

CONTRO.LAB

ALEJANDRO SIERRA AGREDO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DISEÑO INDUSTRIAL

BOGOTÁ D.C.

2019

CONTRO.LAB

ALEJANDRO SIERRA AGREDO

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR(A) INDUSTRIAL

DIRECTORES

ALFREDO GUTIÉRREZ

LORENA GUERRERO

JAIME RODRÍGUEZ

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DISEÑO INDUSTRIAL

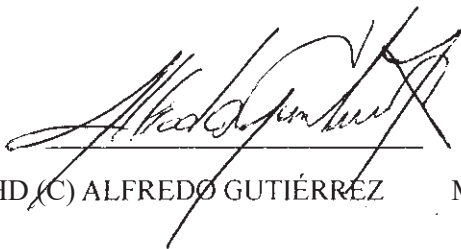
BOGOTÁ D.C.

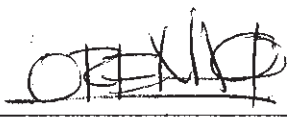
2019

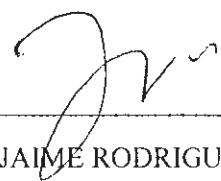
CONTRO.LAB

ALEJANDRO SIERRA AGREDO

DIRECTORES DE PROYECTO DE GRADO


PHD (C) ALFREDO GUTIÉRREZ


MSC. LORENA GUERRERO


MA. JAIME RODRIGUEZ

NOVIEMBRE DE 2019

BOGOTÁ D.C.

Resumen

CONTRO.LAB, además de ser mi proyecto de grado en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en la ciudad de Bogotá, Colombia, es mi puente entre mi pasión más profunda, la música electrónica, y la carrera que escogí en esta universidad, el diseño industrial.

Este proyecto nace de la evolución de su primera parte, llamada [Co]ntrol, cuyo nombre hace referencia a la co-creación, la cooperación y la importancia de la existencia de estos dos conceptos para que pueda conocerse el concepto de 'control'. El desarrollo de este proyecto y su fluidez dependen, sin falta, de la cooperación de todos los presentes.

[Co]ntrol surgió a través del análisis de diversos espacios y escenarios en eventos de música electrónica, cuando sentí la necesidad de crear un espacio donde todos los presentes en el evento tengan roles con la misma importancia y responsabilidad dentro de las dinámicas que ahí ocurren. Quise crear, o más bien co-crear, de la mano de asistentes del evento y el *DJ* encargado, un espacio de interacción e intercambio cultural, donde el factor más importante es la creación musical mano a mano. Partiendo de que los espacios donde se gesta y se reproduce la música electrónica han estado siempre regidos por las mismas dinámicas establecidas entre el público asistente, los organizadores del evento y el encargado de reproducir la música, en este caso, el *DJ*, observé desde la investigación y mi propia experiencia, cómo estas dinámicas que incluyen la distribución del espacio, los tiempos

establecidos del evento, la selección musical utilizada e incluso el público para el que está dirigida la actividad, carecen de herramientas para dar a conocer los sentimientos, emociones e ideas de quienes están en la pista de baile. En esta exégesis se encuentran los distintos tipos de contextos, las motivaciones y las razones que hacen de este proyecto un espacio donde la música y la celebración que esta acarrea son intervenidas por todos los participantes del evento.

Posteriormente, en CPG surge CONTRO.LAB, dándole un giro al proyecto, buscando trabajar un aspecto social y darle un significado más profundo.

Discriminación, consumo de drogas y abuso sexual son problemáticas que ocurren con bastante frecuencia en la escena electrónica, y es necesario tratarlas desde el diseño y la creación de espacios pedagógicos como CONTRO.LAB.

Contenido

Tabla de contenido

1. Introducción.....	3
2. Música, sí. ¿Pero qué más hay?... 4	4
2.1 Más que una flor.....	4
2.2 Karesansui	5
2.3 Emociones	5
3. Alrededor de [Co]ntrol	6
3.1 ¿Dónde está [Co]ntrol?.....	6
3.2 Todo por el arte	7
3.3 No es nada nuevo	8
3.3.1 Crecimiento y posterior estigmatización	8
3.3.2 Ruido	9
3.4 Bogotá, la difícil	10
4. [Co]ntrol en detalle	10
5. CPG – CONTRO.LAB.....	14
5.1 Nace CONTRO.LAB.....	14
6. Lo que hay detrás.....	14
7. ¿Por qué crear CONTRO.LAB? ...	15
8. Objetivos de CONTRO.LAB	15
9. Alrededor de CONTRO.LAB	16
10.¿Cómo se desarrolló CONTRO.LAB?	16
10.1 Objetivo específico 1	16
10.2 Objetivo específico 2	16
10.3 Objetivo específico 3	16
10.4 Objetivo específico 4	17

El camino de CONTRO.LAB	17
11.1 Contextualización.....	17
11.2 ¿Por qué un laberinto?	17
11.3 Componente sonoro y visual .	18
11.4 Representación.....	19
12. Conclusiones.....	19

1. Introducción

En un momento determinado de mi vida descubrí en mí un gusto por la música electrónica y comencé a empaparme del asunto, relacionándome con productores locales, promotores y gente apasionada por la cultura del 'rave' en Bogotá. De acuerdo con un cortometraje realizado por RedBull Music & Culture (2018), Bogotá actualmente cuenta con diversos sitios reconocidos donde suena música electrónica como parte de la fiesta, entre estos están bares como Baum, El Coq, Videoclub, Theatron, entre otros. Es imposible no notar el crecimiento que está teniendo la escena electrónica en Colombia y más aún en la capital. Actualmente en la ciudad se lleva a cabo uno de los festivales de música electrónica más importantes de Latinoamérica, el Baum Festival, que busca juntar lo mejor de la escena nacional e internacional, posicionando, junto a otros festivales, a Bogotá como un destino importante para los amantes de la música electrónica.

Al observar el ambiente que se gesta en eventos de música electrónica y todo lo que hay detrás de ellos desde el diseño, encontré que las dinámicas entre las personas presentes suelen ser repetitivas y limitadas; el *DJ* al fondo del lugar poniendo música y los asistentes en la pista de baile, sin establecer otro tipo de vínculo entre ellos, desperdiciando así múltiples posibilidades de interacción e intercambio cultural entre quienes asisten al evento y quienes se encargan de hacer que dicho evento funcione, el *DJ* es sólo quien trabaja para el público y el público es sólo quien

paga al *DJ*. [Co]ntrol se realiza con la finalidad de definir la música electrónica como una forma de experimentación y relación entre las personas presentes fuera de espacio de fiesta pero manteniendo presente el concepto de 'celebración', buscando así incentivar tanto a productores musicales como a asistentes con o sin conocimiento musical previo a crear en conjunto experiencias auditivas y de esparcimiento acompañadas de elementos visuales acordes a la situación.

