

PROYECTO DE MONOGRAFÍA

**Influencia de los contenidos visuales en eventos musicales.**

Elaborado por:

David Santiago Cifuentes Ramírez

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y diseño

Facultad de Diseño Gráfico

Diseño Gráfico

Medellín, Colombia.

2021

PROYECTO DE MONOGRAFÍA

**Influencia de los contenidos visuales en eventos musicales.**

Elaborado por:

David Santiago Cifuentes Ramírez

Trabajo de grado para optar al título de

**Diseñador Gráfico**

Asesor:

**Didier Correa Ortiz**

Docente Titular

Investigador

Escuela de Arquitectura y Diseño

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y diseño

Facultad de Diseño Gráfico

Diseño Gráfico

Medellín, Colombia.

2021

**Influencia de los contenidos visuales en eventos musicales**

## CONTENIDOS

1. Resumen y palabras clave .....	5
2. Introducción.....	7
<b>Capítulo 1:</b> 3. Descripción del proyecto .....	8
3.1. -¿Dónde?	
3.2. -Tipo de evento.	
3.3. -Actores y su papel.	
4. Pregunta Problema .....	9
5. Justificación .....	10
6. Hipótesis .....	10
7. Objetivos .....	11
7.1. -General.	
7.2. -Específicos.	
8. Antecedentes y Marco teórico .....	11
9. Ruta metodológica .....	15
9.1. -Fase 1.	
9.2. -Fase 2.	
<b>Capítulo 2:</b> 10. Contexto Local .....	16
10.1. -La Solar Festival.	
10.2. -Freedom Festival.	
10.3. -RITVALES.	
10.4. -RESISTANCE.	

10.5. -Salón Amador.	
11. Análisis Experiencial.....	24
11.1. -Asistentes.	
11.2. -Diseñadora.	
11.3. -Artistas.	
12. Análisis de las respuestas.....	29
13. Conclusiones.....	29
14.Recomendaciones .....	30
15. Bibliografía / Cibergrafía.....	31

**Lista de Figuras:**

**-Figura 1:** Fotografía de La Solar Festival 2019, Recuperado:

<https://www.breakfastclub.com.co/evento/la-solar>

**-Figura 2:** Fotografía de Freedom Festival 2017, Recuperado:

<https://www.clubbingSpain.com/noticias/2018/dos-dias-de-techno-en-medellin.html>

**-Figura 3:** Fotografía de RITVALES Festival 2019, Recuperado:

<https://www.breakfastclub.com.co/evento/ritvales>

**-Figura 4:** Fotografía de RESISTANCE Festival 2018, Recuperado:

<https://medellin.resistancemusic.com/gallery/>

**-Figura 5:** Fotografía de Charlotte de Witte, RESISTANCE Festival 2019, Recuperado:

<https://twitter.com/resistance/status/1184164332638298112/photo/3>

**-Figura 6:** Fotografía de JoseM & TacoMan en Salón Amador 2019, Recuperado:

<https://www.breakfastclub.com.co/venue/salon-amador>

### 1. Resumen:

El propósito principal de la investigación es llegar a una definición de cuál es la influencia de los medios audiovisuales en la experiencia del usuario en eventos de música electrónica a nivel local de la ciudad de Medellín, propósito tal que nos permitirá adentrarnos en el sentir de ambos asistentes, diseñadores y artistas, que forman parte del desarrollo de estos eventos y que tienen cada uno una perspectiva diferente sobre la manera en la que se entienden los eventos tanto pequeños como masivos.

Partiendo de esto, se realizó una lectura del contexto local, poniendo como referencia principal algunos de los eventos desarrollados en la ciudad (Pre Covid), de los cuales se puede abstraer cuál es el tipo de experiencia que prefiere el usuario de estos, al igual que revisar la calidad y longevidad de estos al pasar del tiempo.

Seguidamente, se realizó una serie de entrevistas cortas donde asistentes a los eventos y creativos referentes a estos respondieron, desde su punto de vista, cuál para ellos es la importancia y la influencia de los medios audiovisuales en los eventos.

De estos se obtuvieron resultados ambos positivos y negativos, en referencia a la influencia de sustancias, los gustos, experiencias, y la manera de sentir de estos en referencia a los eventos. Donde la experiencia obtenida fue el principal foco de resultados.

Finalmente llegando a las conclusiones de qué es lo que hace indispensable la presencia de visuales en los eventos para el usuario.

