blancos, con rojo los destellos blancos, eso es como los montajes que ocupo yo dentro de la fiesta

R: Ya, bacan, y esto ya para finalizar, la ultima pregunta, como te imaginai una fiesta Rave pero en el futuro, tal vez en el año 3040

J: Oooohh, yo cacho que es la pregunta mas peluda que me haz hecho, como la definirían ellos, así como en el futuro

R: Como crees que van a ser las fiestas Rave

J: A lo mejor así, no va a ser en un ambiente abierto, porque ya, poco a poco este mundo se va acabando, yo creo que va a ser dentro de una capsula, como se llaman estos monitos que eran del futuro que andaban viajando así como en la nave espacial y llegaban como a una ciudad y era una capsula y llegan ahí

R: Ya me acuerdo, es como una serie antigua animada

J: Muy antigua, salía un perro

R: Los supersónicos

J: ¡Supersónicos! Ah ya, una wea así me imagino po wn, como weones en naves espaciales, cachate que llegai a la rave y es como una capsula, no sé, puede ser así. Que yo pienso que este mundo va de mal en peor, cada vez está mas la caga, no creo que de aquí a mil años mas o 500 años más, esté como está ahora, aire puro, todo va a ser mas artificial, como un estilo así me imagino.

Entrevista a Javier, alias dj No-G

R: Tu profesión Javier

J: Soy comunicador Audiovisual

R: Buena, y ahora, te dedicas a eso o estás enfocado en otra cosa

J: Me ha costado encontrar pega de comunicador y me he buscado distintas pegas, ahora estoy trabajando en un gimnasio, como subjefe en un gimnasio cerca de mi casa

R: Si me podrías contar un poco tu lazo con las fiestas rave y como llegaste a ellas

J: Todo esto comenzó el año 2018, con un grupo de amigos empezamos a escuchar techno, y yo soy de la ciudad de Quillota, de la Quinta Región, estaba en un pueblo super chico, tienen como 90mil habitantes, y la onda electrónica es super fome, entonces, nosotros empezamos a escuchar harta música y un día decidimos organizar una rave, yo nunca había ido a una rave, no cachaba que era, y nos instalamos en un rio, en el Río Aconcagua

R: En Quillota

J: Si, llevamos generador, llevamos mesas, hicimos un flyer e hicimos un evento, el evento totalmente gratuito, el

evento duró 12 hrs, pusimos techno y (no entiendo lo que dice, min 1:54). Fue todo un éxito, salió todo muy bonito, nos gusto mucho, y seguimos haciendo este tipo de evento en el mismo lugar, hicimos como 4 o 5 versiones, y despues con mas producción, llevamos proyector, proyectamos mas luces, llegó mas público,y así po, empezó a generarse algo muy bonito.

R: Y ahí armaste un colectivo

J: Fue mi primer colectivo, tuve unos problemas con mis grupos de amigos y nos separamos, cada uno por su lado, empezó la pandemia y en el año 2020 si no me equivoco, déjame confirmarte altiro, que creo ultra (no se que min 3:00), a finales del 2020 en diciembre, plena pandemia, estaba todo cerrado, no había discos ni nada, y yo siempre con el bichito de poder escuchar música y poder bailar, bueno, voy a crear una rave como una respuesta a esta represión que tenemos de estar encerrados, no poder bailar, no poder salir, y decido sacar un flyer, no tenia nombre para el colectivo, creo este colectivo ultrarave, en teoría parto yo solo, en Quillota, y el evento se realizó bajo un puente, el puente de Boco, y también fue todo un éxito, pero poquita gente, unas 20-30 personas mas o menos, pero todo salió bien, super bien, y después empecé a viajar a Santiago, a conocer las Raves de allá, el año 2020 para el 2021, allá

era otra cosa, 100 personas bailando, se llenaba de día y de noche, era una locura, y yo viniendo de un pueblo chico sorprendido totalmente, y hacer contactos, hacer lazos en Santiago, y empecé a llevar este movimiento Ultraraver a Santiago. Ah pero antes hago una segunda versión en Quillota, en el Parque Aconcagua, con mas producción, me consigo una (4:52 no se que dice), mejor audio, llegó el mismo número, entre 20 y 30 personas, me desmotivó un poco la tanta energía que gastaba para la tan poca gente que iba, entonces ahí decido en definitiva llevar Ultraraver a Santiago, y el evento que la rompimos, fue en Maipu, hicimos una Rave en colaboración con Brux? Y con otro colectivo, no me acuerdo el nombre, en el metro del sol, hay un viaducto, en esta Rave llegaron 500 personas mas o menos, fue una locura, de verdad fue muy bonito, el evento tuvo que terminar porque hubo un chico que empezó a acosar una niña, a molestarla que bailemos y la niña no quería nada con el, y otro cabro para hacerse el héroe, llega y le pega un botellazo en la cabeza, el cabro se cortó pero no fue tan grave que digamos, y a nosotros como organizadores nos llega esa info, que podían llegar las ambulancias, los pacos y decidimos parar el evento como a las 2 de la mañana y luego nos corrimos para otro spot, “el oculto” que se llama, en metro, ah, parque de la aviación, nos cambiamos a ese spot y

