
REFLEXIONES SOBRE CLASE DESDE LA ESCENA ELECTRÓNICA EN BOGOTÁ

REFLECTING ON SOCIAL CLASS FROM THE ELECTRONIC SCENE IN BOGOTA

Viviana Sepúlveda, Ximena Arias, Sara Trejos, Guillermo Ospina ¹

Recibido: Febrero 10 de 2017

Aprobado: Marzo 15 de 2017

Resumen

Este texto presenta el proyecto, elaborado por estudiantes de Antropología audiovisual, orientado a la elaboración de un documental. El objetivo es efectuar una exploración respecto a cómo el espacio social de la música electrónica genera categorías de clase, a partir de las motivaciones que llevan a la población juvenil a frecuentar ese espacio. El resultado esperado es la elaboración de un documental que, entre otras cosas, se concentrase en mostrar y narrar las historias de los públicos que asisten a estos festivales de música electrónica, en Bogotá.

Palabras clave: antropología audiovisual; Bogotá; clase social; escena electrónica; reflexión.

Abstract

This text sets the project developed by students of audiovisual anthropology, aimed at making a documentary. The aim is to make an exploration on how the social space of electronic music generates class categories, from the motivations that lead to young people to attend that space. The expected result is the development of a documentary, among other things, focused on display and tell the stories of public attending these electronic music festivals in Bogota.

Keywords: audiovisual anthropology; Bogota; electronic scene; reflection; social class.

¹ Estudiantes Programa de Sociología, Universidad Nacional de Colombia.

Introducción

‘La electrónica en Bogotá no cuenta con un espacio ampliamente definido, como sí lo es el de otros géneros. Debemos trabajar duro si aspiramos alguna vez a una *Electrónica al Parque*’, fue una de las conclusiones a la que llegó hoy la Red de Promotores de Música Electrónica de Bogotá tras la reunión de la que se hizo parte. La escena electrónica de Bogotá inició en grupos pequeños, entre amigos que preparaban sus propias fiestas a mediados de los 90, lo que se desarrolló en la creación de “Mutaxión”, el primer colectivo de electrónica independiente que hacía fiestas, en las que mezclaban música y arte urbano. En el 2002, miembros de Mutaxión trajeron varios DJ’s de Francia y allí empezó por primera vez “Bogotrax”, el Festival de música electrónica más importante de Bogotá.¹

Los encuentros eran en sitios muy pequeños de la Candelaria, donde se reunían 20 a 30 personas, y allí los DJ ponían *acid* y *hardcore* y, finalmente, *Drum and Bass*. Para Santiago Ospina, uno de los creadores de Bogotrax, la creación del festival se relacionaba con el imaginario de los DJ franceses, que “eran gomelos y con plata”, y así se mantuvo por varias versiones. En el año 2013, el Festival creció y salió de los espacios del centro de la ciudad, cerca de la Universidad de los Andes, y empezaron a recibir propuestas de todo Bogotá, lo que lleva a la aparición de DJ en otras localidades. Hoy, en 2015, la música electrónica está tan diversificada como sus géneros y suena también en los barrios más populares, en el sur y occidente de la ciudad. El *Drum and Bass* comenzó un viaje por las fiestas de la ciudad, con inicio en reuniones de estudiantes de arte de universidades privadas de la ciudad, y ahora ha abandonado estos espacios para sonar en fiestas en barrios populares, con públicos mucho más jóvenes.

En resumen, la escena de la música electrónica en Bogotá se ha relacionado comúnmente con espacios en zonas prestigiosas de la ciudad, con un público que, en general, tiene un alto nivel adquisitivo, que frecuenta lugares como *Baum*, *Billares Londres* o *Radio Berlín*, entre otros, donde el ingreso no baja de \$40.000 (no consumibles). Sin embargo, se comprende que, en la actualidad, esta escena dejó de ser homogénea y aparecen en los últimos años ofertas de bares *underground* en localidades “populares” de la ciudad, que promueven rumbas económicas, a donde acuden personas con un capital económico bajo; los participantes

