

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE GEOGRAFÍA

LOS RAVES Y SU DIFUSIÓN  
EN LA CIUDAD DE MÉXICO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN GEOGRAFÍA

P R E S E N T A

MICHELLE GONZÁLEZ FAUERZO

ASESOR:

MTRO. EDUARDO ANTONIO PÉREZ TORRES

MÉXICO, D. F.

FEBRERO DE 2012



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

A

D I O S

Por mantenerme viva  
y ayudarme a que  
llegara este día, para cumplir esta Meta.  
Con todo el amor que me hace tener:  
GRACIAS

A MI TÍA

(y madre a la vez)

ANA MARÍA GONZÁLEZ VIZCARRA

Con todo mi amor y agradecimiento,  
por nunca haber perdido la fe en mí  
y siempre darme ánimos cuando  
empezaba a flaquear y/o  
desviarme del camino.

A MIS PADRES  
JORGE Y TAMARA  
Y A MIS HERMANOS  
ANDREA, TAMARA, JORGE Y AXEL  
Que a su manera y alcance me han  
apoyado para concluir mi carrera.

En especial a mi hermana  
ANDREA GONZÁLEZ FAUERZO  
que desde que comencé  
la carrera, siempre fue un  
estimulo y un ejemplo  
para mí y estoy muy  
orgullosa de ella.

A LA FAMILIA ESQUIVEL

MIGUEL GRANDE, MIGUEL CHICO, MARTHA T. NOELLER  
y demás miembros de la familia,

Por el apoyo incondicional, cariño y confianza que  
me han dado desde el primer día que los conocí,  
en especial a mi mejor amigo

J. MIGUEL ESQUIVEL TORRES

por compartir conmigo  
los maravillosos padres  
que Dios le dio  
Y toda su persona.

Al Sr. Lic. EDUARDO ANTONIO PÉREZ TORRES

Por su ayuda, sus consejos y colaboración  
para la realización del presente trabajo  
de Tesis, que a pesar de los años  
que tardé en terminarlo, nunca  
dudó en que lo terminaría.  
Con mi más sincero  
reconocimiento.

A los Profesores  
que formaron  
parte del jurado de  
mi trabajo de tesis:

PASTOR GERARDO GONZÁLEZ RAMÍREZ

J OSÉ MANUEL ESPINOZA RODRÍGUEZ

EDUARDO ANTONIO PÉREZ TORRES

EDMUNDO QUEZADA HERNÁNDEZ

CARLA A. GÓNZALEZ ORTEGA

Por su tiempo y dedicación  
para ayudarme a reconocer  
los errores que tuve en el desarrollo  
de la presente, y que sin duda, sin  
su consejo, no me sentiría tan segura  
y satisfecha con mi trabajo cómo me  
siento ahora.

Muchas  
gracias.

A todos los Profesores  
y compañeros de mi Facultad,  
que han sembrado en mí  
y que comparten conmigo  
la felicidad y la conciencia  
de ejercer la Geografía  
con orgullo.

A mis amigos y miembros de la Cultura Rave  
por todo el Mundo,  
que representan en  
mí la alegría de mi  
existencia y la razón  
de que la vida es muy  
bella cuando bailamos  
y sentimos lo mismo que  
amamos: `la música de las raves!!´

La presente Tesis fue elaborada bajo la dirección del Sr.

Lic. Eduardo Antonio Pérez Torres,  
profesor de la Carrera de Geografía de la  
Facultad de Filosofía y Letras, Ciudad Universitaria  
con la autorización de la Sra.

Dra. Patricia Gómez Rey  
Coordinadora de la Carrera de Geografía.



# INDICE GENERAL.

## LOS RAVES Y SU DIFUSIÓN EN LA CIUDAD DE MÉXICO

PAGS.

INTRODUCCIÓN. .... - 1 -

### Capítulo I.

#### MÚSICA ELECTRÓNICA.

##### I.1. Definición y antecedentes de la música electrónica.

I.1.1. Definición de música electrónica. .... - 9 -

I.1.2. Antecedentes de la música electrónica. .... - 89 -

### Capítulo II.

#### RAVES.

##### II.1. Definición y antecedentes de los Raves.

II.1.1. Definición de Rave. .... - 115 -

II.1.2. Antecedentes de los Raves. .... - 118 -

##### II.2. Estructura general de la cultura Rave.

II.2.1. Cinco áreas esenciales. .... - 152 -

## Capítulo III.

### EL FENÓMENO DE LA DIFUSIÓN ESPACIAL DE LA CULTURA RAVE EN LA CIUDAD DE MÉXICO Y SU DIFUSIÓN COMO FOMENTO DE SU DESARROLLO.

#### III.1. Fundamentos teóricos sobre la difusión en Geografía Cultural.

III.1.1. Difusión.....- 161 -

III.2. Difusión de la Cultura Rave. ....- 165 -

III.3. Lugares en los que se difunde la música electrónica en la Ciudad de  
México.....- 170 -

III.4. Lugares en los que se difunden los Raves en la Ciudad de México....- 175 -

CONCLUSIONES.....- 185 -

BIBLIOGRAFÍA GENERAL.....- 193 -

FUENTES DE CONSULTA.....- 195 -

INTERNET.....- 197 -

ANEXOS.....- 201 -

GLOSARIO DE TÉRMINOS.....- 205 -

## INTRODUCCIÓN.

Desde que en México a finales de los ochentas se fue introduciendo la música electrónica por personas que habían acudido en otros países a fiestas llamados Raves, el interés por extender estas fiestas para bailar y escuchar esta música dentro de la Ciudad se hizo mayor por lo que se fue conformando e incorporando poco a poco lo que llamamos una cultura Rave. En ella encontramos adeptos que escuchan, sienten, conviven, tocan algún instrumento electrónico, utilizan la tecnología disponible, comparten e intercambian experiencias, pensamientos, ideales, actitudes y requieren necesariamente de espacios para su desarrollo y su difusión.

Sin embargo, los Raves no han encontrado la manera de difundirse en la Ciudad libremente ya que los espacios con los que cuenta son escasos, ya que no se obtienen los permisos necesarios y los medios difunden información incompleta o incluso errónea de lo que realmente significan, representan y sucede en los Raves. Esto ha dado lugar a que las personas acudan a ellos teniendo un mal concepto de lo que es la música electrónica, las fiestas Rave, los lugares aptos para éstas, las personas e ideología Rave, y todo lo que conforma esta cultura.

Esta investigación busca que se tomen en cuenta las culturas que se generan en la Ciudad de México, percatándose de su comportamiento en el espacio y su distribución y, que en esta investigación se tratará de la cultura Rave.