Su importancia radica en la búsqueda de la transformación del concepto que muchas personas tienen acerca de este tipo de música y visibilizar e integrar distintas aplicaciones tales como espacios de diálogo e intercambio cultural, así como experiencias sensoriales, ambientes de concentración y análisis, e incluso de experimentación y creatividad. Este proyecto representa una oportunidad para que quien lo conozca descubra de manera interactiva lo que hay detrás de los diversos géneros que comprende la música electrónica y cómo esta hace parte activa de su vida incluso sin notarlo, para que de esta manera se cree un vínculo con personas de esta área que pueden ofrecer distintos puntos de vista y proponer una manera diferente de acercarse a la música. [Co]ntrol se centra en lo que ocurre en el escenario antes, durante y después del evento. Antes, en la disposición del espacio, la selección de la música inicial y los tiempos establecidos para el desarrollo del evento. Durante, en la interacción constante entre el asistente y el *DJ*, la interfaz que hace posible dicha interacción y la fluidez de la experiencia auditiva. Después, en el análisis del set creado por todos los participantes y las distintas variaciones que ahí se encuentren.

2. Música, sí. ¿Pero qué más hay?

[Co]ntrol tiene su raíz en conceptos como la flor de loto y el jardín zen o karesansui, que si bien pueden parecer distantes a la música electrónica, de hecho, tienen todo que ver con ella.

2.1 Más que una flor

La flor de loto como determinante formal y espiritual para la realización del escenario de [Co]ntrol.

2.2 Karesansui

El jardín japonés en su versión miniatura como herramienta de expresión para el usuario.

2.3 Emociones

El factor emocional marcando el rumbo del proyecto.

2.1 Más que una flor

El importante papel de la flor de loto comienza al nacer en el 'fondo' de las aguas para posteriormente surgir mostrando su belleza al mundo, así, recuerda a los orígenes de la cultura del 'rave', que nació en espacios ocultos, abandonados y marginados, para después convertirse en un movimiento mundial compuesto por personas de todo tipo que aprecian y disfrutan al máximo de esta música todo lo que hay detrás de ella (Marcus, 2017). De esta flor también es importante destacar sus colores y los conceptos ligados a ellos que le han sido otorgados por la cultura

popular. Dependiendo de cada flor y su composición de color, aporta simbólicamente al proyecto en tanto el azul está relacionado con la sabiduría y el conocimiento, el blanco tiene vínculo directo con la pureza, el rojo con la compasión o hermandad con el otro, y el rosa con la espiritualidad.

Utilizo la flor de loto en [Co]ntrol para establecer una guía formal en el proyecto, tomando sus pétalos como referente principal.

Al analizar la estructura de la flor, se me ocurrió que el centro de la flor podía ser también el centro del escenario, donde estaría ubicado el *DJ* y los pétalos podrían funcionar como una pista de baile, ya que rodean por completo al *DJ*.



Fig. 1. Flor de loto. Fuente: Yevheniia Hulinska (s.f)

2.2 Karesansui

Por otro lado, la relación del jardín zen con el proyecto está en su composición, comenzando por la grava o arena, que representa el océano y la fluidez del agua. Además, las rocas, que representan las islas de Japón y por lo tanto la estabilidad y están relacionadas con el corazón, el espíritu y la mente, elementos fundamentales para mí como diseñador, como músico y como ser humano.



Fig. 2. Mini jardín zen.

[Co]ntrol se basa en la adaptación miniatura del jardín zen, ya que cuenta con todos los elementos del jardín original, pero permite una interacción más fácil para el usuario.

Los detalles de la fig. 3 permiten observar cómo las acciones del usuario sobre la grava del jardín configuran el espacio a su gusto permitiendo la 'personalización' del objeto, cosa que busca también [Co]ntrol a través del escenario, es decir, permitir al usuario sentirse capaz de personalizar su experiencia musical.



Fig. 3. Detalles de la grava

2.3 Emociones

Estos dos elementos, la flor y el jardín, entran en juego con el proyecto si damos una mirada al diseño del escenario de [Co]ntrol desde el concepto de diseño emocional, donde el objetivo principal del diseño es hacer de nuestra vida algo más placentero. Aquí toman relevancia las emociones, entendidas como un momento rápido y fugaz que a pesar de que duran tan sólo un momento, alegran el día de la persona que las experimenta (Álvarez, s.f). Además, como las emociones dependen en gran parte de la personalidad de la persona, ésta teoría se acerca al proyecto en medida que cada usuario siente la música de una manera distinta y sus emociones pueden variar durante el evento.

El factor emocional está presente en el proyecto también por lo que yo como diseñador siento al verme afectado por la música electrónica combinada con la carrera profesional que curso en este momento, es decir, el diseño industrial.

El sentimiento de satisfacción que surge al poder pensar como diseñador sobre la música radica no sólo en poder diseñar un escenario con características particulares, sino también, en poder visualizar a futuro mi profesión en una posible carrera de diseñador de espacios, escenarios y experiencias relacionadas con la música y el arte.

El diseño emocional, según lo entiendo y aplico yo, se trata de jugar no sólo con las emociones del usuario, sino también con las del diseñador. No es posible, a mi modo de ver, crear un 'buen diseño' si en este no se ve reflejado al diseñador, sus intereses, sus influencias, su recorrido e incluso su vida misma.

[Co]ntrol es todo acerca del sentimiento, de las emociones y de la persona que se encuentra dentro del evento.

3. Alrededor de [Co]ntrol

Este capítulo cuenta todo acerca del contexto físico, artístico, histórico y social que rodea a [Co]ntrol.

3.1 ¿Dónde está [Co]ntrol?

Su ubicación, las características del espacio y la posibilidad del proyecto de ser realizado en diversos lugares.

3.2 Todo por el arte

Razones artísticas para la existencia del proyecto. Música e ideas.

3.3 No es nada nuevo

Lo que se sabe de la música electrónica desde hace mucho tiempo.

3.3.1 Crecimiento y posterior estigmatización

Drogas, mafia y conflictos detrás de la escena electrónica en Latinoamérica.

3.3.2 Ruido

Conceptos que tienen las personas sobre la música electrónica en cuanto a su sonido.

3.4 Bogotá, la difícil

El lugar donde sucede la magia.