ahí terminamos a las 8-9 de la mañana

R: De esa misma fiesta?

J: Si, bueno la cosa es que eso fue el evento, en el túnel de Maipú, después de ese evento, ese spot se funó, porque otro colectivo hizo otro evento y pasaron cosas feas en ese lugar, dicen que hubo dos violaciones y en definitiva se dejó de usar ese spot, y pasó el tiempo y ya llevamos un año como colectivo, decidimos hacer un aniversario para celebrar, y este evento decidimos extenderlo y este evento duró 25 horas, fue el evento mas largo que hemos organizado, esto fue para, como para Pudahuel, esta es la comuna de, entre Renca y Pudahuel, en un paso nivel, y salió todo muy bonito, mucha gente al día siguiente, durante la semana, me mandaron mensajes muy bonitos, que primera vez que iban a una Rave, y de verdad que se pasó increíble, porque, contratamos un show de luces, teníamos 100 litros de agua para regalar, teníamos (gogo?8:52) dancer, teníamos buen sistema de audio, y en ese evento no pasó nada, no hubo peleas ni un conflicto, y todo salió muy bonito, y hasta el día de hoy la gente lo recuerda como su primera experiencia y fue muy bonita, yo quedé muy contento con la experiencia y con lo que entregamos. Y siguiendo con eso, empecé a salir a Región, empezar a hacer contactos, y organizamos nuestra primera Rave

en Región y la hicimos en Iquique, el año 2021 en Enero, la organizamos con el colectivo Alma Libre, salió todo muy bonito, sacamos la energía de un auto, yo estaba acostumbrado a los generadores, ellos tenían un transformador de corriente, entonces usaban la energía del auto para poder funcionar, y mas adelante hicimos otra colaboración en los Andes, con los chiquillos de Techleptic, y así empecé a salir de Santiago y empecé a hacer Raves en otros lugares

R: La de Iquique y la de los Andes, ¿dónde fue específicamente?

J: La de Iquique fue en la entrada Sur, como camino al aeropuerto, hay una virgen, y un poquito mas allá fue en las dunas, y fue durante toda la noche, y en los andes fue en un cerro, bien alejado de la ciudad, todo salió muy bacan, muy bonito, y bueno, hicimos un par de Raves mas, en el parque de los Reyes, todo salió con normalidad, así que eso mas que nada, ahora estoy enfocado, ah perdón, la ultima que hicimos fue el 31 de Marzo en Quillota, llegaron como 100 persoans, en el puente de la Cruz, el skatepark de la cruz, ningún problema todo salió bien, y como te decía, ahora estoy enfocado en un viaje que quiero hacer, me invitaron a tocar a España, a Madrid, me hablaron un día en Instagram, en Enero, me habló una productora de allá y me pidió un set, y

les mandé un set, y les gustó tanto que me dejaron invitado a tocar allá

R: Que bacan

J: Ahora estoy enfocado en juntar plata pa' irme pa' España po', que tengo un hermano que vive en Alemania hace 8 años, entonces me dice cuando te vai a venir pa acá, como te vai a venir pa acá, y yo creo que este es el momento de partir, porque yo encuentro que acá en Chile cuesta mucho salir adelante como artista, que te valoren, que te paguen lo que uno cobra, y siempre te pasan por arriba, toda mi carrera de Dj, siempre me han pasado a llevar, ha sido super difícil, y por eso yo decido viajar viajar y poder hacer lo que me gusta en el extranjero

R: Obvio, aprovechas de una y si vas a España te va a abrir mil puertas

J: Claro, como sudamericano, una persona que viene de lejos, estoy con todas las ganas para romperla