Esta investigación también aportará las bases para que en México se realicen más investigaciones de tipo espacial con relación a la música electrónica, los Raves, su difusión y su influencia; ya que en México no se registran investigaciones desde la perspectiva geográfica sobre culturas de música y su relación con la sociedad. Así también esta investigación podrá ser tomada como base para que en lo sucesivo se tome en cuenta la difusión cultural en cuanto a la música en las asignaturas de Geografía de México, Geografía de la Población, Geografía Humana y Geografía Cultural en la Licenciatura en Geografía de la UNAM.

Los resultados de esta investigación contribuirán a que se tomen en cuenta las actuales y futuras manifestaciones culturales que se generen a partir de la música y que se infiltran o nacen en el país; para que se creen espacios para su difusión y su conocimiento y, para que se percaten del cambio cultural que se genera por esta causa dentro del país y sobre todo para que la gente conozca sobre este tipo de fiestas u otras y tenga oportunidad de rechazarlas o aceptarlas después de tener un conocimiento de ellas.

Esta investigación se apoya en las posiciones teóricas siguientes:

El tema de difusión se abordará en cuanto a la difusión espacial y en cuanto a la difusión cultural.

“Cualquier paisaje humanizado, cualquier asentamiento en cualquier momento es una acumulación de experiencias prácticas [...] no se puede conocer la localización de las actividades sin saber como funciona la cultura, las formas de vida en común del grupo...” (Sauer, 1941).

“...ciertos aspectos no materiales (por ejemplo, lenguaje, religión, tabúes, etc.) [...] se han interpretado normalmente como indicadores culturales o como medios para la formación de grupos culturales debido a su papel institucional como aglutinadores de individuos con creencias afines” (Ibíd.).

“...estructura espacial [...] compuesta de cuatro factores entre los que se da una causalidad recíproca y una interdependencia funcional: la población (grupo integrado funcionalmente), la organización (relaciones sociales y económicas dentro del grupo), el medio (los efectos del medio físico en el grupo), y la tecnología (las máquinas y técnicas utilizadas por el grupo para mantenerse y organizarse...” aunque faltaría “...definir adecuadamente sus componentes y dar cabida a los valores, sentimientos, actitudes y preferencias de la población”. (Hauser y Duncan, 1965).

"Vínculos afectivos que se establecen entre los seres humanos y su entorno material y en particular con respecto a ciertos lugares o entornos..." (Tuan, Yi-Fu, 2007).

"...Las tecnologías que una cultura usa en su comunicación ejercen una influencia poderosa en su forma, valores y significado. Al comprender una cultura, uno necesita prestar atención a las diferentes formas de comunicación dentro de la cultura y la manera en que se relacionan entre sí" (Horsfield en Blunt, A., Gruffudd, J., May, M. y Pinder, D., 2003).

"...Cuando hay cambios en la información dentro de una cultura trae como resultado cambios significativos en las percepciones, organización, significado y valores culturales" (Ibíd.).

Esta investigación se guió a través de los conceptos básicos siguientes:

- **Difusión espacial.** Es la propagación de determinado elemento a partir de un punto dado (o de unos puntos dados) sobre un área más amplia. (Monkhouse, 1978).
- **Difusión cultural.** Propagación espacial de rasgos o elementos culturales a partir del punto de innovación o de inicio (Ibíd.).
- **Cultura Rave.** "Se representa en un lugar donde la ciencia, la tecnología, la cultura global y la cultura joven se encuentran en un ritual espiritual pagano" (Douglas Rushkoff en <http://www.rushkoff.com>). "Es la mezcla de ideologías y costumbres que engloban a la música electrónica alrededor del mundo y estas vienen acompañadas de grupos sociales y movimientos subterráneos generados por personas conscientes, por otro lado estos generan festivales y eventos alusivos a estos" (Lili Cosmogonía y Yenary AMG de Semilla Virtual en <http://groups.msn.com/CulturaRave/>). Es el descubrimiento de la música como una herramienta espiritual (<http://www.elektorave.com>).
- **Música electrónica.** "Es a base de 'beats' y de mezclas, mediante la tecnología como proceso creativo" (Paul D. Miller t.c.c., DJ Spooky en <http://www.elektorave.com>). "Es la

música que utiliza medios eléctricos (**sintetizadores** analógicos, cinta magnetofónica, por ejemplo) y/o electrónicos (unidades de efectos digitales, **samplers**, computadora, etc.) para la creación y/o edición del sonido. Pero en realidad no solo tiene que ver con el equipo que se utiliza sino más bien con una estética del sonido, que parte del hecho de que éste puede ser manipulado, transformado" (Gloribel Hernández en <http://www.elektorave.com>).

- **Fiestas Rave.** Un Rave es una fiesta que usualmente dura toda la noche, es abierta al público en general, donde la música electrónica (en sus diferentes géneros) es reproducida. En estas fiestas una gran cantidad de personas ingiere un número indefinido de diversos químicos. En estas fiestas el número de gente que asiste no tiene importancia y puede haber de uno a más DJ's, el costo de entrada tampoco es muy importante ya que a través de la práctica (de acudir a éstas), entre más alto es el precio, más comercial es el evento y de baja calidad. Generalmente sólo duran una noche, y a lo mucho un fin de semana y cambian de espacios constantemente. **Lásers**, música estridente, imágenes cibernéticas, ropajes extravagantes, perforaciones corporales, colores, juguetes y algunas bebidas inteligentes como los **Smart Drinks** son los más grandes contribuidores para una experiencia Rave. Otro aspecto de los raves son los volantes, también llamados "**flyers**", usados para saber en dónde y quién tocará en el próximo Rave (Ibíd.).
- **Rave:**
  1. *Verbo Intransitivo:* Delirar; hablar con extremo entusiasmo; moverse o actuar violentamente, agresivamente.
  2. *Sustantivo British English:* fiesta con música de baile y que puede durar toda la noche.
- **Personas Rave.** "Los ravers son una multitud única. El raver común tiene una edad entre los 17 y los 25 años. Él o ella probablemente venga de una familia de clase media y razonablemente bien educado". Muchos ravers tienen trabajos en campos de la tecnología, como computación y programación. Muchos son universitarios. No es una cultura de todo el tiempo (Ibíd.).

- **Ideología Rave.** "...PLUR, las siglas en ingles de Paz, Amor, Unidad y Respeto. Los cuales son los cuatro pilares de la cultura electrónica" (Ibíd.).

Al final de este trabajo se encuentra un glosario más amplio que abarca todos los términos utilizados en el presente trabajo.

Los objetivos que guiaron esta investigación fueron los siguientes:

#### Objetivo General.

Revelar el alcance espacial que han tenido los Raves y la música electrónica en cuanto a la aceptación y al nivel de conocimiento de sus adeptos en la Ciudad de México.

#### Objetivos Particulares.

- Identificar el surgimiento de la música electrónica especificando sus géneros y subgéneros en el mundo representándolos en mapas.
- Identificar el surgimiento de los Raves y sus modos de difusión.
- Conocer la estructura de la cultura Rave.
- Caracterizar los lugares donde se difunde la música electrónica en la Ciudad de México.
- Determinar los lugares en los que se difunde la cultura Rave en la Ciudad de México.