3.1 ¿Dónde está [Co]ntrol?

Bodegas abandonadas, grandes casas en arriendo, terrenos sin uso pero con acceso a energía eléctrica. Estas eran las locaciones donde se organizaban los primeros eventos de música electrónica en el mundo.

Actualmente, Bogotá cuenta con múltiples lugares que reproducen música electrónica todos los fines de semana, e incluso desde los miércoles. Según la revista In (2016), en esta ciudad existen desde bares como Baum, donde se escuchan géneros como el *tech-house*, *deep-house* y *techno*, hasta lugares como Armando Records, donde los asistentes no sólo escuchan música electrónica, sino que se mezclan ambientes donde suenan otros tipos de música como reggaetón y champeta. Sin embargo, la lista de lugares es bastante amplia e incluso se debe tener en cuenta que existen colectivos de música electrónica que ocasionalmente organizan eventos en lugares no convencionales, como casas, teatros, parques, plazas y demás, como por ejemplo, el festival Bogotrax (Juzga, 2009).

Las características físicas de estos lugares son similares, sin embargo, su factor diferencial con otros bares en la ciudad son sus efectos visuales, así como la disposición del espacio, en la que el *DJ* toma más relevancia a través de un escenario más grande y vistoso.

Como hoy en día es más sencillo encontrar espacios para poner música, juntar cierta cantidad de personas y garantizar una grata experiencia, [Co]ntrol no depende de

un lugar con demasiadas especificaciones para funcionar. Sin embargo, sí es fundamental que donde ocurrirá el evento, debe existir armonía con los vecinos del lugar para no incomodarlos con el volumen ni la afluencia de personas durante el evento. El lugar debe contar con buena alimentación eléctrica, además de un espacio amplio donde pueda ser ubicado el escenario y las personas puedan transitar sin problema. Es importante resaltar que [Co]ntrol no depende de un lugar específico en la ciudad o en el mundo para funcionar. [Co]ntrol es un proyecto libre, abierto, que se puede llevar a cabo en cualquier lugar que cumpla con las características anteriormente mencionadas, ya que el escenario se puede armar y desarmar, las consolas de *DJ* y las luces se pueden transportar. [Co]ntrol no sucede en el lugar, sucede en las personas que asisten.

3.2 Todo por el arte

“Es un momento también para Colombia, no sólo los artistas internacionales, bacano pero aquí hay un ramillete enorme de artistas chéveres”. (J. Victoria, entrevista para Radiónica, 19 de Agosto de 2016)

La música, la expresión corporal y el diálogo -sin hablar-. Este es el esqueleto de [Co]ntrol. La música, seleccionada pensando en la visibilización de los productores colombianos, es nuestra. Si bien los géneros que predominan en el país como el house y el techno provienen de otros continentes, es importante resaltar las variaciones que éstos han adoptado al pasar por nuestro país. Productores como Bobby Marleni, Caceress (AKA DJ Plexo), Julio Victoria, Magdalena, Paula Garcés, Pornoize y Verraco, entre otros, tienen todo en su música para aportar a este proyecto desde la ‘colombianidad’ que hace de sus canciones algo único. La expresión corporal juega un papel sumamente importante en este proyecto, no importa cómo se baile, no importa si no se baila, lo importante es que el usuario y el *DJ* vean, a través de la gestualidad y los movimientos, cómo la música se apropia de todos y cada uno de nosotros. Por último, a lo que he decidido llamar ‘diálogo sin hablar’ es la interacción que surge entre el *DJ* y el asistente a través de la música. En [Co]ntrol, estos dos conversan sin hablar, con miradas, con silencios, con el oído, con los pies y con las manos.



Fig. 4. Julio Victoria, DJ y productor colombiano. Fuente: Boiler Room (2015)

3.3 No es nada nuevo

La historia que soporta este proyecto es la historia de la música electrónica desde la década de los 80 hasta la actualidad, en Latinoamérica y más que todo, en Colombia, porque una de las razones de ser de [Co]ntrol es visibilizar la música electrónica que se produce y se disfruta en este país.. Sus cosas buenas, sus pecados, sus influencias y demás.

3.3.1 Crecimiento y posterior estigmatización

Es sabido que este tipo de música es relacionada, por la mayoría de personas, con drogas, fiestas hasta la madrugada y gente 'peligrosa'. Esta música, en su versión másailable, empezó a masificarse en Latinoamérica como algo *underground* entre los años 80. Comenzó con fiestas en casas de personas que tenían la posibilidad de viajar y traerla a países latinos, para después hacer parte fundamental de las noches en bares conocidos de las ciudades capitales. Cuando estas fiestas se convirtieron en un tema más conocido, aparecieron factores como las drogas y los eventos masivos organizados o financiados por mafias, que si bien ayudaron a que ésta música llegara a más oídos, también afectaron su reputación. En este punto es importante mencionar que ciertas drogas potencializan el efecto de la música, haciendo que las personas sean más receptivas tanto con el otro, como con los distintos sonidos agudos y graves que suenan durante el set. Esto hizo que popularizara la fiesta electrónica en

personas que más que bailar y escuchar la música, buscaban pasar un rato bajo el efecto de su droga de preferencia y asistir a cuanto evento hubiese en su ciudad.

En cuanto a las mafias, éstas también contribuyeron a crear el espectro oscuro de la música electrónica, ya que se financiaban a costa de *DJs* conocidos, bares concurridos y eventos masivos que se empezaban a ver cada vez con mayor frecuencia en el continente latinoamericano. Este tema es bastante controversial, pero se debe en cuenta que esta música no es la única que ha estado ligada con las drogas. El rock psicodélico en su tiempo también lo estuvo, así como el reggae y el rap en sus inicios e incluso en la actualidad. Partiendo de que las drogas son algo que existe desde hace mucho tiempo, vemos que no son la razón por la cual existe la música que la gente escucha mientras está bajo sus efectos.

Lo que hay en cada canción es trabajo, esfuerzo y pasión. Cada pieza musical de este estilo contiene, además, el mensaje que el productor quiere transmitir. No siempre es un mensaje trascendental, y no tiene por qué serlo. "Y entendí que todos tienen su propia manera de ver las cosas. Y luego pensé que la metáfora de un color sería genial, como si tuvieras tu propio lente personal con tu propio color, con el que filtrarías el mundo" (G. Randone, entrevista para Vice, 11 de abril de 2019). Aquí, Gianfranco Randone, más conocido como Jeffrey Jey habla de lo que lo llevó a componer 'Blue', una canción del grupo Eiffel 65 que revolucionó la música electrónica en 1998.