**PALABRAS CLAVE:** Visuales, Audiovisual, Semiótica, Eventos, Conciertos, Luces, Animación, Experiencia, Usuario, Influencia, Sonidos, Sensación, Pensamiento.

## 1. Resume:

The main purpose of this investigation is to come across a definition of what is the influence of audiovisual media in the user experience of musical events locally in the city of Medellín, this purpose will allow us to enter the experience of both attendees, designers and artists, that make part in the development of these events and which have a different perspective over the way this events are understood, the small scale such as the large scale ones.

Beggining from this, the local context was analysed, having some events that were held in the city (pre Covid) as the main reference, of which it can be derived which is the kind of experience the user of this events prefers, as well as reviewing the quality and longevity of them through passing time.

Following, a series of short interviews were held, in which attendees to this events and creatives related to them answered, from their viewpoints, which for them is the importance and influence of audiovisual media in events.

From these, both positive and negative results were obtained, in reference to the influence of substances, the taste of the attendees, their experience, and the way for them to feel these in reference to events. Where the overall experience was the focal point of the results.

Finally arriving to the conclusions of what makes the presence of visuals in events something essential to the user.

**KEY WORDS:** Visuals, Audiovisual, Semiotic, Events, Concerts, Lights, Animation, Experience, User, Influence, Sounds, Sensation, thoughts.

## **2. Introducción:**

Esta investigación nace de la curiosidad por entender, cuál es la influencia de los contenidos visuales en el usuario de los eventos de música electrónica.

Siendo un análisis subjetivo, se optó por caracterizar el desarrollo de la experiencia del usuario con los contenidos visuales. ¿Cuáles son?, ¿cómo están dispuestos?, ¿Cuál es su intención?, Son algunas de las cuestiones que permiten desglosar la pregunta formulada, en referencia a la experiencia del usuario con estos estímulos.

Una lectura del contexto local de la ciudad de Medellín, uno de los principales factores del análisis ya que se presta como el escenario, es el abre bocas que permite adentrarse en las que son las experiencias visuales que dan forma a una cultura desarrollada a base de la música electrónica, donde cada día en su desarrollo, crecen las propuestas, crecen las ideas creativas, y crecen las experiencias relativas al entretenimiento del usuario en relación a experiencias pasivas basadas en ambientes sonoros.

El entendimiento de la experiencia parte de un análisis subjetivo, donde se conoce el pensamiento que diversos personajes, activos y pasivos dentro de la escena, muestran importantes en referencia a una cultura musical creciente en el valle de Aburrá.

**Capítulo 1:****3. Descripción del proyecto:**

El proyecto estará enfocado en el análisis de la influencia que tienen las visuales sobre los usuarios de eventos de música electrónica (Viendo la oferta musical de la ciudad, enfocado en el Techno), eventos de carácter pasivo donde el usuario recibe una experiencia planificada por un grupo de producción audio-visual y una selección de artistas que presentan una propuesta sonora.

**3.1. ¿Dónde?:**

Centros de eventos y clubes donde se realicen eventos del género, que tengan la infraestructura para la realización de la experiencia, donde se pueda realizar un análisis profundo de la temática.

Ej: -Centros de eventos: Plaza mayor (Freedom), ImagineLand.

-Clubes: Salón Amador/Bolivar, Sonorama, 881(MUTE), TheChurch, VIUZ.

**3.2. Tipo de evento:**

Se analizarán eventos de música electrónica, más focalmente Techno, debido a la oferta musical que se tiene en la ciudad del género, pues Medellín viene siendo la capital colombiana respecto al genero, pues muchos eventos de categoría nacional e internacional se realizan preferiblemente en Medellín.

3.3. Actores y su papel:

-Productores:

El papel del productor es la realización del evento, preparar la locación y los instrumentos que permiten llevar la experiencia al usuario, se encarga de hacer la experiencia posible.

-Diseñador:

El papel del diseñador es la creación de la experiencia, se encarga de darle un concepto y una estética, trabaja de la mano del productor para hacer posibles las ideas que se obtuvieron y llevar la experiencia de la mejor manera al usuario.

-Usuario:

Es el encargado de disfrutar la experiencia, es quien le da valor pues es quien consume los contenidos preparados, es quien consume los productos ofrecidos y con su opinión ubica la experiencia de una manera agradable o desagradable en la opinión de los demás usuarios.