¹ Además del Bogotrax, a Colombia se han importado otros festivales de música electrónica, como el Love Parade Tribute, que se realizó por primera vez en 2001 y comenzó en Berlín en 1991, como informó El Tiempo. (El Tiempo, 2001). En la actualidad, hay otros festivales, como el Baum Festival, que solo lleva una versión.

regatean la entrada, es decir, les dejan entrar al pagar la mitad de la boleta, que puede oscilar entre los \$2000 y \$5000. Durante el desarrollo de la investigación, se verán, entonces, estas dinámicas de configuración de un espacio social, en el que intervienen prácticas diferenciadas en torno a gustos musicales, que determinan patrones de participación cultural con fuertes bases clasistas, porque, según estos primeros hallazgos, se podría decir que, por lo menos, géneros como el *Drum and Bass* y el *Techno* no han regresado a ese grupo de la clase alta, que lo trajo desde París.

Antecedentes y Justificación

La fiesta electrónica, o *Rave*, como se reconoce desde inicios de la década del 90, conjuga una serie de actores, que van desde los músicos, los instrumentos utilizados (sintetizadores, consolas, vinilos, CD's) hasta el público que participa de la fiesta, que suele desarrollarse en un lugar privado, *underground*, libre de presencia policial, situación que, de una u otra forma, termina por relacionarse con el consumo de sustancias psicoactivas.

Este fenómeno es mucho más reciente y eso permite cuestionarse sobre la forma en que se inserta una serie de cambios, que llevan a que una misma práctica pueda cambiar de espacio social, sin que hubiera un cambio considerable en sí misma. Prácticas que comúnmente se asocian no solo como exclusivas de una clase, sino también un género (por ejemplo, aquellos deportes que se consideraron sólo masculinos, como el fútbol), o incluso desde una perspectiva racial, como el *jazz*, migran de un espacio social a otro, para configurar diferentes formas de apropiación y significados. En poco tiempo, hubo un cambio de un mundo “muy chic a muy popular” —en palabras de los gestores— de la música electrónica, en especial del *Drum and Bass* en la ciudad de Bogotá, por ello el estudio de los patrones de participación y gustos culturales ligados a la clase social serán la base temática para la elaboración teórica de esta investigación. Este movimiento de la práctica cultural no lo han abordado con profundidad científicos sociales interesados en dinámicas de los espacios destinados al entretenimiento y cómo un género musical como la música electrónica logra migrar de un universo social a otro, con pequeñas modificaciones.

En Colombia, dice Páez (2009), los primeros *ravers* se conocen como el *afterparty*. Esta escena, en Bogotá, ha ido saliendo del espacio de clandestinidad y ha tomado otros espacios, como la llegada de artistas del extranjero y su participación en lugares de la ciudad: el Coliseo El Campín, el Parque Simón Bolívar y, por nombrar otros, el evento de

Redbull en el Rock al parque 2015. En esta investigación, se abordará a *los ravers* en espacios no públicos y clandestinos, donde deben realizarse transacciones monetarias para acceder al lugar y, así mismo, para consumir, y develar las motivaciones que lleva al público a estar en aquel lugar y no en otro. A partir de estas transacciones económicas, y de otras índoles (sociales, simbólicas, culturales), que se perciban en el lugar, se puede ver algunas categorías de clase.

Antecedentes audiovisuales

El documental “Underestimated” lo realizó la productora That’s that production y transmitió en la televisión irlandesa en marzo de 2012. Este producto audiovisual muestra las dificultades que han tenido que pasar los máximos exponentes del *Drum and Bass*, debido a que esta música, como el título lo indica, se ha menospreciado en muchos bares de Dublín y Londres. Los DJ’s han vivido varias situaciones incómodas, como, por ejemplo, a algunos los han sacado de los bares en los que estaban realizando un toque o, a veces, han tenido que lidiar con la presencia de la policía. Algunos DJ’s explican que este tipo de situaciones sucede porque, en estos países, géneros como el *techno* todavía tienen mucha fuerza y acogida dentro de la escena musical.