3.3.2 Ruido

"¿Cómo se aguantan eso durante horas?", "¿por qué no quitan ese ruido?", "Eso no puede ser música, nadie está tocando ningún instrumento, además, nadie está cantando" Estas son unas de las frases más escuchadas por quienes gustamos de esta música, por parte de nuestros familiares, amigos y extraños. Es difícil cambiar la percepción que tiene un individuo sobre algo que desconoce o que poco conoce.

Así como el *soul* era considerado un género invisibilizado por motivos raciales ya que sus letras hablaban de explotación y el rock era subestimado por sus sonidos altos y distorsionados, de la misma manera, la música electrónica fue y es aún considerada como un compendio de sonidos sin sentido, a veces altos y molestos, a veces lentos, repetitivos y aburridos. La música electrónica también se hace con conocimiento, habilidad y muchas horas de dedicación.

Los productores de música electrónica se ven forzados a lidiar con la presión que ejerce la historia de la música tradicional sobre ellos, por lo cual se esfuerzan en conocer a fondo cómo manejar un teclado, un sintetizador, un programa de producción y demás, ya que existe la creencia popular de que un 'buen músico', o para ser más precisos, un 'buen artista' es quien más sabe. Cuando alguien está tocando música, quien escucha puede llegar a asumir que lo que oye es bueno cuando escucha una guitarra bien afinada, unas notas que están donde se supone deberían estar y unas vocales en momentos precisos y

calculados. Sin embargo, cuando se escucha una canción de música electrónica es muy fácil confundirse e incluso pensar que está mal hecha

Tal vez, la diferencia se crea en el momento en que una persona piensa en cómo se hace la música electrónica y se da cuenta que nadie está tocando ningún instrumento, ni está componiendo, ni está cantando con voz melodiosa. Los productores no tocan su música, no dependen de increíble habilidad en sus manos para tocar acordes acelerados en una guitarra, ni de unos pulmones de nadador para tocar una sesión entera de saxofón. Se podría decir que no tocan, pero programan. Introducen sonidos en espacios de tiempo que para ellos suenan ordenados, a veces provenientes de un banco de sonidos, a veces sonidos reales grabados y adheridos al programa, sonidos que luego son analizados, masterizados y transmitidos a un altavoz.

Sin importar la técnica, el resultado es el mismo: una canción. La separación entre quien gusta y quien no gusta de la música electrónica puede también nacer cuando intentamos identificarnos con lo que estamos escuchando y con quien hace lo que estamos escuchando. Cuando se escucha una voz repetitiva, con filtros y sonido robotizado puede sonar 'inhumana', extraña, ajena. Al igual que los sonidos de baterías aceleradas en un loop que parece infinito. Esto sumado al ver un grupo de personas bailando de manera repetitiva durante horas, puede generar en la persona un sentimiento de extrañeza. En definitiva, podría parecer que esta música la hace alguien que no tiene nada que ver con quien la escucha, sin embargo, [Co]ntrol busca crear en el usuario la sensación de pertenencia con la música electrónica, haciéndolo parte de la creación.

3.4 Bogotá, la difícil

[Co]ntrol se desarrolla en un ambiente multicultural compuesto por personas y nada más que eso, donde los prejuicios y las etiquetas quedan por fuera, ya que lo único que importa es disfrutar la música, bailar y desprenderse de los afanes de la cotidianidad, aún más teniendo en cuenta en lugar en donde se desarrolla el proyecto, Bogotá. Una ciudad caótica, desigual y estresante, que actualmente está rondando los 8 millones de habitantes (DANE, 2018), pero que opera también como punto de convergencia para personas de todos los lugares del país que aportan a la construcción de un tejido diverso.



Fig. 5. Bogotá vista desde el centro internacional. Fuente: Wikipedia (2010)

4. [Co]ntrol en detalle

[Co]ntrol es un dispositivo que promueve la interacción entre un *DJ* y su público. [Co]ntrol es un evento de música electrónica, que depende de un escenario especialmente diseñado para favorecer la interacción mencionada anteriormente.

Este escenario busca crear una especie de simulación en la que el usuario siente que tiene el control de la música, sin embargo, lo que hace realmente es enviar señales al *DJ* para que éste realice efectos y/o cambios en lo que está sonando.



Fig. 6. Personas disfrutando de un evento de música electrónica. Fuente: Player.FM (2012)

En la búsqueda de un cuerpo para el proyecto fue inevitable optar por utilizar la forma de la flor de loto para definir la composición formal del escenario, con la firme creencia en que la naturaleza no se equivoca, decidí trazar los espacios de baile con una forma inspirada en los pétalos de la flor, creando así, ocho lugares para ocho personas distintas, ocho puntos de vista, ocho bailes distintos, ocho actitudes distintas frente a lo que estará sonando, y más importante aún, ocho creadores musicales distintos. ¿Por qué ocho? Porque ocho son los tiempos en los que, la mayoría de veces, se hacen cambios, arreglos, filtros y demás en las canciones de música electrónica, tanto en su producción como en un set.



Fig. 7. Fragmento de la pista de baile inspirado en los pétalos de la flor de loto, primer acercamiento formal de [Co]ntrol.

La flor de loto llega a [Co]ntrol debido a sus colores anteriormente mencionados; azul, blanco, rojo y rosa, definiendo así los colores que tendrán las visuales utilizadas durante el evento y las luces del escenario.

Dentro de cada 'pétalo de baile', se encuentra un pequeño jardín zen a la altura de la cintura de los asistentes, que sirve de interfaz para propiciar la interacción entre ellos y el DJ. La importancia del jardín recae en que además de cumplir la función de avisarle al DJ que el usuario está interactuando y que se debe generar algún cambio en la música, sirve también como puente para la expresión corporal y artística del usuario, ya que puede jugar con la arena y las piedras y configurar un jardín a su gusto.



Fig. 8. Jardines dentro del espacio de baile, encima de los pétalos.

Las características de la locación, mencionadas en el capítulo 3.1, garantizan que el proyecto se pueda llevar a cabo mediante el uso de un lugar oscuro, o que pueda oscurecerse fácilmente, con aislamiento sonoro si es posible, con accesos visibles y cómodos para los usuarios y salidas de emergencia.

El siguiente gráfico representa un ejemplo de lugar ideal en el que funcionaría [Co]ntrol, teniendo en cuenta que la distribución de los elementos del espacio puede variar, siempre y cuando el escenario esté en el centro del lugar.