4. **Pregunta problema:**

**¿Cuál es la influencia de los contenidos visuales  
de los eventos de música electrónica en el usuario?**

### **5. Justificación:**

La experiencia obtenida es uno de los pilares fundamentales para que un evento sea exitoso, una producción impecable puede ser la diferencia entre el éxito y la falencia de un evento. Más allá de una producción, es qué dispone una producción y qué se llevan los asistentes cuando hacen parte de este tipo de eventos, qué se queda plasmado en su mente, qué momento o imagen es el que hace que quieran volver a hacer parte de ellos.

### **6. Hipótesis:**

La experiencia es vinculada de algún modo con el sentido de bienestar y la propuesta de valor que ofrece el espacio, el usuario espera hacer valer el costo que tiene una entrada a un evento o club, para este usuario llega a ser un factor importante en la calidad de un espacio la estética de la cabina (Escenario), pues en algunos casos, estas cabinas cuentan con una infraestructura visual compleja que le permite al productor jugar de manera creativa con la experiencia del usuario, mientras en otros, las cabinas no tienen infraestructura visual.

La experiencia visual del usuario es un factor indispensable de la razón de ser de un evento, y esta se ve influenciada por diferentes factores, disposición de los equipos, actitud con la que se visita el evento y hasta el consumo de sustancias.

## **7. Objetivos:**

### 7.1. General:

-Establecer la influencia de los contenidos visuales en el aspecto psicológico del usuario de los eventos de música electrónica.

### 7.2. Específicos:

-Caracterizar el desarrollo de la experiencia del usuario con los contenidos visuales en eventos de música electrónica. ¿Cuáles son?, ¿cómo están dispuestos?, ¿Cuál es su intención?

-Estudiar la influencia de los contenidos visuales en los aspectos foto sensitivos del cuerpo del usuario. ¿Cuáles son las reacciones generadas?, ¿cuál es la percepción del usuario?

## **8. Antecedentes y Marco Teórico:**

Las visuales, a lo largo de su participación en el desarrollo de eventos, han sido uno de los factores comunicacionales más efectivos en el mercado de la producción de eventos, las visuales siendo o no contenido de publicidad tienen un objetivo de comunicación que llega al subconsciente del usuario, cuando se ve televisión está el caso de los anuncios que invitan a consumir productos, en los cines invitan a utilizar la imaginación y dejarse llevar en un viaje inmerso en una historia fantástica, en los eventos invitan a desinhibirse y dejarse llevar por la experiencia.

Thomas E. Powell (2015) muestra que cuando se presentan solas, las imágenes generan efectos de encuadre más fuertes en las opiniones y las intenciones de comportamiento que el texto. Estos efectos se explican por la mejora de la prominencia y las consecuencias emocionales de las imágenes.

Marina Gutierrez (2012) consideró frente a las plataformas multimediales que estas proponen experiencias no lineales y multimediales, implicando así para la práctica etnográfica la posibilidad de abordar la experiencia humana como una experiencia multisensorial y sinestésica, definida por la superposición de diversas dimensiones del sentido.

William Thompson (2005) indica que las expresiones faciales y los gestos utilizados en la interpretación musical se pueden interpretar en vista de las categorías de comportamiento no verbal descritas por Ekman y Friesen (1981), las cuales incluyen: emblemas, ilustradores, reguladores y muestras de afecto. Los emblemas son movimientos corporales con un significado que comparten los miembros de un grupo, clase o cultura y que pueden traducirse en un mensaje verbal. Incluyen el signo del pulgar hacia arriba, colocar los dedos en un signo de la paz y sacar la lengua. Los ilustradores se utilizan para aclarar o enfatizar el contenido de un mensaje. Incluyen gestos que identifican personas u objetos (por ejemplo, señalando), acentúan palabras o frases, representan relaciones entre objetos o ideas o ilustran el momento de un evento. Los reguladores son gestos que mantienen el ritmo y el contenido de las interacciones e incluyen asentimientos con la cabeza y contacto visual. Finalmente, las

muestras de afecto son expresiones que indican estados emocionales, como sonreír o fruncir el ceño.

Juan Magariños (2001) valida diferentes tipos de imagen material visual, explica que en la imagen material visual plástica, el productor propone una percepción visual y el intérprete percibe una propuesta visual cuya única relación de representación se establece respecto de determinadas sensaciones subjetivas en cuanto posibles “propiedades de la experiencia consciente”. En la imagen material visual figurativa, cuenta que el productor propone una percepción visual y que el intérprete percibe una propuesta visual cuya fundamental relación de representación se establece como sustituto de la imagen perceptual que hubiera sido el resultado, en la retina, de una efectiva percepción o de una percepción posible y aún imposible pero imaginable. Frente a la imagen material visual conceptual, el productor propone una percepción visual y el intérprete percibe una propuesta visual cuya relación de representación consiste en la actualización de los rasgos socialmente asignados para la comunicación de determinadas estructuras y procesos conceptuales o hábitos y valores ideológicos.