R: Entonces, eres Dj hace cuanto

J: Empecé el 2008, como autodidacta, no tenia controladora ni mesa, aprendí con mouse y teclado, mirando videos de youtube, antes mezclaba ultraailable, reggaetón, cumbia, me invitaban a los cumpleaños, llevaba mi tarro, mi pantalla, mi teclado y parlantes, así

mezclaba, a puro mouse, estuve como 6 años así. Después me aburrí un poco, como no tenía controlador era un poco fome, había otro dj acá de la zona que prefería que el fuera a tocar porque el tenía mesa, entonces como te decía el 2018 empezamos a hacer Rave con mis amigos y el 2019 me compré mi primera mesa, una controladora, la dj400 y ahí me lancé como Dj de techno, borré todo el reguetón que tenía, y solamente electrónica, empecé con techno y ahora toco mas hard techno

R: Cómo tu defines una fiesta Rave, cual es tu visión

J: Para mi de partida es un evento gratuito, si es pagado ya no sería Rave, lo principal es disfrutar la música, que sea libre para todos, que no haya un impedimento para que tu puedas ir y disfrutar la música, para mi Rave es compartir, disfrutar, respetar, sentir amor, sentir paz cachai, estar en armonía, para mi todo eso compone la Rave, importante el show de luces, importante los Dj, importante el publico, todo es importante

R: Crees que hay algo característico de lo que es una fiesta Rave acá en Chile en comparación a lo que podría ser una fiesta Rave en otra parte, o quizás que hayan diferencias entre otras regiones, si hay diferencias que se marquen o se mantiene como estable

J: En regiones he notado que es mas reducido, en Santiago es donde mas gente va, lo que mas destaco es la energía del publico, un Dj no sería nada si no tuviera publico, si estuviera tocando solo, la energía que te entrega el publico es lo que llena el corazón y lo que uno mas agradece, lo que uno queda mas contento es lo que entrega el publico hacia uno como artista

R: En ese línea del disfrute, por ejemplo lo que pasa en Berlín y otros países europeos, en que quizás el consumo de droga está un poco mas informado, en cierta manera, se da otro tipo de consumo, tu crees que acá hay un consumo menor, que la gente prefiere no consumir, o crees que hay un consumo de la misma manera pero no se dice, por así decirlo

J: Sobre eso, yo te diría, no estoy en contra del consumo, para mi consumir drogas es mejorar una experiencia, ya sea auditiva, visual, cachai, y poder disfrutar mejor de la música, yo creo que el problema va cuando es un consumo irresponsable, cuando se consume demasiado sin control, lo otro es cuando hay menores de edad de por medio, eso como que ya no me gusta mucho, eh, yo diría que, como te decía, no tengo experiencias en el extranjero, así como con eventos y Raves, pero, yo pienso que en Chile es donde mas se consumen cosas, lo he visto, en videos,

en el extranjero no se ve tanto eso, y acá en Chile si, se ve harto, pero, yo creo que se puede hacer, pero de forma responsable, no hay que tampoco (no se que dijo 17.35) uno puede disfrutar la música y mejorar la experiencia, pero tampoco, claro, irse al extremo de tener algún problema o sobredosis no se, siempre con precauciones y con cuidado

R: Bueno, un poco lo que tu contaste, que partiste en base a la nada a construir tu primera fiesta Rave, no se si antes viste cosas, cuales fueron tus referentes para poder crear esta estética, para empezar a plantear tu propia fiesta rave, si tomaste referentes o si fue por tu imaginación

J: Mira la verdad, fue porque en Santiago empezaron a hacer Raves y empezó a salir en la tele, reportajes en chilevision y publican hasta los instagrams de los Djs, entonces yo empecé a seguirlos, las redes de ellos, empecé a ver las fiestas de ellos, los videos, y eso como que me motivó, como lo que apareció en los reportajes de la tele

R: Y en base a eso, bueno, viendo esto, tu sabías de que manera se tenía que organizar esta fiesta, consultaste, o ustedes plantearon

J: La experiencia te la da el tiempo, observando los errores que se cometían

en las producciones, para que en el siguiente evento no cometer el mismo error, tener visto algo básico que ocurre es que se acaba la bencina del generador, tener previsto bencina para que no se acabe, tener agua por si alguien se siente mal, el audio que no te falle, empezar a coordinar, tener ya semanas de anticipación o días antes, la logística, tener coordinados los dj, a que hora van a llegar, eso te lo da el tiempo, la experiencia

R: Que importancia tienen los espacios y las infraestructuras en las fiestas Raves