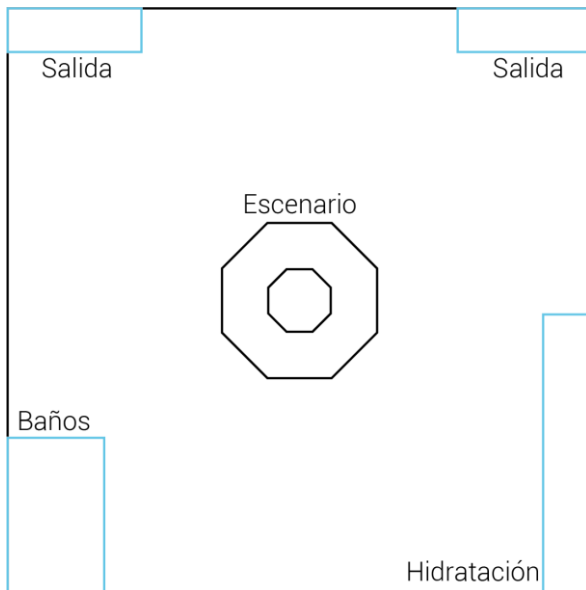


Fig. 9. Ejemplo de distribución del espacio.

Los aspectos técnico-productivos de [Co]ntrol recaen en la fabricación del escenario, que se divide en tres elementos distintos: la cabina del DJ, la pista de baile y los jardines.

La cabina posee una estructura metálica interna que permite sostener el peso del DJ, los equipos y las pantallas para los visuales, mientras el exterior de la cabina está cubierto por placas de acrílico que brindan un aspecto moderno al escenario.

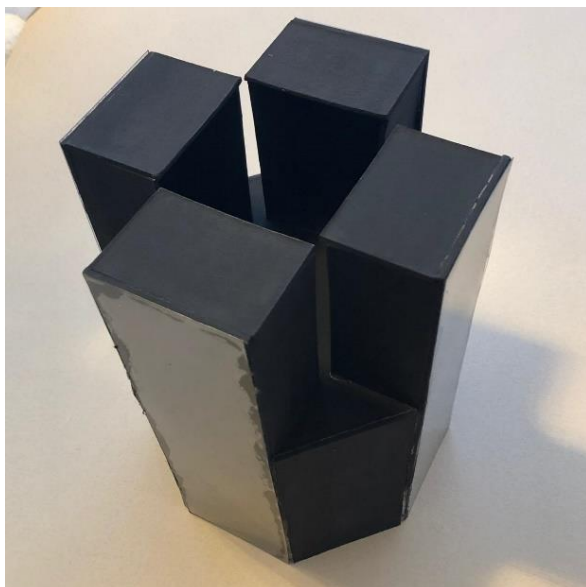


Fig. 10. Cabina multidireccional del DJ.

La pista de baile posee una estructura metálica interna que evita que los paneles superiores puedan llegar a romperse. Los paneles de acrílico transparentes cumplen la función de permitir el paso de luz, con el fin de mostrarle al usuario el espacio donde se puede mover.



Fig. 11. Vista superior del escenario, maqueta.

Los jardines tienen una altura de 70 centímetros y funcionan como contenedores de arena, permitiendo así que el usuario pueda interactuar con ellos durante el evento. Estos jardines están compuestos por cuatro láminas de acrílico.

Cabe aclarar que estos primeros acercamientos formales están sujetos a cambios, tengo pensado trabajar formas más orgánicas y lograr una mayor semejanza con los referentes: la flor de loto y el jardín zen.

La cabina también está sujeta a cambios, y para un futuro está pensada con su ubicación al mismo nivel del público, no elevada, con el fin de proporcionar una

mejor interacción entre el *DJ* y los asistentes, así como eliminar la jerarquía en el espacio.



Fig. 12. Vista superior, jardín.

En cuanto a la música, es preciso aclarar que por la temática del proyecto relacionada con la serenidad y la contemplación, sólo se pueden utilizar géneros que no superen los 130 BPM, y que evidentemente, las canciones propicien la reflexión en el usuario.

[Co]ntrol busca también acabar con el estigma de la música electrónica en quienes asistan al evento. Una de las ideas más importantes es poder mostrar que esta música se utiliza sólo en fiestas, que no la escuchan sólo un tipo de personas, que no existe gracias a drogas y factores externos similares y que además, en Colombia se produce, y se produce bastante. La influencia del contexto social sobre [Co]ntrol está representada en la diversidad de las personas que asistan será la que dicte el rumbo que tomará el set musical. Cada uno con su forma de

interactuar en el escenario aportará para construir una pieza de larga duración única y diferente.

Finalicé IPG y todo parecía ir muy bien, pero sentí que el proyecto debía tomar otro rumbo...

5.CPG – CONTROLAB

5.1 Nace CONTROLAB



Tras continuar en CPG, llego a pensar que mi proyecto debería tener un impacto real en la sociedad y decido ponerme en la búsqueda de problemáticas que aquejen actualmente a quienes asisten a eventos de música electrónica y fiestas en general.

Basándome en mi propia experiencia, y la de personas que conozco y viven la fiesta electrónica de la misma manera que yo, indagué por las situaciones adversas y momentos desagradables que estas personas y sus conocidos han tenido que sufrir alguna vez en una celebración.

Como el salto de [Co]ntrol a CONTROLAB es abrupto, también pienso que es necesario modificar la estructura del escenario, y, además, busco la manera de sumergir al usuario en una experiencia más nutrida con elementos sonoros y visuales que despierten su interés.

CONTROLAB se proyecta entonces como un conjunto de elementos que se encuentran con el mismo objetivo: informar al usuario sobre lo que acontece durante la fiesta pero que probablemente él ignora, debido a la normalización de las problemáticas existentes como la discriminación, el consumo y abuso de drogas, y abuso sexual.

Con este nuevo rumbo, se adhieren distintos factores que enriquecen el proyecto y lo encaminan hacia un enfoque más social y reflexivo por medio de un diseño sonoro único y exclusivo para las instalaciones de CONTROLAB y el diseño de una experiencia pensada en la capacidad auditiva del usuario.

Por medio de la integración de estos nuevos factores, también busco fomentar la interdisciplinariedad, trabajando con personas expertas en áreas como producción musical y organización de eventos/adecuación de espacios, con los cuales se puede realizar la experiencia.

6. Lo que hay detrás

Si bien la fiesta y la celebración son parte fundamental de nuestros días, es necesario entender que estos espacios no se pueden convertir en un lugar donde nos olvidemos de todo y dejemos a un lado la realidad de lo que ocurre a nuestro alrededor.