El deseo de estos artistas era crear una colección de LP’s, para combinarlos en sus fiestas, así como tocar en los clubs para mostrar sus habilidades; también, quieren que los aceptasen en la escena musical, para poder participar de una manera más activa y poder promocionar sus discos, transportar sus instrumentos, entre otras experiencias. (Production, 2012)

Otro producto audiovisual es la serie documental “The Drum and Bass diaries”, creada por Lucie Celia, y filmada y editada por Max Isaev. La serie cuenta con ocho episodios, cada uno de diez minutos. Primero explican qué es el *Drum and Bass* y el *rave*; luego, exponen cuál es el rol de los personajes que se involucran en este tipo de rumba, como el Maestro de ceremonia (MC), quien anima la fiesta y conecta a la multitud con la música, y el DJ; después, explican cómo se hacen las mezclas y los sonidos (Celia & Isaev, 2012); en seguida, muestran cómo será el comportamiento de las próximas generaciones respecto al *Drum and Bass* y el futuro que le espera. En el último episodio, cuentan las razones que los llevan a amar este género musical (Celia & Isaev, 2012).

También, se puede encontrar el documental realizado por Marcia Juzga, que muestra las actividades que realizan en el Festival de música electrónica Bogotrax. Es importante resaltar que, en este producto

audiovisual, señalan que este tipo de eventos es gratuito y su finalidad se opone a muchos de los que se realizan sobre este género musical, porque normalmente son fiestas muy costosas, a las que sólo acceden quienes tengan el capital económico (Juzga, 2009).

Por esto, el objetivo del Bogotrax es ampliar el público, ya que los toques no solamente se realizan en las noches, sino en el día, y cuentan con la presencia de adultos mayores, niños, un público que generalmente no está en este tipo de fiestas; además, toda la música que se utiliza es de libre descarga y se realizan talleres para que las personas aprendan más sobre la música electrónica. De esta forma, otra de sus finalidades es que quienes no tengan el suficiente capital económico para ir a estos eventos, pueda hacerlo y disfrutar de esta escena musical (Juzga, 2009).

Igualmente, el documental de Santiago Ospina sobre el Bogotrax conmemora los diez años de su creación y, a diferencia del anterior, profundiza en otros aspectos, como los artistas, los lugares en los que se ha realizado, relata los problemas que han tenido debido a la gran afluencia de personas que asisten, así como las ocasiones en que la policía ha querido retirarlos de muchos espacios. Además de las fiestas electrónicas, realizan otras actividades, como clases de agricultura urbana o stencil; también, plantean debates, como el consumo de drogas y la importancia de probar estas sustancias con responsabilidad. Sin embargo, como los creadores lo afirman, el futuro de este festival es incierto, porque muchos de quienes lo empezaron ya están cansados o quieren darle un giro distinto, puesto que normalmente duraba diez días, pero quisieran acortarlo (Ospina, 2013).

A partir de los ejemplos de documentales, se puede concluir que, a pesar de su popularidad, el *Drum and Bass* todavía no cuenta con el reconocimiento suficiente dentro de la escena electrónica, porque muchos DJ's señalaron que no los aceptaban en los bares, por lo que todavía pertenece a una escena *underground*, a la que sólo se acercan determinados grupos de personas, con un conocimiento especializado sobre el tema. Sin embargo, en Colombia, aunque existan discotecas bastante costosas y que requieren la posesión de un alto capital económico para el ingreso, hay festivales, como el Bogotrax, que han intentado acercar a más públicos y enseñarles a otros amantes de la música electrónica cómo pueden hacerla ellos mismos.

No obstante, una de las falencias que se observa en estos documentales es que se concentran especialmente en los realizadores, los DJ's, los maestros de ceremonia, los creadores de los festivales, pero no profundizan en el tema de los públicos que asisten a ellos; además,

se centran en contar aspectos técnicos, como la forma en que se hace la música, las mezclas, su historia, los géneros, entre otros.

Por esto, el documental que se planea realizar quiere concentrarse en mostrar y narrar las historias de los públicos que asisten a estos festivales. Además, se quiere decir que no existe un único público, sino existen diversas personas que van a estos eventos, e interesa mostrar el efecto de los distintos capitales que tienen estas personas (social y económico) en la rumba y en su interacción con otros participantes.