CAPITULO PRIMERO.



## MÚSICA ELECTRÓNICA.

### I.1. Definición y antecedentes de la música electrónica.

#### I.1.1. Definición de música electrónica.

La música electrónica es un estilo musical que se caracteriza por la utilización de sonidos generados artificialmente como ruidos de pájaros, robots, sirenas de patrullas, gritos humanos, fracciones de sonidos de alguna película, sonidos del mar, cantos distorsionados, etc., a diferencia de la música convencional que genera sus sonidos a través de instrumentos musicales convencionales. Este concepto incluye también a la música compuesta por cintas magnetofónicas (música que se encuentra grabada en cintas y que se interpreta por medio de altavoces), a la música concreta (la música que se hace a partir de sonidos grabados y después modificados), a la música en vivo (la música creada en tiempo real con equipo electrónico), a la música que combina la interpretación en vivo con música electrónica grabada (Internet: Gómez, 1997) y, a la música por computadora (la música que se realiza en su totalidad con software y con la computadora). También algunas veces, la música electrónica hace uso de instrumentos convencionales, pero estos son ejecutados mediante cualquier tipo de procesamiento electrónico (*Enciclopedia Microsoft Encarta, 2005*), podrían ser por ejemplo sonidos de guitarras, sin que éstas sean tocadas verdaderamente junto con la canción, sino que son sonidos de guitarras creados por medio de samplers).

Este tipo de música solo y únicamente puede ser tocada y compuesta con equipamiento electrónico. Esto es, que no se podría obtener sin la ayuda de

computadoras, sintetizadores, secuenciadores, ordenadores, máquinas de tambores, equipos de percusión, samplers o cajas de ritmos, ecualizadores, entre otros (Ibíd.).

Con relación a la música en general, la música electrónica es un campo muy nuevo (a partir del siglo XX) que ha ido adaptándose a los rápidos avances tecnológicos, como por ejemplo el Internet que ha permitido que compositores de todo el mundo intercambien programas de música, sonidos grabados, e incluso su propia música; o el software que permite manipular los sonidos para ser ordenados, procesados y secuenciados digitalmente, para crear dicha música.

En la actualidad muchos practicantes de la música convencional, ven a la música electrónica como una parte del todo que constituye a la música; ya no es algo que dejan de lado y en muchas de sus obras combinan sonidos electrónicos y acústicos.

#### Los géneros y subgéneros de la música electrónica.

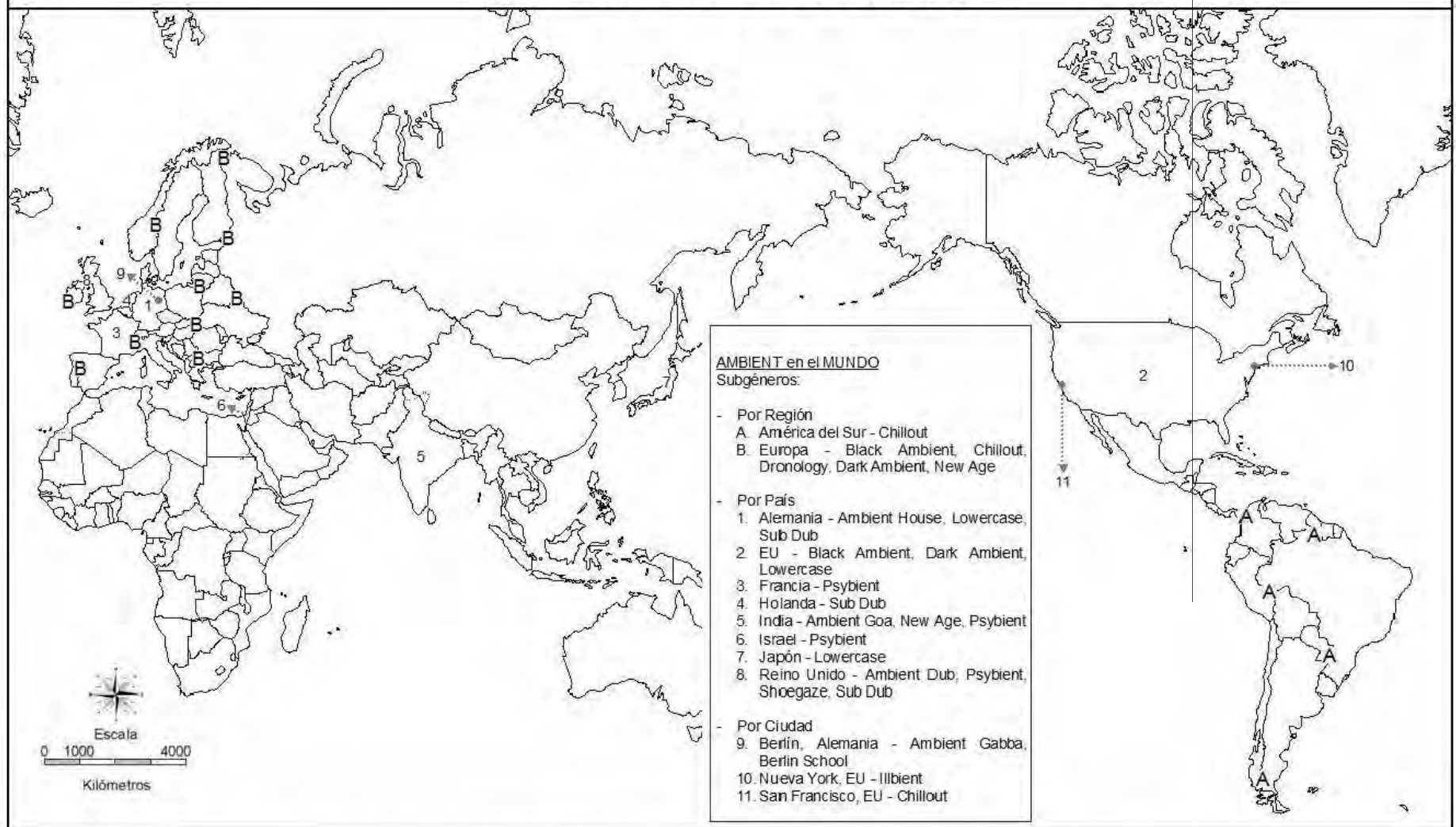
Existen y han existido en la música electrónica tanto estilos populares como estilos de carácter más serio, entre los que cabe destacar y ubicar en mapas a los géneros y subgéneros que han trascendido a través de los años de acuerdo a su país o países de origen.