En la pista de baile hay diversos tipos de problemáticas o "violencias" que aquejan a los asistentes, entre ellas están la discriminación, el abuso de sustancias y el abuso y acoso sexual, estas situaciones aunque están presentes en el día a día de la celebración nosotros mismos las ignoramos sea porque no nos han pasado

a nosotros ni a ningún conocido, o porque simplemente lo normalizamos.

En cuanto a la discriminación en la fiesta, esta se suele dar desde la entrada al lugar, donde te discriminan en los filtros por tu manera de vestir, tu raza, tu orientación sexual y demás, hasta el final de los eventos, donde incluso suelen haber peleas por personas intolerantes que irrespetan a otros asistentes por las circunstancias ya mencionadas.

El abuso de sustancias en estos eventos es un tema de suma importancia a tratar, ya que últimamente en Colombia se han visto múltiples casos donde jóvenes, en su mayoría, mueren durante el evento por sobredosis o deshidratación. Además, es importante atender las situaciones en las que las personas escogen el consumo como salida a sus problemas y manera de mitigar su dolor.

Por último, el acoso y el abuso sexual es algo con lo que nosotros, los que asistimos a este tipo de eventos, tenemos que lidiar constantemente. Desde insinuaciones, comentarios e insistencias, hasta toqueteos y acorralamientos son algunas de las situaciones que frecuentemente viven las víctimas, en su mayoría, mujeres y que, por diferentes razones, sea por miedo o por no saber donde denunciar, prefieren quedarse calladas.

Estas problemáticas abordadas son temas de suma importancia a tratar principalmente por nosotros, pues como sociedad y asistentes a este tipo de eventos está en nuestras manos y es nuestra responsabilidad crear en conjunto el tipo de ambiente que queremos crear en estos espacios para evitar este tipo de situaciones. Asimismo es necesario que estas problemáticas lleguen a conocimiento de todas las personas, sean

asistentes a estos eventos o no, pues son problemas a los que nos enfrentamos como sociedad y que no solo ocurren en este contexto.

7. ¿Por qué crear CONTROLAB?

Una vez conocidas las problemáticas que ocurren entorno al ambiente de la celebración y la fiesta, CONTROLAB busqué crear un espacio en donde los usuarios conocieran y entendieran más de cerca estas problemáticas por medio de elementos sonoros e imágenes en las cuales se simulaban situaciones por las cuales atraviesan las víctimas, y que, de esta manera se creara un espacio de reflexión para que más allá de sólo conocer el problema, el usuario pudiera también ser parte de la solución.

8. Objetivos de CONTROLAB

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de CONTROLAB fue siempre crear una estrategia de diseño conjunto (con expertos en otras áreas), a través de una instalación audiovisual compuesta por piezas sonoras y visuales en donde se aborden problemáticas que ocurren dentro de los distintos tipos de eventos de música, tales como abuso sexual, discriminación y abuso de drogas y sustancias; con el fin de generar empatía y recordación en el usuario, para que cuando asista a un evento de estos, pueda estar pendiente de lo que le está ocurriendo a los demás asistentes de la fiesta.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Recolectar información base por medio de la cual se puedan identificar y enfocar de manera correcta las problemáticas al fundamento de CONTROLAB.
2. Determinar la forma por medio de la cual se va a realizar el recorrido y la distribución de los ambientes según cada problemática.
3. Desarrollar los elementos de audio y visuales que componen cada uno de los ambientes propuestos por CONTROLAB.
4. Generar una sensación en el usuario similar a la que experimenta una víctima de estas problemáticas con ayuda de los elementos sonoros y visuales respectivos.

9. Alrededor de CONTROLAB

Siguiendo con la línea ya establecida por [Co]ntrol, CONTROLAB se sitúa también en Bogotá, pero por la importancia y la envergadura de que se conozcan y se traten este tema, se busca sentar un precedente que llame la atención de los organizadores de eventos alrededor del mundo y motivarlos a prestarle atención a la seguridad de los asistentes, con el fin de que protejan a quienes son la base de la escena electrónica, nosotros, los que bailamos y escuchamos.

10. ¿Cómo se desarrolló CONTROLAB?

METODOLOGÍA

10.1 Objetivo específico 1

Para el desarrollo de este objetivo se realizó una búsqueda bibliográfica de noticias, estadísticas, datos, etc., de las problemáticas identificadas para tener mayor entendimiento de estas y poder enfocarlas al fundamento de CONTROLAB.

Por otro lado, se realizó una encuesta el día 2 de Septiembre de 2019, en la cual participaron 30 personas, en donde se abordaron temas referentes a sus experiencias en ese tipo de problemáticas.

La encuesta estaba conformada por 12 preguntas, 9 preguntas de selección múltiple y 2 preguntas. Las preguntas que se realizaron en la encuesta se encuentran en el anexo 1.

10.2 Objetivo específico 2

Para este objetivo específico se desarrolló la idea de que la forma de CONTROLAB fuera un laberinto unicursal, para que de esta manera el usuario pudiera realizar el recorrido de manera organizada y que asimismo pudiera apreciar los elementos que se iban a definir en este. Se determinó la distribución de cada uno de los ambientes, eligiendo un color específico para cada uno.

10.3 Objetivo específico 3

Para el componente sonoro desarrollé 3 pistas en colaboración con Andrés Moreno, productor musical. Cada una de las pistas está compuesta por música, base voces, susurros, gritos, entre otros, que nutren el audio para lograr despertar en el usuario emociones que lo lleven a vivir la experiencia de manera más realista.

Para el componente visual, utilicé testimonios recolectados en la entrevista

para ponerlos en las paredes del laberinto, así como elementos físicos como bombas con mensajes, imágenes de personas, etc., elementos que, igualmente, ayuden crear una experiencia más realista y didáctica.

10.4 Objetivo específico 4

Aterricé de manera específica el tema relacionado al abuso y todos los tipos de "violencias" ya mencionados, y en cómo plasmarlo de manera física para lograr un acercamiento a la experiencia en general, para esto llevé a la realidad y mostré en físico los elementos visuales, que para este caso son los testimonios recolectados de las víctimas, mensajes que pueden recibir las víctimas, rostros de personas a lo largo del recorrido, así como la muestra de la pista sonora correspondiente a este ambiente.

11. El camino de CONTROLAB

11.1 Contextualización

Por medio de la búsqueda bibliográfica, logré recolectar información pertinente de soporte para contextualizar más el problema, asimismo se pudo evidenciar que no existe una cantidad significativa de noticias publicadas específicas en el ámbito de las fiestas; esta falta de divulgación de este tipo de situaciones, generó en mi un mayor interés en desarrollar CONTROLAB como una

herramienta de información y reflexión para los usuarios y para la comunidad.