Así mismo, se quiere mostrar la diferencia que existe en los espacios en los que se lleva a cabo la rumba, porque, por ejemplo, en el segundo documental del Bogotrax se muestran, pero las distinciones entre uno y otro no son notables. Justamente, se intentará analizar las características de cada uno, como un marcador de clase, que lleva a que las personas decidan ir o no ir; también, interesarán las interacciones que se generasen entre los asistentes y los vigilantes o los meseros.

Marco teórico

Importancia o relevancia del objeto de estudio

El *rave* es, entonces, un espacio social, donde diferentes actores desarrollan un papel, que le brinda significado a la rumba electrónica. Estas fiestas surgen en Bogotá desde la Ley Zanahoria de 1995, que prohibía *rumbear* después de las 3:00 am, lo que, al final, según Páez (2009), trajo como secuencia la apertura de clubes y espacios privados, que consolidaron el *afterparty* [18]; según él, los *ravers* son una cultura juvenil en que los jóvenes comparten sentidos identitarios y simbólicos y se caracterizan por ser '[...] una masa festiva que tiene una relación directa con la música electrónica, la Internet, la experimentación estética corporal y la sensualidad' [20]. Así, el *rave* deja de ser sólo una *fiesta* y se convierte en un espacio lleno de capitales (económicos, sociales, culturales) donde, más allá de drogarse, existen una comunicación y unos patrones de interacción con quienes comparten la escena.

Este documental trata de ser relevante para la antropología, porque explorará distintos campos y su interrelación. Así, se podrá combinar el estudio de las juventudes, el escenario de la música electrónica, la rumba, los asistentes y el efecto que genera la asistencia de varias personas con distintos capitales económicos a estos espacios.

Además, la metodología a partir de la que se va a realizar este documental permitirá profundizar en la vida de los individuos que asisten a

esta rumba y que escuchan este tipo de música, porque una de las falencias que se observa en los documentales vistos es solo el abordaje de la temática de la electrónica en los aspectos técnicos del género y la forma en que los DJ's se han visto afectados por la falta de reconocimiento y aceptación dentro de los bares.

Entonces, esta propuesta audiovisual tendrá un vínculo con antropología, al abordar el tema de clases dentro de la escena de la electrónica en Bogotá; el estudio tiene relevancia dentro de la disciplina antropológica, por la metodología de la que se hará uso, pues a partir de las apreciaciones de El Guindi (2005) se puede desarrollar una investigación cualitativa, con un enfoque etnográfico (véase apartado de Metodología) y llevar a la pantalla, con el fin de brindar al espectador un trabajo cuidadoso de análisis de categorías, de búsqueda bibliográfica, debates argumentativos con autores, que den cuenta de cómo se puede comprender la clase en algunos *raves* de música electrónica en Bogotá, conocimiento que, finalmente, se expondrá de modo fílmico.

En cuanto a metodología, la apuesta de la etnografía visual cumple su cuota de importancia dentro del quehacer antropológico. Utilizar las herramientas multimedia comienza a ser fructífero para dar cuenta de estas investigaciones en el campo visual; permite mirar hasta qué alcances se puede llevar este estudio, a partir del conocimiento de otros trabajos visuales realizados. Es uno de los propósitos, más allá de documentar la escena electrónica de Bogotá (ver antecedentes visuales en Marco Teórico), el desarrollo de una narrativa audiovisual, diferente a la que se le ha dado hasta ahora al tema.

Marco conceptual

Al respecto de lo planteado anteriormente, la obra del sociólogo francés Pierre Bourdieu se ha constituido en la referencia clave, a la que han recurrido tanto adherentes como detractores, en lo tocante a la composición del espacio social. En la introducción japonesa de la distinción (1997), Bourdieu dice que una misma comida puede significar diferentes cosas, según el espacio social en el que se desarrolle; por ejemplo, el sushi es una comida común en Japón, mientras que en el resto del mundo puede considerarse un símbolo de estatus.