Géneros y subgéneros de música electrónica que estarán detallados y representados a continuación en los siguientes cuadros y sus respectivos mapas que fueron elaborados con información (tomada de diferentes fuentes mencionadas en el apartado de fuentes de consulta) compilada por la autora, para representar la ubicación y desplazamiento de éstos en cuanto a su distribución espacial.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Ambient</b> – Reino Unido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ambient Dub</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Ambient Gabba</b> – Berlín Alemania</li> <li>• <b>Ambient Goa</b> – India</li> <li>• <b>Ambient House</b> – Alemania</li> <li>• <b>Berlin School</b> – Berlín Alemania</li> <li>• <b>Black Ambient</b> – Europa y EU</li> <li>• <b>Chillout/Chill Out/Chill/Chill-out</b> – Europa, San Francisco EU y América del Sur</li> <li>• <b>Dark Ambient</b> – Europa y EU</li> <li>• <b>Dronology</b> – Europa</li> <li>• <b>Illbient</b> – Nueva York EU</li> <li>• <b>Lowercase</b> – Japón, EU y Alemania</li> <li>• <b>New Age</b> – Europa e India</li> <li>• <b>Psybient</b> – India, Israel, Francia e Inglaterra</li> <li>• <b>Shoegaze/Shoegazing</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Sub Dub</b> – Alemania, Holanda y Reino Unido</li> </ul>	<p>Incorpora elementos de diferentes estilos, entre los que están el Jazz, el Rock and Roll, la música electrónica, la música clásica moderna, el Reggae o cualquier sonido que tenga un contexto atmosférico.</p> <p>Se basa en la superposición de sonidos sintéticos y sonidos de la naturaleza.</p> <p>Integra sonidos de instrumentos eléctricos, electrónicos y acústicos.</p>

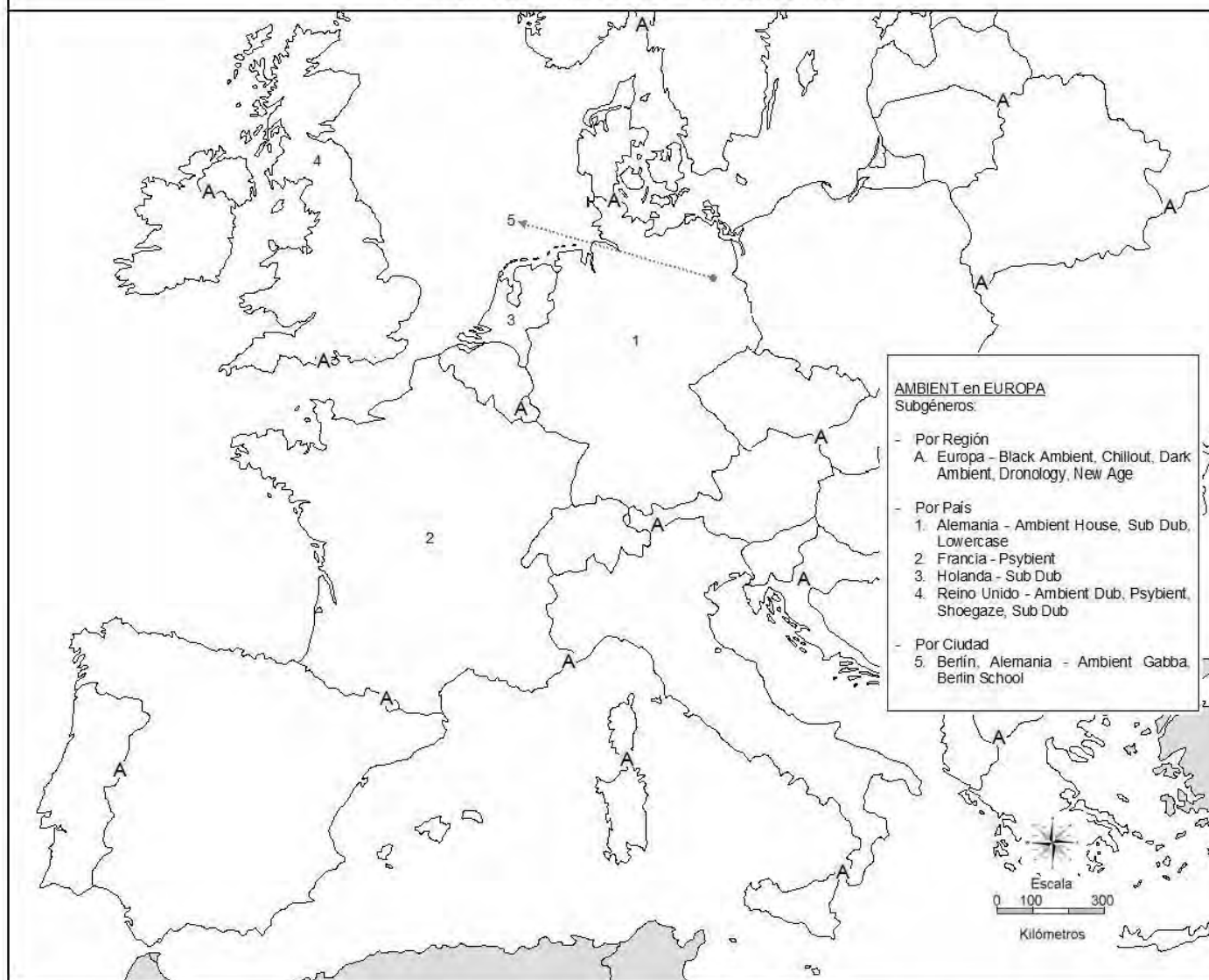
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 1 y 2).

## GÉNERO AMBIENT EN EL MUNDO



Mapa 1.- En este mapa se muestra la distribución de los lugares en donde surgieron los subgéneros del Ambient que tuvo su nacimiento en Reino Unido. Se muestra que hubo un predominio de subgéneros del Ambient que surgieron en el continente donde éste nació y, que solamente los subgéneros Ambient Goa e Illbient surgieron en otros continentes. Se muestra que algunos de los subgéneros que surgieron en Europa, también surgieron en EU, India, Israel, Japón y Sudamérica a la par que en Europa y, que de haber sido un género originado en su inicio en tan solo un continente (Europa), sus subgéneros fueron creados en tres continentes (América, Asia y Europa).