J: Es super importante porque al ser esto ilegal, si haces un evento cerca de casas altoque van a llamar a la policía, porque obviamente estai interrumpiendo el sueño de una familia, un barrio, y es importante igual, yo encuentro que debe ser un lugar alejado de casas, para no molestar, la idea es molestar lo mínimo, es super importante eso, no puede ser en cualquier lado, una plaza llena de casas, puede ser, durante el día, quizás no sea tan invasivo, pero ya de noche me complica un poco el tema cuando organizan Rave en una plaza que es un barrio, estoy en contra de eso, animo a la gente a buscar nuevos espacios, nuevos lugares, cerros, lugares más alejados de la ciudad

R: Ya, un poco en base a mas que nada eso, encontrar un espacio, donde,

también, no moleste, y ese moleste puede generar que les cancelen la fiesta

J: Exacto, todo ese esfuerzo puede generar que, se puede ver acabado de un segundo a otro

R: No se si hay alguna, Cuales son los pasos que tu sigues para elegir estos lugares, vas a verlos antes, te parecen interesantes, como es mas o menos

J: Mira, normalmente es por información que los mismos organizadores dan, por ejemplo yo tengo un spot y nos organizamos durante la semana, o semanas antes para ir a visitarlos, yo creo que el spot debe contar con una pista de baile, porque si lo hacen en una ladera y lo hacen hacia abajo, va a ser super incomodo bailar, lo otro, la distancia como para hacer la logística con los equipos porque de repente te puedes ir a la punta del cerro, pero llevar todos los equipos hacia arriba va a ser super difícil, y después bajarlo, con todo el cansancio, entonces tampoco tiene que ser tan alejado, porque puede que la gente no llegue, que no sepa llegar, es como un equilibrio, entre un lugar no apartado pero no tanto para que pueda llegar la gente y no molestar, esas serian las condiciones

R: No se si haz organizado una fiesta Rave en algún lugar como edificio abandonado o lugar abandonado o

siempre han sido estos espacios abiertos como puentes, plazas

J: Por lo general en espacios abiertos, ríos, cerros, en un túnel, debajo de un paso nivel, no me ha tocado organizar algo en un sitio abandonado

R: Y, haz visto como que tengo spot en un sitio abandonado o nunca

J: Si, me ha tocado, pero igual llega la policía, igual no es tan fácil hacer algo en un lugar así

R: Pese a que quizás se puede mejor, que paja que te funen la fiesta por lo mismo

J: Talagante podríamos decir que es como un lugar abandonado, unas ruinas

R. Talagante?

J: Si, Talagante, un espacio en un cerro, donde hay como unas ruinas de unas construcciones, eso se podría decir mas o menos abandonado

R: Cómo es la elección de los objetos y artefactos que consideras esenciales en una fiesta Rave

J: El audio, tener un buen audio, un show de luces, necesario, bueno, una mesa plegable, las controladoras, el setup, que se llama de los equipos,

un generador, quizás un toldo para demarcar la zona del dj para que la gente no baile tan cerca porque puede pasar a llevar algún cable, y, eso mas que nada, tener un buen flyer, que sea llamativo, que sea entendible, y explicar bien para que la gente pueda llegar, explicar las coordenadas

R: El flyer los diseñas tu o tienes a otra persona que los diseña

J: Por lo general la otra persona lo hace, pero yo también he diseñado algo

R: Y la estética que tiene el flyer como la plantearon, no se si establecieron, como que queremos que nuestra estética sea así, o si surgió de manera natural

J: Por lo general, le damos libertad al artista, que el nos pueda proponer algo de su arte, por lo que me ha tocado

R: Y consideras que tengas una estética en especial

J: Yo si, a mi me gusta la estética como industrial, mas sucia de imagen, como letras mas goticas, te voy a mostrar el ultimo flyer que diseñe, no se si se alcanza a ver, te lo voy a mandar para que le eches un ojo

R: Buena bacan, y eso, hay algún por qué de por ese estilo en especial

J: Me gusta porque es bien underground, son colores mas rojos, negros, me gusta esa onda, que no sea tan alegre, que no sean tonalidades tan chillonas, me gusta que sea mas oscuro

R: Bueno de la mano, que las fiestas al final las costearas tú, ósea obviamente se puede conseguir por la gente pero tu debes costear los equipos

J: Mira mas que nada es cooperación, colaboración, siempre hay gente que está dispuesta a ayudar, uno por lo general conversando con la gente, la gente apoya con audio, con vehículo, así todo es colabortivo, solo se gasta bencina por el generador, pero no hay arriendo por lo general, nada de eso, los mismos artistas, los mismos Djs