Desde la creación del espacio social, se tratará de evitar lo que Bourdieu (1997) catalogó como una visión "sustancialista", que simplemente se detiene en las prácticas (por ejemplo, la práctica del golf) o en los consumos (por ejemplo, la cocina china) y, al final, sólo concibe la correspondencia

entre las posiciones sociales, las clases, como conjuntos sustanciales, y los gustos o las prácticas como una relación mecánica y directa. Si se evita simplemente enumerar las condiciones en las que se ejecuta un “gusto” en una clase social y se lo compara con otra, el análisis podría arrojar una diferencia o una similitud obvia; es decir, “puede conducir a identificar de modo indudable propiedades estructuralmente diferentes o a distinguir, equivocándose, propiedades estructuralmente idénticas” (Bourdieu, 1997). Por ello, el estudio se centrará en las creaciones de los espacios y cómo múltiples variables se conjugan unas con otras para darle sentido a una serie de interacciones; de esa forma, se tomarán las nociones de espacio social y espacio simbólico como herramientas que pueden servir para una investigación como esta, que se da en contextos muy a primera vista opuestos.

Si las condiciones materiales de existencia son las que definen lo que cada uno es, pues se “va” a juntar personas que tienen condiciones que se parecen y cómo esto condiciona las prácticas y formas de ver el mundo. Esta es la idea del Espacio social y simbólico, de la que se hablará en el documental, a partir de la idea de que la sociedad no la hacen individuos atomizados, sino que se inscriben en grupos o colectividades más amplias, que los afectan. Así, el espacio se compone de posiciones distintas y coexistentes.

La posición social se la entenderá como la forma de ocupar el espacio social; es decir, en medio de la estructura de la distribución de los diferentes tipos de capital, en este caso, no sólo el poder adquisitivo de los *ravers*, sino, también, el capital simbólico que representa este tipo de música, el capital cultural objetivado del manejo de los equipos, los capitales que giran en torno a la adquisición de drogas y sustancias psicoactivas, entre otros, se convierten en herramientas que, al final, dirigen las representaciones de ese espacio y, en consecuencia, “las tomas de posición en las luchas para conservarlo o transformarlo” (Bourdieu, 1997).

Después de la problematización frente a la construcción del espacio social y simbólico de los *ravers* en Bogotá, se hablará de un público cada vez más joven, que genera cambios recientes en la escena. Para ver las culturas juveniles, se puede ver lo que dice Carlos Feixa, quien afirma que las expresiones sociales de los jóvenes, dadas en una colectividad (con el objetivo de construir estilos de vida en el tiempo libre), no son homogéneas ni estáticas, ya que existen intercambios numerosos y varias influencias. Un concepto muy importante que se utiliza para trabajar este asunto es el término microcultura, cuya definición es: “Flujo de significados y valores manejados por pequeños grupos de jóvenes en la

vida cotidiana, atendiendo a situaciones locales concretas” (Feixa, 1999) y, de nuevo, se dirá que estos significados se crean en torno a diversos capitales, que les permiten jugar su posición dentro del espacio del *rave* (ya sea conocer un DJ, un organizador o consumir drogas, entre otros).

Afirma, también, Feixa que hay tres escenarios en los que interactúa este tipo de manifestaciones: el primero es el de la Cultura Hegemónica, aquel donde se da la distribución del poder cultural, ya que es una instancia donde el poder se transmite y se negocia; el segundo espacio de desarrollo es el de las Culturas Parentales, es decir, las grandes redes culturales, que se divide en dos: las identidades étnicas y de clase, que conforman el medio de desarrollo de las culturas juveniles y establecen las normas de conducta y los valores; el tercer y último escenario es el de las Culturas generacionales, en las que se adquiere la experiencia a partir de los espacios institucionales, parentales y de ocio, que forman los comportamientos y los valores de los jóvenes, distintos al mundo adulto. Basado en la propuesta de Feixa, se verá que estos tres escenarios pueden ser significativos a la hora de comprender el Espacio Social, ya que no sólo se habla de la posición en el espacio del individuo, sino de las múltiples influencias que afectan su conducta (individual y colectiva) y, sobre todo, permiten observar su trayectoria para llegar a esta posición.

Las culturas juveniles, además, se pueden analizar desde dos perspectivas: la primera es las condiciones sociales, que significan el conjunto de derechos y obligaciones que conforman la identidad de un ser o de un grupo humano que integra una estructura social determinada; la segunda es las imágenes culturales, que se definen como el conjunto de atributos ideológicos y simbólicos apropiados por los jóvenes; debido a esto, se crean los estilos, más o menos visibles, formados por los elementos materiales e inmateriales heterogéneos, tales como la moda, la música, el lenguaje, las prácticas culturales y las actividades focales.