Concepto común: Semiótica de la imagen, partimos de la semiótica de la imagen ya que, en términos de investigación, tiene una relación directa con la temática de los contenidos visuales.

La semiótica es la ciencia que estudia los significados de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.

La imagen se ha vuelto un factor fundamental en la experiencia vital del ser humano, este siempre tiene estímulos visuales llegando de todos lados, calles, señales, anuncios, medios visuales, todos estos buscando influenciar su subconsciente con sus contenidos. Desde el punto de vista creativo, la elaboración de la imagen a disponer frente al usuario, requiere de un uso de herramientas psicológicas con las cuales se puede dar un significado y una carga conceptual a la imagen, herramientas como la psicología de la Gestalt, donde se estudian las reacciones del pensamiento humano a diferentes representaciones de imágenes, analizando la percepción que se tiene sobre estas y basado en esto, los significados de ellas en el usuario.

Los eventos normalmente cuentan con su propio lenguaje e imagen gráfica, una estética la cual debe de tener un estudio semiológico importante en referencia a lo que debe comunicar para los usuarios, las visuales específicamente cuentan con la capacidad de comunicar de manera directa con el usuario, siendo desde un punto semiótico, uno de los elementos visuales más importantes de los eventos.

El usuario al hacer parte de eventos, debe consumir los contenidos dispuestos y tener respuestas experienciales de algún tipo, estas respuestas pueden ser positivas o negativas, activas o pasivas, físicas o intelectuales.

## **9. Ruta Metodológica:**

### **9.1. Fase 1:**

- Definir la temática de investigación, al igual que la problemática y los factores relacionados relevantes a esta.

-Realizar una hipótesis donde se esclarezca la necesidad de realizar un análisis relevante de la temática, y el sentido de esta, al igual que la selección de una serie de objetivos generales y específicos.

-Analizar la temática basándose en bibliografía/cibergrafía previa para definir la existencia de teorías o contenidos relevantes a esta.

-Recopilar información sobre los eventos de manera remota debido a la situación sanitaria actual de la pandemia del COVID-19, y realizar un barrido de imágenes/contenidos visuales recolectados anteriormente.

### **9.2. Fase 2:**

-Esclarecer por medio de una serie de entrevistas con personajes alusivos a los eventos, sus opiniones frente a la inclusión de visuales en los eventos, qué piensan ellos frente a que estos contenidos audiovisuales mejoran la experiencia del usuario.

-Basado en los contenidos recogidos anteriormente, establecer una definición a cuál es el desarrollo de la experiencia del usuario en eventos de música electrónica.

-De lo obtenido anteriormente, definir cuales son, cómo están dispuestos y cuáles son sus intenciones frente al usuario.

-Al igual que estudiar la influencia de los contenidos visuales en los aspectos foto sensitivos en el cuerpo del usuario, pendiente a reacciones generadas y reacciones obtenidas de parte del usuario frente a los contenidos dispuestos.

## **Capítulo 2:**

### **Influencia de los contenidos visuales en el usuario**

#### **10. Contexto local:**

El municipio de Medellín es un referente a nivel nacional por la categoría de eventos que maneja, desde pasarelas de moda hasta encuentros intelectuales, la ciudad dispone de espacios y experiencias únicas para cada público.

La ciudad cuenta anualmente con un abanico de eventos de diferentes temáticas, eventos musicales, artísticos, intelectuales, políticos y deportivos. Eventos de la ciudad en donde se busca llevar una experiencia con estándares globales al público en todo momento.

La ciudad de Medellín es reconocida nacional e internacionalmente por calidad y experiencia en desarrollo de eventos musicales, festivales de música religiosa, eventos de música folclórica, conciertos de artistas de talla mundial, eventos de música electrónica, en

### **Influencia de los contenidos visuales en eventos musicales**

todo momento, la ciudad cuenta con una gran selección de ritmos los cuales son un abrebocas de la cultura sonora local, y del amor que los productores de eventos paisas ponen a la realización de estos grandes encuentros.

La música electrónica en la ciudad ha tenido una historia vivaz e interesante, pues Medellín ha sido una ciudad pionera en el desarrollo de eventos de calidad, con una trayectoria exponencial en lo que respecta al desarrollo de cultura musical y de realización de eventos localmente.