## GÉNERO AMBIENT EN EUROPA

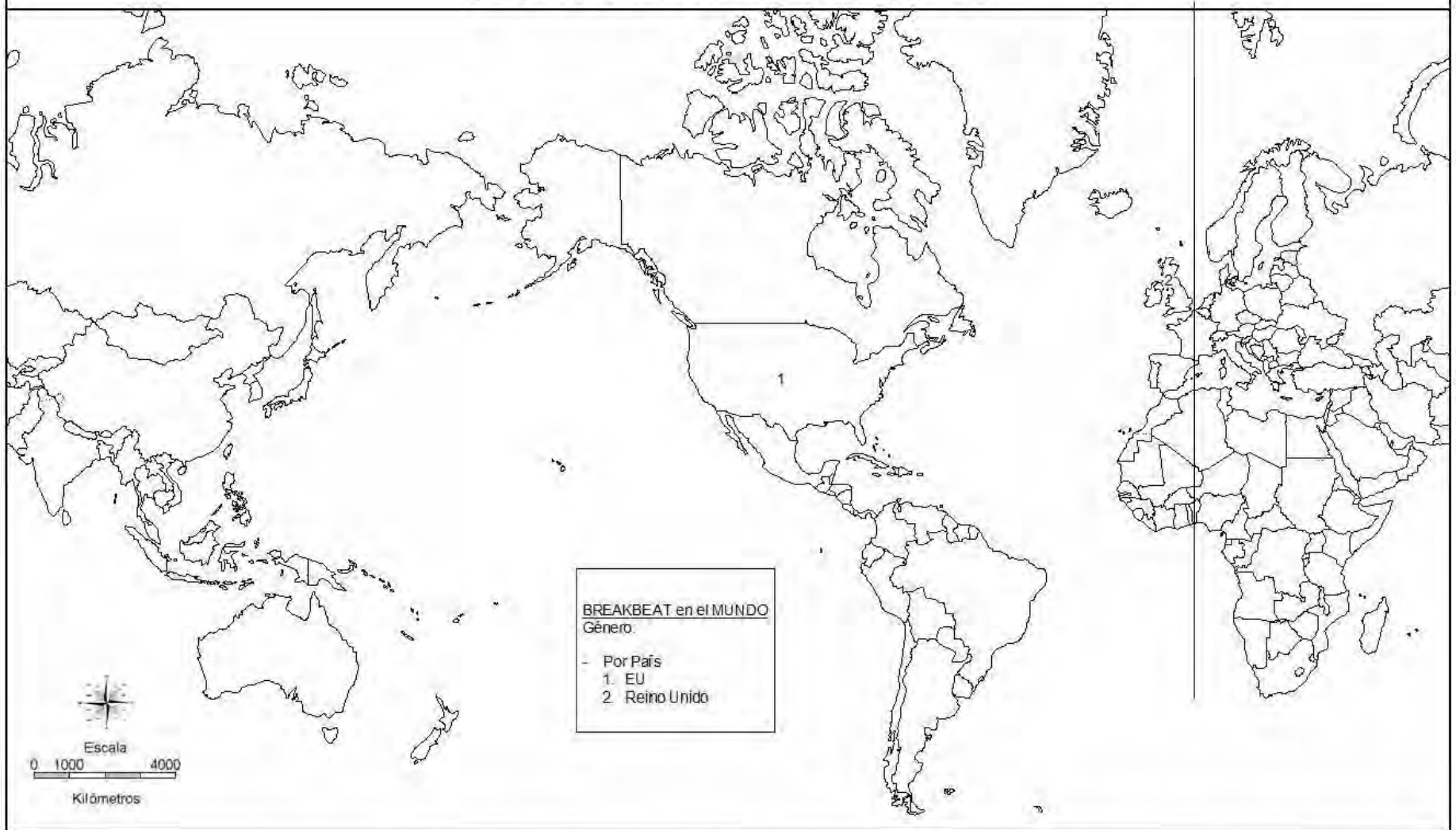


Mapa 2.- En este mapa se muestra más claramente cuál fue la localización de los subgéneros surgidos del Ambient en Europa, sin olvidar que el punto de partida del género fue Reino Unido. Se muestra como solamente los países más cercanos a Reino Unido tuvieron una participación más específica en cuanto al subgénero o los subgéneros que en ellos surgieron, esto es por ejemplo en Francia con el Psybient, en Holanda con el Sub Dub, o en la Ciudad de Berlín, Alemania con el Ambient Gabba.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Breakbeat/Breaks</b> – Reino Unido y EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acid Breaks</b> – Reino Unido y EU</li> <li>• <b>Baltimore Breaks</b> – EU</li> <li>• <b>Big Beat/Chemical Breaks</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Breakcore</b> – Reino Unido, Alemania, Francia y Medio Oeste de EU</li> <li>• <b>Brokenbeat</b> – Londres Inglaterra</li> <li>• <b>Elektro Breaks/Anthem Breaks</b> – Reino Unido y Alemania</li> <li>• <b>Florida Breaks</b> – Florida EU</li> <li>• <b>Grime</b> – Londres Inglaterra</li> <li>• <b>Hardcore Breaks</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Nu Skool Breaks</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Progressive Breaks</b> – Europa, América y Australia</li> <li>• <b>Raggacore</b> – Europa, EU y Canadá</li> <li>•</li> </ul>	<p>Mucha de esta música proviene de <b>sampleos</b> del viejo Funk y de Jazz.</p> <p>Es el <b>ritmo</b> base del Hip-Hop y tiene cierta influencia del Reggae. También puede contener ritmos utilizados en la música originaria de África y la música Afroamericana.</p> <p>Usualmente está caracterizado por patrones de <b>4/4</b>, que van de los 130-160bpm.</p> <p>Se elabora con sintetizadores, secuenciadores, cajas de ritmos, teclados, samplers, etc.</p>