En tercer lugar, se hablará del auge de la música electrónica, ya que propicia espacios diferentes a los que podría constituir la salsa en la ciudad, o el reguetón, ya que es un gusto que ajusta a un público particular, que se pretende observar en el transcurso de la investigación.

Para hablar, a grandes rasgos, de este género, debe remitirse a la aparición de los primeros sintetizadores y computadoras. Existe un referente particular: a mediados de los años 50 del siglo XX, comenzó a utilizarse por la música de cámara y por estudiosos músicos al mirar singularidades sonoras de instrumentos y ampliar las posibilidades de generar extensiones musicales antes no percatadas (aparición de los

betas, extensión de las notas, modificación de instrumentos); según Anton (2001):

La Música Electrónica es uno de los logros del siglo XX ya que las posibilidades de hacer música utilizando medios electrónicos llegaron y se desarrollaron durante la centuria recientemente concluida, y afectaron a la reacción musical de distintas maneras. [87].

La incursión para hacer música con medios electrónicos empezó a popularizar la adquisición de compra de consolas y de computadoras. El auge de la computadora portátil y las consolas pequeñas, que cada vez más brindaban otras posibilidades a los músicos para generar mezclas, generaron el panorama de lo que hoy se conoce como *raver*, o fiesta electrónica; se comenzó a recortar clásicos orquestados y se amalgamaron con otros sonidos, que hacían que sonaran diferente y que algunos públicos, con intereses diversos, se acercaran a ellos (Iturbide; 2015).

La electroacústica no académica se torna en los barrios; nacen músicos que empiezan a producir secuencias musicales con sintetizadores y voces durante largos periodos de tiempo; comienza, el consumo de drogas y, en la escena, comienza a haber uso de diferentes géneros musicales, como el *folk*, el *rap*, el *reggae*, a partir de la autoedición. En Inglaterra, se produjo un acontecimiento importante al respecto: el Segundo Verano del Amor, en el que la juventud inglesa se entregó, mediante la desinhibición con ácidos, a la música. Comienzan los *raves*, las fiestas ilegales que, coincidentalmente, ocurren en varios lugares del mundo; según Páez (2009):

En Europa, las grandes fiestas al aire libre, que son los raves, están relacionadas con el verano, aunque se organizan durante todo el año es en agosto cuando todos buscan las fiestas que duran días y tienen absoluta libertad; en Colombia la fiesta clandestina, o *after*, solo se realiza de un día para otro y en recintos cerrados; sin embargo, es el mismo “espíritu”. [43].

No obstante, como se mencionó inicialmente, tiene su auge a mediados de los noventa en la ciudad de Bogotá y, dado este contexto, se llega a plantear las siguientes preguntas.

Planteamiento de la pregunta

En torno a todo lo anterior, donde se pone en juego lo que se considera diferentes formas de construcción del espacio social, en que se comparten diferentes posiciones y disposiciones que configuran el gusto musical de jóvenes en Bogotá, se pregunta, durante la investigación:

¿Cómo el espacio social de la electrónica (DnB) genera categorías de clase a partir de las motivaciones que llevan a la población juvenil a frecuentar estos lugares?

El modelo de Bourdieu, en el que se basará el estudio del Espacio Social, define las distancias que son predictivas de reencuentros, de afinidades, de simpatías o también de deseos: concretamente, esto significa que “las personas que se sitúan en lo alto del espacio tienen poca oportunidad de casarse con las personas que están situadas hacia lo bajo. Y que, al contrario, la proximidad en el espacio social predispone al acercamiento” (Bourdieu, 1997); así, las personas de un sector restringido del espacio serán a la vez más próximas (por sus propiedades y sus disposiciones, sus gustos) y más inclinadas a parecerse; más fáciles también al acercamiento. En este sentido, las hipótesis del trabajo apuntan a que, debido al gusto por un género musical, es posible que espacios sociales diferenciados se conecten y logren acercar personas que, en otras circunstancias, no estarían juntas en el mismo espacio. Según eso, se plantean algunas preguntas secundarias, a este respecto:

El público juvenil que accede a los *ravers*, ¿por qué accede a esos lugares y no a otros?, ¿Qué diferencia una fiesta en el sur de la ciudad de una del norte?