Siempre con una selección artística de alta gama, y una producción de primer nivel se logra el desarrollo de estos eventos que ubican al Valle de Aburrá como uno de los destinos elegibles para los fanáticos de esta música de carácter nacional e internacional.

Algunos de los eventos más importantes de música electrónica de Colombia se realizan en la ciudad de Medellín, eventos como La Solar, Freedom, Ritvales y algunos de talla internacional como Resistance son algunos de los eventos que le dan renombre a la ciudad, además también de las experiencias que entregan los clubes locales de una manera más periódica.

La selección de artistas siempre muestra un aumento de calidad considerable, y más aún los desarrollos de producción que llevan detrás estos eventos masivos.

Muchas de estas producciones cuentan con un desarrollo conceptual que lleva una imagen de marca y una experiencia de consumo al usuario, de la cual este debe obtener una experiencia clara y contundente, al igual que un buen recuerdo que le permita la recordación suficiente para volver en ediciones siguientes.

### 10.1. La Solar Festival:

Es un festival multigénero, enfocado a la música electrónica donde los usuarios obtienen una experiencia veraniega, fresca y joven, de parte del mejor talento local e internacional.

La propuesta del festival es una fiesta de sol música y amigos, este primer mensaje capta al usuario, además de llevar una estética colorida, presenta al usuario en un espacio desarrollado de manera tal que el usuario se lleve una experiencia única. Desarrollado por la marca BREAKFAST CLUB, es uno de los eventos más grandes que tiene la ciudad.



Fig. 1: La Solar Festival, 2019

Recuperado: <https://www.breakfastclub.com.co/evento/la-solar>

### 10.2. Freedom Festival:

Desarrollado por Medellinstyle, es uno de los eventos de música electrónica más longevos y experienciales de la ciudad, un evento con múltiples escenarios donde la premisa es “Agudiza tu mente”, en el cual llevar una experiencia única que cautive al usuario, con luces, visuales, y la mejor calidad del sonido es el objetivo final.

Visuales psicodélicas, escenarios con arreglos vanguardistas, el espacio del centro de eventos Plaza Mayor y cantidades industriales de música son los factores que hacen posible que este evento, (que ya se desarrolla anualmente por 6 días, 2 fines de semana) se lleve a cabo de la manera más impecable, generando así uno de los cultos de seguidores más fieles y grandes en los eventos de la ciudad.



Fig. 2: Freedom Festival, 2017 Recuperado: <https://www.clubbingSpain.com/noticias/2018/dos-dias-de-techno-en-medellin.html>

**10.3. RITVALES:**

Siendo este el evento de Halloween más esperado por los paisas, RITVALES es uno de los eventos de música electrónica de carácter nacional, con un cartel casi enteramente conformado por artistas internacionales y una propuesta estética oscura, premisa del desarrollo del evento, donde la noche es el elemento principal y la música su complemento perfecto.

Desarrollado por BREAKFAST CLUB, desde el 2014 RITVALES ha creado un escenario para mostrar nuevas facetas alrededor de la música electrónica y la fiesta en la ciudad. Con estéticas que aluden a la oscuridad, miles de personas se dan cita cada año para desinhibirse durante largas horas de raves delirantes.



Fig. 3: RITVALES FESTIVAL, 2019

Recuperado: <https://www.breakfastclub.com.co/evento/rituales>

**10.4. RESISTANCE:**

Desde el 2017 en octubre, la ciudad ha recibido la visita de uno de los magnates de la música electrónica global, Ultra Music Festival, con su propuesta RESISTANCE, un evento estrictamente de techno donde la premisa es simple, hacer parte de la resistencia que da vida a este genero.

El desarrollador de eventos local SCENE, ha sido el encargado de dar vida al evento de manera local desde su debut en la capital Antioqueña, haciendo uso del espacio en el parque norte para llevar una de las experiencias visuales más globales que ha visto la ciudad.

Caracterizado por tener siempre artistas de primer nivel dentro del género de la música electrónica, RESISTANCE es uno de los eventos más importantes para la ciudad respecto a este, ganándose así el amor de todos los visitantes que hacen parte de esta reunión anual un momento mágico.