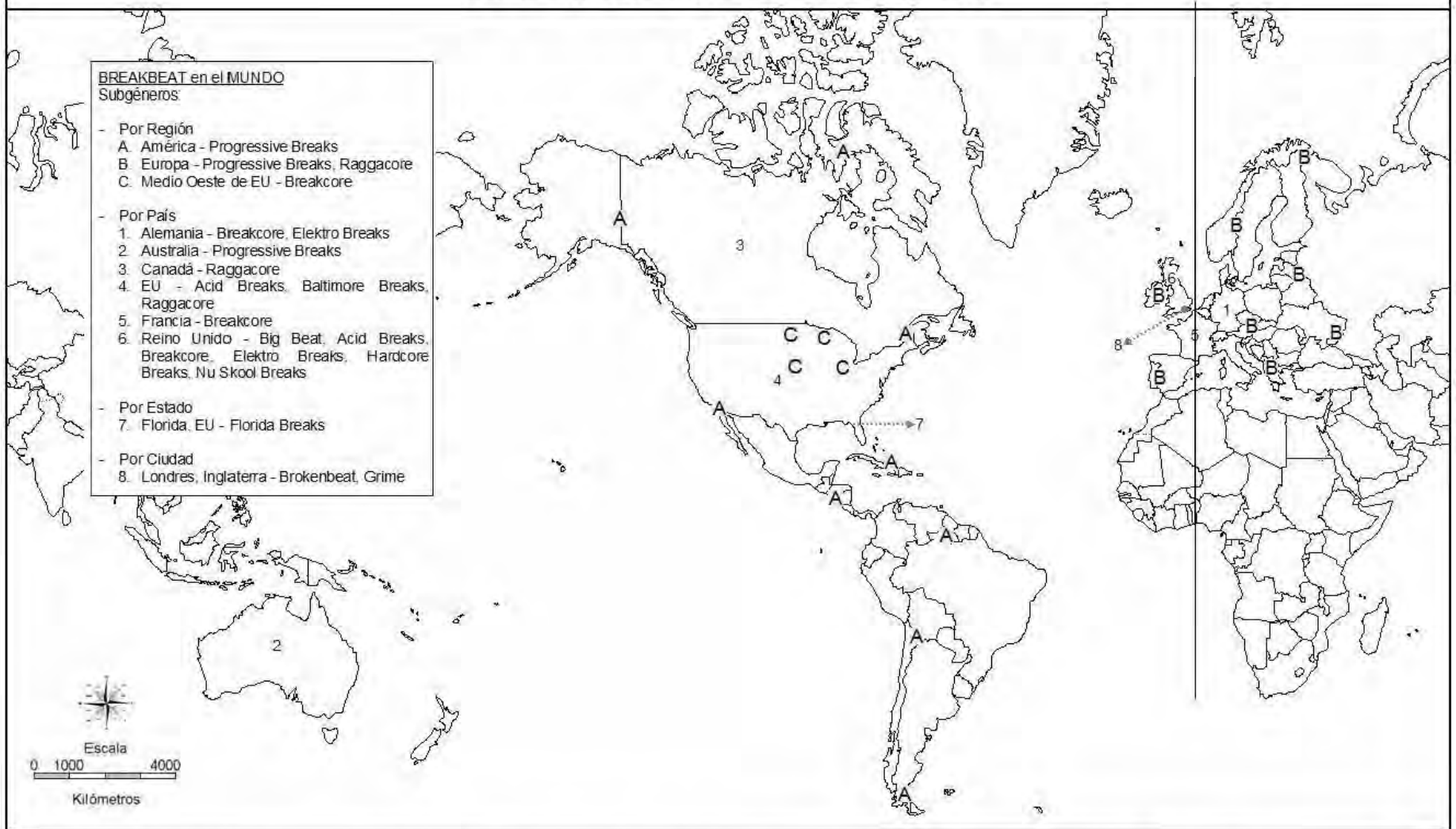
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 3, 4 y 5).

## GÉNERO BREAKBEAT EN EL MUNDO



Mapa 3.- En este mapa se muestra como este género surgió en dos países muy distantes y no sólo en un país o en un continente, como fue el caso del mapa anterior, ya que éste género surgió en el continente europeo y americano a la vez.

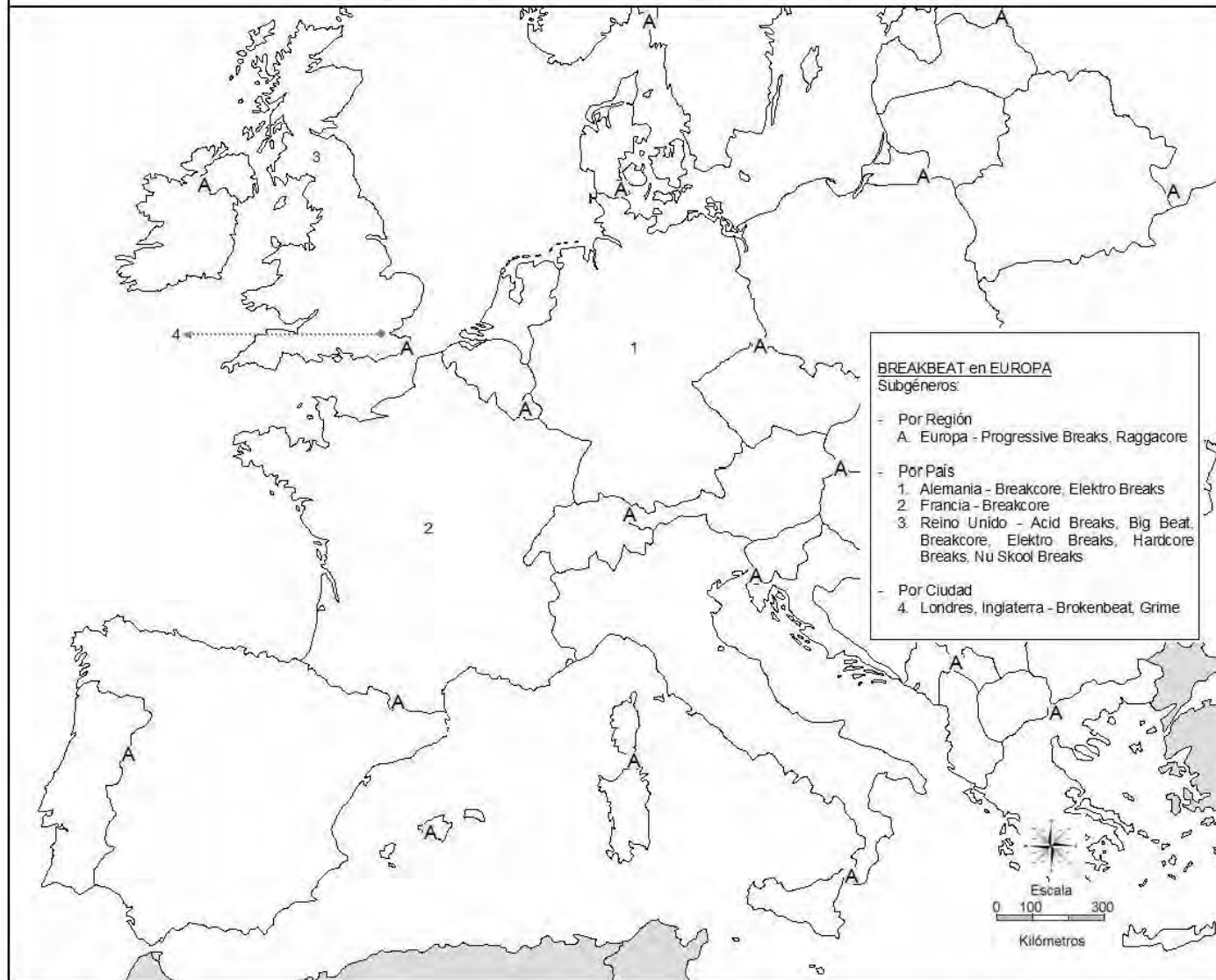
## GÉNERO BREAKBEAT EN EL MUNDO



Mapa 4.- En este mapa se muestra la distribución que hubo en cuanto al surgimiento de los subgéneros del Breakbeat. Se muestra como a demás de haber sido bien aceptado en sus países de origen EU y Reino Unido, también fueron de gran influencia para sus países vecinos e incluso a lo largo de los dos continentes de origen (América y Europa) y también del continente australiano.