¿El género de la música electrónica que ponen en un lugar influye para que lo frecuenten?

¿Cómo una práctica particular, como el gusto por el género electrónico *Drum and Bass*, se adapta a espacios sociales diferenciados por la clase?

¿Cómo se inserta una serie de cambios en la práctica del *Drum and Bass* que hace que se mueva en diferentes espacios sociales, sin cambiar en sí misma?

Objetivos

General

Explorar cómo el espacio social de la electrónica genera categorías de clase a partir de las motivaciones que llevan a la población juvenil a frecuentar estos lugares.

Específicos

- Comprender las motivaciones de los jóvenes para visitar estos espacios.

- Encontrar diferencias objetivas entre algunos espacios donde se ofrecen rumbas electrónicas (en cuanto a: público, costos, música, valor del alcohol, posibilidades de acceder al consumo, disposición y adaptación del espacio).
- Analizar las dinámicas que se producen en diferentes *ravers* de la ciudad en torno al consumo de sustancias psicoactivas.
- Comprender las estrategias de los gestores culturales para generar estos espacios y comprender, a su vez, las motivaciones para crearlos.
- Analizar la apropiación del conocimiento sobre él que tienen los públicos del género musical *Drum and Bass*.
- Observar la construcción de símbolos en torno a este tipo de fiesta.

Metodología

Para el desarrollo de este proyecto, se opta por utilizar un diseño cualitativo de investigación, de *enfoque etnográfico*. Para Guber (2012), la etnografía amerita caracterizarse en cuanto enfoque, al ser ‘práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros’ [16], desde el reconocimiento de las experiencias de los ‘Otros’, para dar explicación a las problemáticas sociales que el investigador aborda. En este sentido, una investigación etnográfica, fuera de ser un instrumento de investigación, se convierte en método y texto.

Como *método*, el trabajo de campo, según Guber (2012), ‘alude a la inespecificidad de las actividades que comprende: integrar un equipo de fútbol con la población, tomar mate y conversar, hacer las compras, bailar, cocinar, ser objeto de burla, de confidencia [...]. En rigor, su ambigüedad es, más que un déficit, su cualidad distintiva’ [51]. Y, como *texto*, escritura, actividad desarrollada por el investigador a lo largo de la investigación, al describir y recolectar los datos de campo. El ejercicio de escritura culmina cuando el investigador brinda una interpretación sobre el problema analizado y logra articularlo con conceptos abordados previamente por otras disciplinas.

El enfoque etnográfico, en palabras de Guber (2012), acepta diferentes herramientas de investigación, que van desde la entrevista, el diario de campo, la filmación, por nombrar algunas. Y, por motivo de

que esta investigación se está realizando en el marco de una clase de Antropología audiovisual, se utilizarán las herramientas audiovisuales para la recolección de datos. Según El Guindi (2005), el ejercicio metodológico que brinda el escenario visual no es externo a la escritura o descripción, que priman en los trabajos de investigación antropológica. La imagen, el dibujo, la fotografía y, finalmente, la filmación de imágenes, son formas de documentar y *narrar* conocimiento desde la antropología.

La etnografía visual, definida por El Guindi desde los 80, es el resultado de una metodología de investigación producto de la interacción de conocimiento antropológico (teorías, conceptos, en ciencias sociales), el trabajo de campo etnográfico (herramientas, acercamiento, producción, escribir) y el medio audiovisual (registro fílmico, documentación de trabajos visuales, el manejo de los medios). El proceso de construcción audiovisual de la antropología no cumple con una labor clara de reportar (como ocurre con documentales del área periodística), sino de seleccionar información con respecto a la investigación, organizar datos, analizar categorías en el proceso mismo de filmar y la selección de la imagen cinematográfica en la creación del conocimiento antropológico.

Según los objetivos propuestos, la metodología planteada se enfocará en comprender las motivaciones de los jóvenes para visitar estos espacios, con entrevistas semiestructuradas dirigidas tanto a los DJ y gestores culturales, como a los jóvenes que asisten a las fiestas de electrónica.