R: Tu crees que hay cierta, no se, en esa misma diferencia, lo que puede ofrecer una fiesta techno pagada, y que no tiene esta característica que tienen las fiestas rave, los objetos pueden ser distintos, obviamente en calidad y en el hecho de la estética que presenta en este objeto

J: Yo creo que todo parte con el amor que uno le pone a las cosas, yo no estoy en contra de las fiestas pagadas, pero si uno le pone amor y dedicación, yo encuentro que pueden lograr cosas bonitas, entonces siempre va a depender de cuanto esfuerzo tu le pongas, cuantas ganas, cuanto empeño

le pongas a las cosas para que resulten bien, y buena planificación, eso es lo principal, tener una buena planificación, las cosas no resultan por arte de magia, todo se tiene que programar con tiempo, todo tiene que verse con anticipación

R: Bueno ya para cerrar, como te imaginas una fiesta Rave pero en el futuro

J: Mira, ahora que me voy al extranjero, mi meta es organizar una Rave allá, en España en Francia cachai, me los imagino como lo veo en los videos, así como 3 escenarios gigantes en un espacio donde caben 5000 personas, una fiesta pero una verdadera locura, una Rave con mucha mucha gente

R: Y ya en el futuro, el año 4000 por ejemplo, como te imaginas que van a ser las fiestas en ese año

J: Yo creo que en espacios comunes, como las plazas, en las calles también se podrá bailar, me imagino que va a haber música por todos lados, no va a haber ningún impedimento para disfrutar de la música

R: Y tu crees que la tecnología va a afectar en un futuro como va a ser la fiesta Rave

J: Puede que si y puede que no, hace poco salió un reportaje que en Inglaterra

estaban probando con unos robots, son programados como djs, los djs son robots, y te colocan música toda la noche en las fiestas, pero finalmente no creo que eso afecte, pueden crear robots de todo tipo, de lo que sea, pero siempre el factor humano es super importante, un robot puede tener toda la tecnología pero no va a tener la emocionalidad de un ser humano, entonces, por mas que avance la tecnología, siempre va a existir este oficio

R: Bueno y también un poco para cerrar, por la línea que empezaste a llevar las fiestas a otros lugares que no sean en Santiago, esto fue un poco para descentralizar, como para llevar esta emoción tuya de la fiesta Rave en otros lugares

J: Claro, y para conocer un poco más como es en región, sabes que me encanta porque se portan super bien, la experiencia que me ha tocado, pura gente que va a disfrutar la música, no va pelear cachai, todo es super bien en orden, todo maravilloso, así que he tenido muy buenas, también he hecho, hice una Rave en Puerto Montt, estuve un tiempo en Puerto Montt este año, y de un día para otro salió una Rave y fue como improvisada pero salió todo muy bonito. Eso me gusta que las preocupaciones principales como organizador es que no haya asaltos, no

hayan peleas, no hayan robos, y cuando uno sale a Regiones, todo tranquilo, todo normal, cero preocupación por eso

R: Vale, bueno con eso estaríamos un poco con la entrevista, igual tengo hartas cosas que me dijiste así que muchas gracias

J: Bacan Roberto

R: No, gracias a ti Javier, por todo y bueno suerte con tu proyecto, ojalá te vaya muy bien en España y obviamente bacan que puedas nutrirte también de las cosas que vas a ver allá, no se si también tus medios para ver otras cosas son tik tok, las redes sociales

J: por lo general instagram y whatsapp

R: Y una ultima pregunta que se me olvidó hacerte, como es la fiesta, encuentras que hay organizadores o se dan mucho fiestas raves que no sea en Santiago o es mucho menor

J: Se da, se da mucho, y se da en casi todas las grandes ciudades de Norte a Sur, pero uno de repente no se entera de estos eventos porque no tiene las redes, no sigue los ig de, como es en región, me he enterado de Rave que no se, en Arica, Iquique, Antofagasta, Calama, Serena, Copiapó, acá en toda la quinta región, Valparaíso, Quillota, Calera, en Los Andes, San Felipe, Curicó,

Talca, Concepción, Osorno, Valdivia, Puerto Montt, Chiloé y a lo largo de Chile hay harto movimiento pero como te decía, uno se entera poco, pero tiene el alcance para llegar a la información

R: Vale con eso cierto, y en verdad muchas gracias

J: Bacan Roberto, que te vaya muy bien con tu proyecto, espero haber ayudado y aportado mi granito de arena

R: No obvio, mucho, igual cualquier cosa no se si por ejemplo, si es que yo necesito otros organizadores en regiones no se si tienes su ig para contactarlos

J: Si, yo te puedo ayudar, sin ningún problema