En cuanto a la encuesta desarrollada, en la que participaron 22 mujeres y 8 hombres, se obtuvieron resultados de gran significancia para la contextualización de las problemáticas en un ámbito más cotidiano, y a lo que busco con CONTROLAB. En esta se evidencio que el 50% de personas encuestadas han estado en situaciones de acoso o abuso sexual, soportando esto con testimonios de las situaciones que han atravesado, asimismo el 26,7 % de los encuestados se ha sentido alguna vez discriminados en una fiesta, en su mayoría por los filtros que hacen los bares, razón por la que se les ha rechazado la entrada a estos sitios sea por su color de piel, su manera de vestir o su estatus económico. Por último, el 84% de los encuestados consumen sustancias psicoactivas en las fiestas, donde el 20 % han consumido algo sin tener conocimiento de qué tipo droga es.

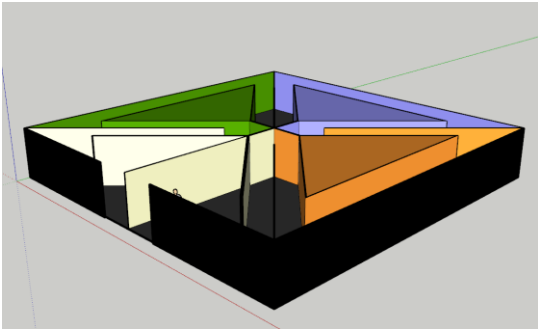
El acercamiento a estas situaciones abordadas por parte de personas del común que son asistentes a estos eventos, genera que el desarrollo de CONTROLAB sea pertinente y tenga más fuerza, pues en rasgos generales es una experiencia que busca minimizar estos casos por medio del conocimiento y acercamiento a este a situaciones que hacen parte de nuestro contexto cotidiano,

11.2 ¿Por qué un laberinto?

Mi idea de que CONTROLAB se desarrollara en una instalación en forma de un laberinto unicursal nació de la posibilidad de representar lo difícil que puede ser para las víctimas salir de estas situaciones que aborda el proyecto, como

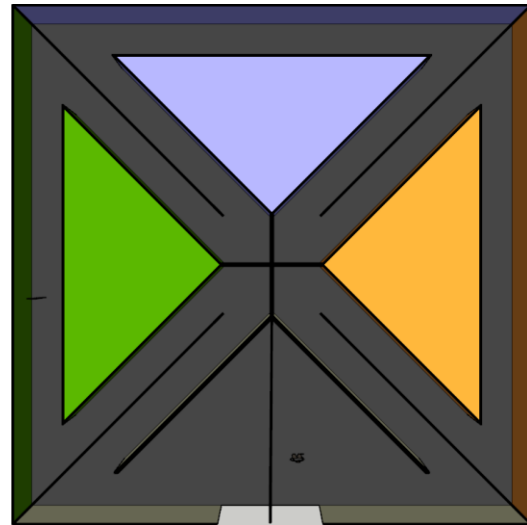
lo puede ser salir de un laberinto. Asimismo es una figura que asocio con la confusión, la incertidumbre, y la ansiedad de llegar al final, entre otras emociones que relaciono con las que puede sentir una persona al experimentar estas situaciones.

Por otra parte, la estructura da la posibilidad de adecuarse a la sectorización del laberinto para permitir crear distintos ambientes, logrando realizar un recorrido organizado y legible para el usuario.



La distribución de cada uno de los ambientes en la forma del laberinto fue realizado simulando el espacio de un bar, desde su inicio a su fin, exceptuando la pista de baile, ya que con esto busco tratar los espacios no tan comunes en los que también ocurren estas situaciones; por lo tanto, en el primer ambiente, el de discriminación, se encuentran objetos como los de la entrada de un bar, representados por medio de bandas divisorias de la fila, un stand de recepción, una alfombra, vestieres y taquillas. En el ambiente de consumo de drogas, se encuentran otros sectores del bar como los baño, representándolos con un inodoro, espejos, recipientes de basura y el piso simulando baldosas. El último ambiente, el de abuso sexual simula la salida de un bar, por lo que tiene paredes grafiteadas, residuos de consumo como colillas de cigarrillo, botellas de bebida, y prendas olvidadas.

Cabe resaltar que estos elementos físicos están asociados con elementos visuales que nutren cada uno de los ambientes,



11.3 Componente sonoro y visual

Para este objetivo, creé dos conceptos que se sumaron al proyecto para darle un giro a la forma en la que el usuario se aproxima a las instalaciones de CONTROLAB. Estos dos conceptos fueron llamados "Caminar sobre el vinilo" y "Factor ultravioleta."

CAMINAR SOBRE EL VINILO

Al plantear "caminar sobre el vinilo" quise traer a CONTROLAB el mismo concepto de libertad en la que el usuario podía decidir sobre la manera en que escuchaba la música, o en este caso, las piezas sonoras.

Las salidas de sonido del laberinto están distribuidas, teniendo 2.5m de distancia entre ellas, y cada salida reproduce una parte específica de la pieza de audio del ambiente correspondiente, es decir, el audio está sectorizado y cada elemento sonoro permanece en un *loop*.



Con esto, cuando el usuario camina hacia adelante, lo hace también en la pista de sonido, y si decide retroceder, la pista retrocederá con él.

FACTOR ULTRAVIOLETA



El otro concepto que creé para CONTRO.LAB es, como su nombre lo dice, trabajado con iluminación ultravioleta.

Como todos los espacios de CONTRO.LAB permanecen totalmente a oscuras, los elementos que allí se encuentran, como objetos, escritos y demás, están cubiertos en pintura o tinta fluorescente, que tiene una respuesta especial a la luz oscura, o luz ultravioleta. Esto con el fin de que el usuario pudiera descubrir a su ritmo, los elementos que lo rodeaban y así armar un hilo narrativo de lo que está experimentando al observar los elementos que se ocultan en la oscuridad de la fiesta.

11.4 Representación

Para la representación final de CONTRO.LAB decidí representar, en exposición, el ambiente que trata el problema de abuso y acoso sexual, trayendo a la realidad los relatos de víctimas que han sufrido este problema y plasmándolos en las paredes del laberinto, además de aprovechar el momento para reproducir mezclando en vivo los sonidos de este ambiente, que contienen audios perturbadores de acosadores, audios tormentosos de víctimas pidiendo ayuda y demás sonidos que transporten al usuario a una situación real de acoso.