Para encontrar diferencias objetivas entre algunos espacios donde se ofrecen rumbas electrónicas, se propone hacer observación participante de varios tipos de fiestas y enumerar las condiciones objetivas del lugar.

Para analizar las dinámicas que se producen en diferentes *ravers* de la ciudad en torno al consumo de sustancias psicoactivas, se hablará con organizadores y público sobre ello, no solo respecto a los costos, sino los retos que trae a la organización y consolidación de la escena en la ciudad.

Para comprender las estrategias de los gestores culturales para generar estos espacios y comprender, a su vez, las motivaciones para crearlos, se hará grupos focales con los gestores culturales de la red de música electrónica en Bogotá, y se asistirá a sus actividades organizacionales.

Para observar la construcción de símbolos en torno a este tipo de fiesta, la música no es sólo ello, también está la importancia de los apoyos visuales y la construcción del espacio donde se llevará a cabo; igualmente, se cuenta con permisos para filmar las fiestas; se llevará grabadoras de voz, para tener cuidado con el sonido e, igualmente, se llevará un registro de notas de campo, con el fin de hacer el respectivo análisis de categorías, convencional en la ciencia antropológica.

Cronograma de actividades

Actividades	Meses 2015													
	Agosto		Septiembre				Octubre				Noviembre			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Preproducción														
1	Reconocimiento	X	X											
2	Investigación Previa		X	X										
3	Investigación-Campo		X	X	X	X	X	X	X	X				
Producción														
4	Reuniones REP		X				X							
5	Grabación en Fiestas					X		X						
6	Entrevistas con Artistas								X	X				
7	Entrevistas con Promotores						X							
8	Entrevistas con asistentes					X		X						
9	Revisión de documentos						X	X	X	X	X	X		
10	Pre-guion					X	X	X						
11	Pre-guion aprobado									X	X	X		
Posproducción														
12	Pietajes								X	X	X			
13	Corrección Guion									X	X			
14	Primera etapa de edición										X	X		
15	Edición											X	X	
16	Nivelación de Audios											X	X	X
17	Nivelación de video y color											X	X	X
18	Musicalización												X	X
19	Entrega Final													X

Referencias bibliográficas

Anton, S. (2001). La música electrónica. Siglo XX: influencia del desarrollo tecnológico en la creación musical. *Huellas: búsquedas en artes y diseño*. (1):86-89.

Bourdieu P. (1997). Espacio social y espacio simbólico. Introducción a una lectura japonesa de *La distinción*. In: P. Bourdieu. *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. México: Siglo XXI.

Celia, L., & Isaev, M. (Dirección). (2012). *The Drum and Bass Diaries* [Película]. Duración: 80 minutos Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=EAV8L7wae_I [Consulta: 25 de agosto de 2015].

El Guindi, F. (2005). El regreso al futuro de la antropología audiovisual. In: J. A. Torrico (coord.). *Culturas, poder y mercado*, (59-88). Sevilla: Fundación El Monte.

Feixa, C. (1999). De jóvenes, bandas y tribus (1999). In: Feixa, C. *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*, (1-18). [Barcelona: Ariel]. Recuperado de <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/Feixa%20cap3.pdf>

Gayo, M., Teitelboim, B. & Méndez, M. L. (2009). Patrones culturales de uso del tiempo libre en Chile: Una aproximación desde la teoría bourdieuana. *Universum* (Talca), 24(2):42-72.

Guber, R. (2012). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Harney, P. & Heaney, D. (Producción y Dirección). (2012). Underestimated [Película]. Duración: 1:33:50. Irlanda. That's That Productions. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=I05LmeHcvtk> [Consulta: 25 de agosto de 2015].

Juzga, M. (Dirección). (2009). Bogotrax Documental [Película]. Duración: 16 minutos. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2XjYglh4mnk> [Consulta: 25 de agosto de 2015]

Ospina, S. (Dirección). (2013). Bogotrax 2013 [Película].

Paéz, M. J. (2009). Panorama de la cultura rave en Bogotá. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis230.pdf>

Rocha Iturbide, M. Cronología comparada de la Historia de la Música Electroacústica en México. Recuperado de <http://www.artesonoro.net/articulos/Cronologia.pdf>