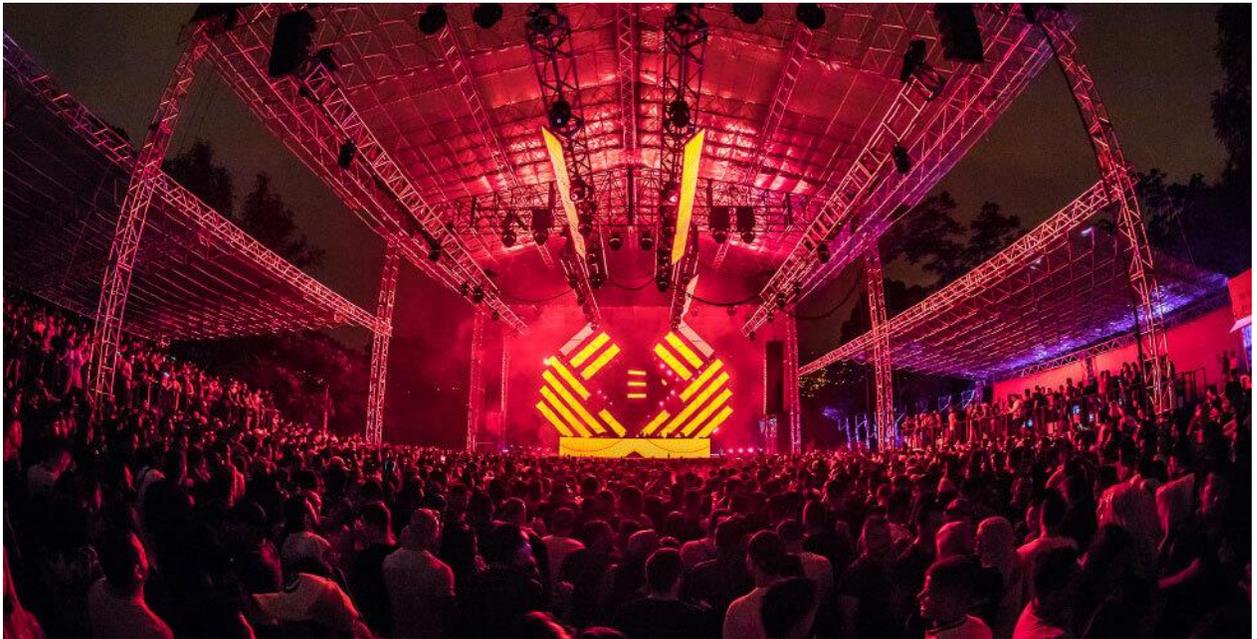


Fig. 4: RESISTANCE FESTIVAL, 2018

Recuperado: <https://medellin.resistancemusic.com/gallery/>



Fig. 5: Charlotte de Witte, presentándose en RESISTANCE, 2019 - Recuperado:

<https://twitter.com/resistance/status/1184164332638298112/photo/3>

### 10.5. **Salón Amador:**

Inspirado en el salón de baile del magnate antioqueño don Coriolano Amador, Salón Amador es el club insignia de la música electrónica en Medellín, donde los beats del techno y house ponen a bailar a los más fervientes fanáticos y donde los nombres de artistas internacionales tienen su hogar.

Siendo una de los principales hogares de la música electrónica local, Salón Amador cuenta semanalmente con los mejores line ups locales e internacionales, además de presentar una experiencia visual conceptual, referente a la vida de Coriolano Amador, conservando una estética victoriana y disponiendo de un espacio ameno para la reunión de sus visitantes.



Fig. 6: JoseM & TacoMan presentándose en Salón Amador, 2019, Recuperado: <https://www.breakfastclub.com.co/venue/salon-amador>

### **11. Análisis experiencial:**

Se realizó un análisis experiencial con un grupo selecto de personas, 5 asistentes a diferentes eventos que propuso la ciudad, una diseñadora con experiencia en desarrollo de imagen gráfica para eventos y un dúo de DJ's local, de los cuales se obtuvieron los siguientes resultados:

Se tuvo en cuenta para este análisis las medidas restrictivas debido a la pandemia del COVID 19, la cual obligó a que el desarrollo de la investigación fuera completamente virtual, esto en referencia al contacto con los entrevistados y la lectura del contexto local de eventos pasados.

#### **11.1 Los asistentes:** (anónimos por sensibilidad de preguntas).

¿Son para ti las visuales que se disponen en eventos una propuesta fundamental?

RESPUESTAS:

-Si, pienso que las visuales que muestran en las pantallas son muy llamativas, hacen del evento una experiencia completa.

-No, no pienso que sean fundamentales, para mi es más importante la música, no importa si está acompañada o no de imágenes o luces.

-Si, no pienso que sean fundamentales, pero me parece que un evento no es lo mismo sin la estimulación visual que tienen las luces sobre uno.