Quisiera haber tenido los medios para traer a la realidad el laberinto de CONTRO.LAB en su totalidad, sin embargo, quise valerme de lo que poseo en este momento y de todas mis capacidades como diseñador y músico, para plasmar esta realidad de manera cruda y veraz, como debe ser.

12. Conclusiones

Este proyecto fue una mirada en retrospectiva a mi relación con la música electrónica. Más allá de considerarlo exitoso o no, me gustaría comenzar por mencionar los aspectos que para mí, hicieron de CONTRO.LAB algo importante. Poder ver el diseño industrial desde una perspectiva distinta, fue para mí el logro más importante con este proyecto, desligarme del concepto de la carrera que tenía grabado en mi cabeza y entender que el diseño no es lo que la gente cree que es el diseño, el diseño es lo que hago yo como diseñador para la gente. Fue un logro importante también, poder relacionar lo que más me apasiona en la vida, la música electrónica y su entorno, con el diseño y las herramientas que este puede brindar para generar soluciones. CONTRO.LAB se trató siempre de entenderme a mí como

diseñador en la música, como músico en el diseño y como agente de cambio en el mundo. El hecho de que el proyecto buscara como objetivo principal fomentar una igualdad entre todos los habitantes de un espacio temporal me hizo entender que esto no es algo que se debe buscar solamente aquí, en el proyecto, sino en todos los ámbitos de la vida. Pude aprender a aprender. Aprender de los demás como iguales a mí, aprender que todos sentimos, que todos necesitamos ayuda, pero que no siempre es tan fácil brindarla o pedirla. CONTROLAB nunca se trató de tener el control como un símbolo de poder, sino de controlar, entre nosotros, lo que ocurre a nuestro alrededor para que otros puedan sentirse libres.

CONTROLAB se proyecta como un punto de partida para revolucionar, desde el diseño, el escenario, la experiencia durante el evento e incluso la manera en que consumimos la música electrónica, y por qué no, otros tipos de música. CONTROLAB es sólo el inicio, a manera de simulación, de un nuevo tipo de fiestas para todos, donde los espacios sean creados pensando realmente en quienes asisten. Las posibilidades que abre CONTROLAB en cuanto a la creación de espacios seguros e incluyentes tienen la intención de sentar un precedente en la industria del entretenimiento, donde la seguridad y el respeto sean los pilares más importantes, muy por encima del dinero y otros intereses.

FIESTA, SEGURIDAD Y PAÍS PARA TODOS.

Bibliografía:

Álvarez, H. (s.f). *Diseño emocional, diseño orientado a las personas*. Obtenido de: <https://www.iomarketing.es/blog/disenos->

emocional-el-diseno-orientado-a-las-personas/

Juzga, M. [Marcela Juzga]. (2009, Septiembre 5) *Bogotrax Documental*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2XjYgIh4mnk>

Marcus, B. Cyrus, S. (2017). *What we started*. [Documental]. Estados Unidos. Bert Marcus productions.

Radiónica. (2016, Agosto 19). Julio Victoria: *Es un buen momento para Colombia*. Recuperado de:

Red Bull. [Red Bull Music & Culture]. (2018, enero 3). *The People Shaping Bogotá's Club Scene Underground*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=bz9IAK0gDsk>

Revista in. (2016). *Los mejores bares de electrónica en Bogotá*. Recuperado de: <https://larevista.in/electronica/los-mejores-bares-de-electronica-en-bogota/>

VICE en Español. (2019, Abril 11). *La historia de 'Blue (Da Ba Dee)' de Eiffel 65*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=arEmfKcWGAW>

Figuras:

Fig. 1: *Flor de loto*. Fuente: Yevheniia Hulinska (s,f). Recuperado de: https://www.123rf.com/photo_27375680_stock-vector-beautiful-monochrome-black-and-white-lotus-flower-painted-in-graphic-style-isolated-on-white-backgro.html

Fig. 2. *Mini jardín zen*. Recuperado de <https://www.bhg.com.au/diy-mini-zen-garden>

Fig. 3. *Detalles de la grava*. Recuperado de: <https://dissolve.com/stock-photo/Japan-Kyoto-Tofoku-Temple-Hojo-Hasso-Zen-Garden-Gravel-royalty-free-image/101-D1089-70-389>

Fig. 4. *Julio Victoria, DJ y productor colombiano*. Fuente: *Boiler Room (2015)*. Recuperado de: https://www.vice.com/es_co/article/3dw3y3/boiler-room-colombia-presenta-julio-victoria

Fig. 5. *Bogotá vista desde el centro internacional*. Fuente: *Wikipedia (2010)*. Recuperado: https://es.wikipedia.org/wiki/Bogotá#/media/File:Centro_internacional.JPG

Fig. 6. *Personas disfrutando de un evento de música electrónica*. Fuente: *Player.FM (2012)*

Fig. 7. *Fragmento de la pista de baile inspirado en los pétalos de la flor de loto, primer acercamiento formal de [Co]ntrol*. Fuente: *Autor*.

Fig. 8. *Jardines dentro del espacio de baile, encima de los pétalos*. Fuente: *Autor*.

Fig. 9. *Ejemplo de distribución del espacio*. Fuente: *Autor*.

Fig. 10. *Cabina multidireccional del DJ*. Fuente: *Autor*.

Fig. 11. *Vista superior del escenario, maqueta*. Fuente: *Autor*.

Fig. 12. *Vista superior, jardín*. Fuente: *Autor*.

Anexo 1. Preguntas realizadas en la encuesta

1. Género
2. ¿Ha sido usted o alguien cercano víctima de algún tipo de acoso en una fiesta? En caso de que la respuesta sea sí, remítase a la siguiente pregunta.
3. ¿Puede contar su anécdota de acoso?
4. Desde su experiencia, ¿cuál es el tipo de acoso que se presenta con mayor frecuencia en las fiestas?
5. Ha podido usted denunciar o pedir ayuda en el momento de la situación de acoso?
6. ¿Se ha sentido discriminado de alguna manera en una fiesta? En caso de que la respuesta sea sí, remítase a la siguiente pregunta.
7. ¿En qué situaciones se ha sentido discriminado?
8. ¿Consume usted sustancias psicoactivas en las fiestas?
9. ¿Con qué frecuencia realiza este consumo?
10. ¿Cuáles son las drogas que consume?
11. ¿Ha consumido usted alguna droga sin tener conocimiento de lo que es?
12. ¿Conoce dónde informarse acerca del uso y abuso de drogas?