## GÉNERO BREAKBEAT EN EUROPA

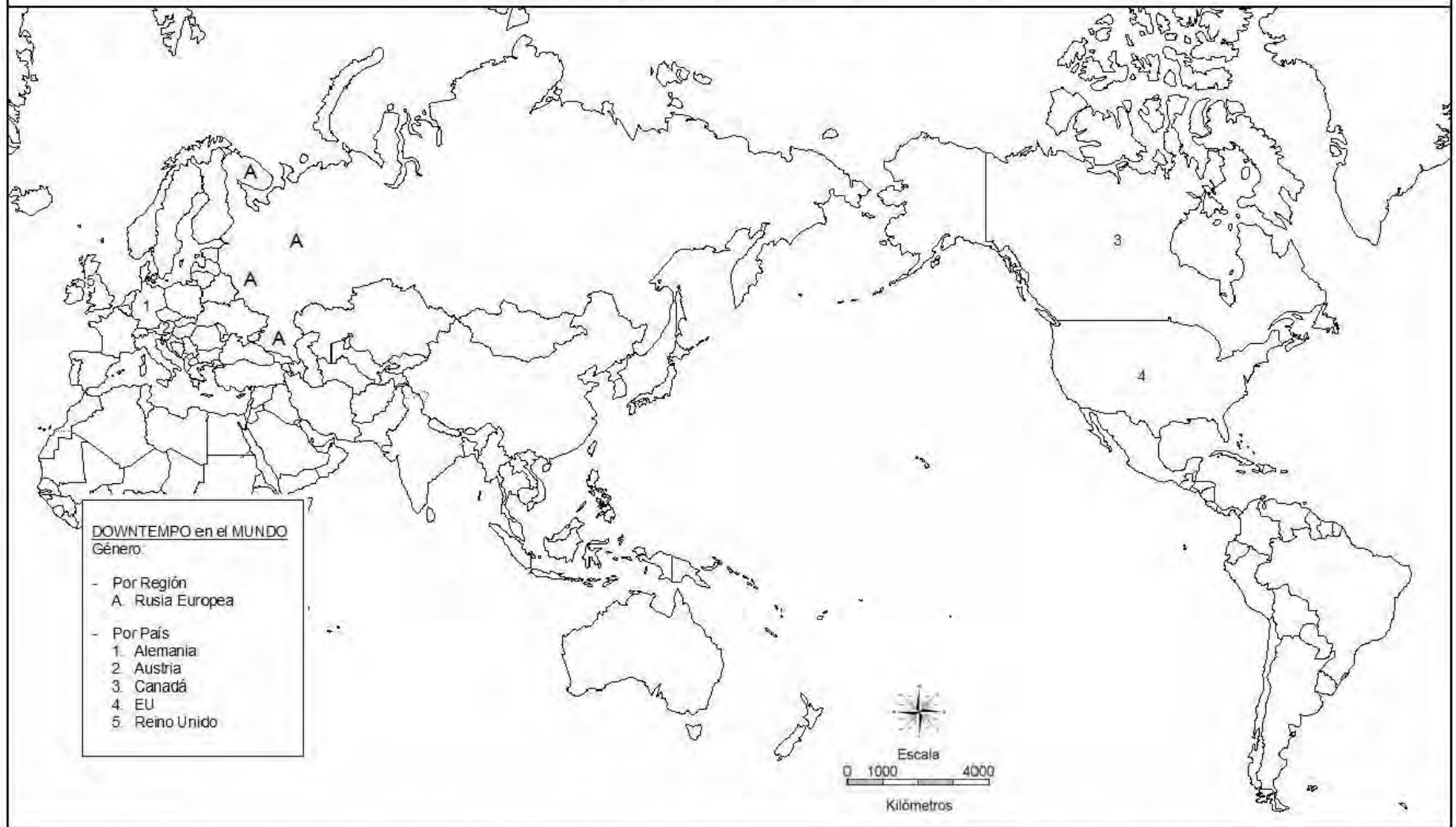


Mapa 5.- En este mapa se muestran específicamente los subgéneros que surgieron en los países con más cercanía al lugar de origen del género Break beat (Reino Unido) en el continente europeo, y que a diferencia de EU, aquí hubo creación de un mayor número de subgéneros.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Downtempo/ Downbeat</b> – Rusia Europea, Austria, Alemania, Reino Unido, Canadá y EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acid Jazz/Groove Jazz/Club Jazz</b> – Inglaterra</li> <li>• <b>Balearic Beat</b> – España</li> <li>• <b>Bitpop</b> – Europa y EU</li> <li>• <b>Chiptune</b> – Alemania, Holanda y Reino Unido</li> <li>• <b>Dub Music</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Ethnic Electronica/Ethno Techno</b> – Rusia</li> <li>• <b>Glitch/Minimal Eletronic/ Clicks and Cuts</b> – Alemania</li> <li>• <b>IDM (Intelligent Dance Music)/Intelligent Techno</b> – Reino Unido, Alemania, y Florida e Illinois EU</li> <li>• <b>Nu Jazz</b> – Alemania, Francia y Reino Unido</li> <li>• <b>Trip Hop/Brit Hop/Bristol Sound</b> – Bristol Inglaterra</li> <li>• <b>Turntablism/Scratching</b> – EU, Jamaica, Reino Unido y Japón</li> </ul>	<p>Este género recurre mucho a los sonidos del Dub, del Hip-Hop, Jazz, Funk, Drum´n´Bass, Soul, Ambient y Pop.</p> <p>Es música de ritmoailable. Ofrece ambientes relajados y melodías tenues manejando los <b>beats</b> de manera adecuada, creando sonidos relajantes, sensuales o románticos.</p> <p>Se elabora con teclados (especialmente con rodas), tornamesas, cajas de ritmos (como la Roland MC-909), samplers, sonidos de metal, tambores, instrumentos de cuerda y flautas.</p>