-Si, pienso que los videos que muestran en eventos son alusivos a este y todos los factores son importantes a la hora de calificar un evento.

-Si, para mi son algo fundamental de los eventos.

¿qué provoca en tu mente el experimentar la combinación del sonido con las visuales en el ambiente nocturno?

RESPUESTAS:

-Siento que hago parte de algo más grande, me siento uno con el espacio mientras libero la tensión que acumulo por medio del baile, es liberador.

-Para mi se siente extraño, como si fuera sinestésico de algún modo, los sonidos me llevan a ver cosas más allá de lo que ven los ojos.

-Provoca una sensación única, son estímulos muy especiales que hacen de cada noche un momento único.

-Siento como si la experiencia se apoderara de mi, es algo hipnotizante de sentir.

-Cuando siento el vibrar de los bajos todo mi cuerpo se mueve, y pues apoyar esa vibración con las imágenes hace todavía más único el momento.

¿Has consumido sustancias como licor o sustancias alucinógenas mientras hacías parte de algún evento? si es así, ¿piensas que el haber consumido afectó de manera positiva o negativa la manera en que experimentaste la propuesta del evento?

RESPUESTAS:

-Si, he consumido drogas, pienso que si afecta la manera en que experimento las cosas, de pronto mi atención se agranda y mi sistema nervioso capta más exhaustivamente lo que sucede a mi alrededor.

-No, pienso que el uso de sustancias puede dañar el sentir de la experiencia, y yo no necesito consumir nada para disfrutar del momento.

-Si, solo he consumido licor, me parece que si influye de manera importante cuando bebo, siento que he dañado experiencias debido a estar borracha.

-Si, me gusta consumir marihuana, pienso que me coloca en un estado más tranquilo y me permite disfrutar de los eventos más libremente.

-Si, consumo drogas eventualmente, me parece que la energía que se libera al estar bajo el efecto del éxtasis, es un sentir inigualable a la hora de estar en un evento, me siento en otra dimensión cuando veo y siento la experiencia.

### 11.2. Diseñadora:

Sara Cifuentes, conocida como SCIFU, es una diseñadora e ilustradora de renombre en la ciudad de Medellín, habiendo elaborado anteriormente propuestas visuales para BREAKFAST CLUB en los eventos Selvática y La Solar, su trabajo se caracteriza por ser carismático, caricaturesco y tener mensajes positivos para tener una influencia buena sobre sus observadores.

¿En qué te inspiras para desarrollar las imágenes alusivas a los eventos?

RESPUESTA:

-Uno de mis principales referentes es la naturaleza, me gusta utilizar imágenes frescas, referentes a los eventos, pero sin perder mi esencia, me gusta incluir elementos de la cultura popular también, hacen de cada imagen una pieza única.

¿Piensas que es indispensable que un evento tenga una imagen visual llamativa y congruente?

RESPUESTA:

-Pienso que si, el secreto para el éxito de un evento es la manera en la que lo perciben sus asistentes y partiendo de eso, una imagen llamativa y memorable es un factor fundamental del desarrollo de este.

¿El los eventos que has trabajado, cuál ha sido tu labor como diseñadora?

RESPUESTA:

-Para muchos de estos eventos, he creado posters y contenido web, para algunos he desarrollado visuales animadas representando sus marcas, también he trabajado con artistas locales como Papá Kumbé, para quienes realicé un diseño de visuales para sus conciertos.

¿Para ti, cuál crees que es el factor más memorable de un evento en el usuario?

RESPUESTA:

-Pienso que el factor más memorable de un evento debe ser la experiencia misma, cuando se habla de mercado en eventos, lo más importante es que genere una memoria positiva, y pues esta nace propiamente de lo que siente el usuario al hacer parte del evento como tal, sin embargo, pienso que el estímulo visual que tienen los escenarios y las imágenes hacen parte mayoritaria de la memoria del usuario del evento.

### **11.3. DJ's locales:**

Ravelations es un duo de productores y dj de la ciudad de Medellín, enfocados en los géneros del Techno y Tech House, fieles asistentes a muchos eventos y experiencias musicales que ofrece la ciudad.

Como DJ's, ¿Creen que la experiencia del usuario en los eventos varía por la estética dispuesta en estos?

RESPUESTA:

-Creemos que si, hemos hecho parte de eventos de categorías diferentes como activaciones de marca, al igual que fiestas en clubes, y hemos notado que la gente se dispone de una mejor manera cuando tiene más estímulos visuales, más que sonoros.

¿Hacen las visuales una parte esencial de sus presentaciones?

RESPUESTA:

-Si, pensamos que toda la experiencia que presentamos hace parte de un conjunto de estímulos que es lo que se llevan quienes asisten a los eventos, a pesar de no tener una imagen tan desarrollada, muchos clubes cuentan con sus propios medios y nos ayudan a brindar un espectáculo de buen nivel.

¿Cuál ha sido una de las experiencias visuales más interesantes en las que han hecho parte en la ciudad?

RESPUESTA:

-Sin duda para nosotros ha sido nuestra presentación en el club 881, el ambiente, el espacio, la disposición de quienes escuchan hicieron esa presentación increíble, además de que notamos que las visuales proyectadas eran nuestra imagen filtrada y alterada por medio de una cámara web, nos pareció interesante la manera tan única de crear esos contenidos visuales por parte del club.

**12. Análisis de las respuestas:**

Partiendo de estas respuestas y de lo observado antes en eventos (Pre Covid), es evidente de que una experiencia sonora no es lo mismo sin el acompañamiento audiovisual, es casi indispensable para el usuario del evento tener estímulos visuales, el acompañamiento de las luces y los medios animados llevan una experiencia de algo normal a algo sorprendente.

Es evidente que para los usuarios en general, las visuales son un acompañamiento ideal en los eventos de música electrónica de la ciudad.

Es importante también resaltar la dificultad que se tuvo para realizar el análisis debido a la contingencia por el COVID 19, la cual imposibilitó las observaciones presenciales respecto a la temática ubicada en el contexto.

**13. Conclusiones:**

El desarrollo de los eventos de música electrónica en la ciudad de Medellín representa un crecimiento exponencial del valor cultural de la ciudad. Para el usuario, las visuales son un factor indispensable del desarrollo de eventos tanto pequeños como masivos debido a la estimulación que de ellas deriva. El estímulo generado por los medios audiovisuales varía de usuario a usuario dependiendo del tipo de experiencia y de la influencia de sustancias que este haya o no consumido, donde este puede tener una abstracción diferente dependiendo de su estado. Para el usuario, una experiencia se vuelve única al asociar el estímulo visual con el sonoro, debido a esto, los eventos de música electrónica son vistos como vanguardistas

tanto por desarrolladores como por asistentes, ya que ambos buscan generar memorias únicas para cada momento.

Debido a la situación actual por la que pasan el mundo y el país, no se pudo realizar un análisis a cabalidad y con las observaciones pertinentes (participantes). Por esto se decide dejar abierta la posibilidad de una ampliación en la cual se permita realizar una observación participante del contexto local en referencia a la temática.

#### **14. Recomendaciones:**

##### Metodológicas:

-Realizar observaciones de carácter participante en el contexto local, donde se puedan evidenciar presencialmente y de manera directa, los obtenidos que en esta investigación se recogieron, además de obtener posibles resultados diferentes.

##### Académicas:

-Se deja abierta la posibilidad a quien interese profundizar en las temáticas que en este proyecto se desarrollaron, siendo éstas un factor relevante dentro del contexto de los eventos en la ciudad de Medellín.

##### Prácticas:

-Se recomienda primero realizar un análisis pasivo del usuario en el contexto, antes de abordarlo para el análisis participante.

-Se recomienda también, realizar un nuevo análisis del contexto en general, el cuál puede cambiar debido las variaciones que se presenten luego de la coyuntura actual del COVID 19.

**15. Bibliografía:**

*Thomas E. Powell, Hajo G. Boomgaarden, Knut De Swert, Claes H. de Vreese (2015) A Clearer Picture: The Contribution of Visuals and Text to Framing Effects, Journal of Communication, Volumen 65, Edición 6, Diciembre 2015, Páginas 997-1017, <https://doi.org/10.1111/jcom.12184>*

*Marina Gutiérrez De Angelis (2012), ANTROPOLOGÍA VISUAL Y MEDIOS DIGITALES: Nuevas perspectivas y experiencias metodológicas, Revista de Antropología Experimental no. 12, 2012. Texto 8: Páginas 101-112. Universidad de Jaén (España)*

*WILLIAM FORDE THOMPSON, PHIL GRAHAM, FRANK A. RUSSO, Seeing music performance: Visual influences on perception and experience, Revista Semiotica, Volúmen: 156 – 1/4 (2005) , Páginas: 203–227*

*Magariños de Morentin, Juan LA(S) SEMIOTICA(S) DE LA IMAGEN VISUAL Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 17, febrero, 2001.*

---