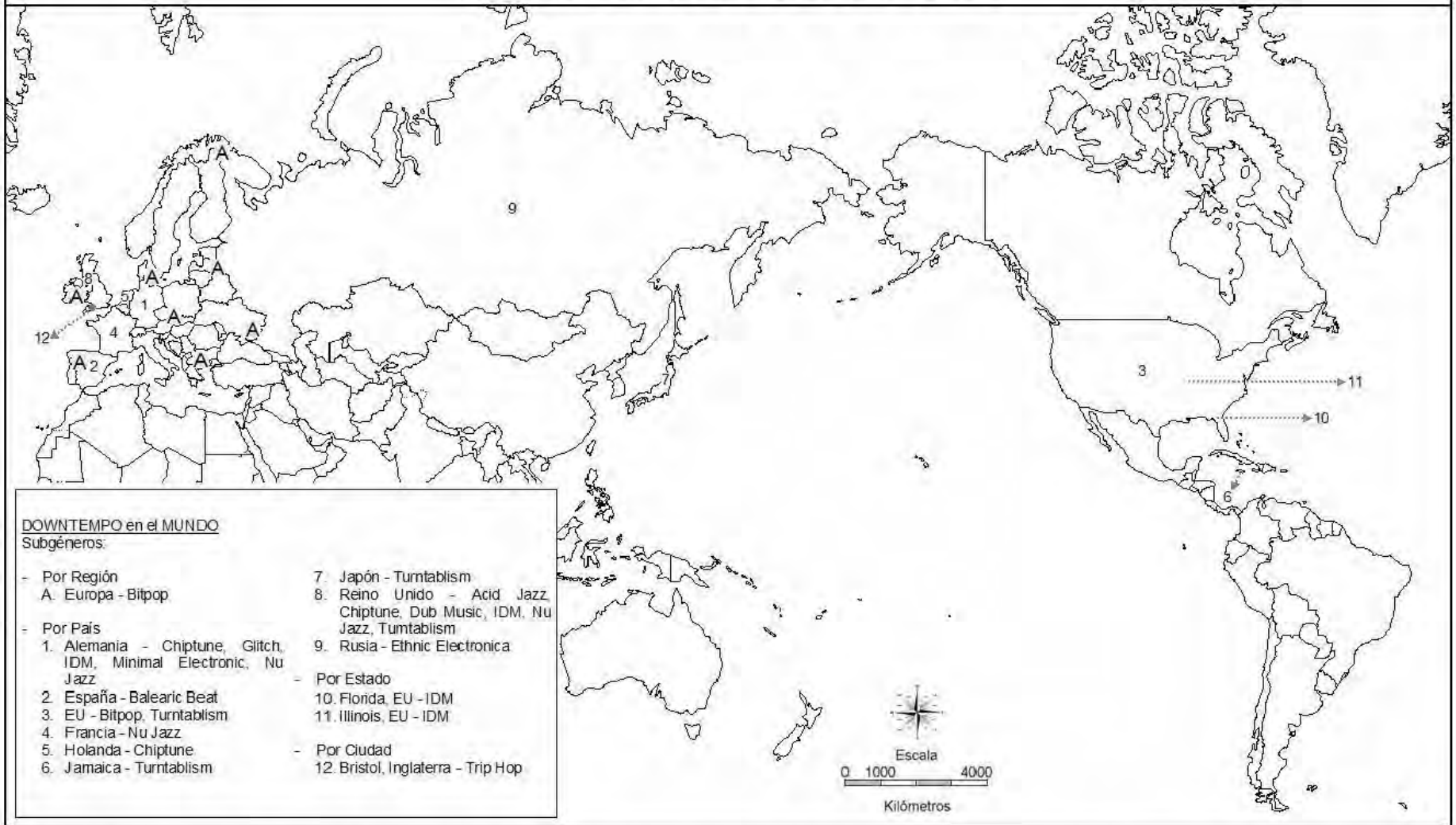
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 6, 7 y 8).

## GÉNERO DOWNTempo EN EL MUNDO

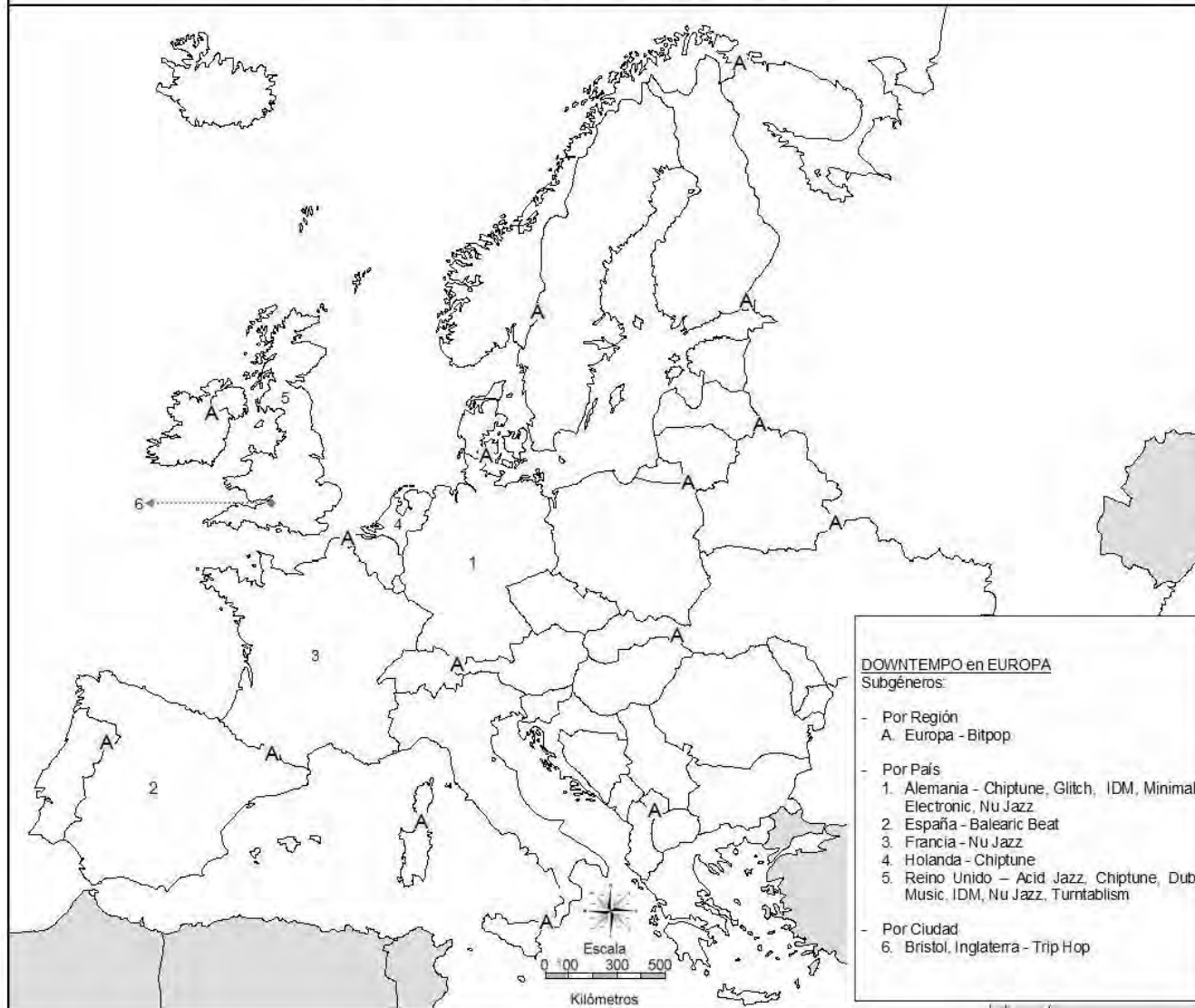


Mapa 6.- En este mapa se muestra la distribución en las regiones y en los países en donde surgió el género Downtempo. Que en el caso de éste género es uno de los dos únicos géneros de música electrónica que surgieron en Rusia Europea (el otro es el género Trance), además de haber surgido en América y Europa. Muestra también en comparación con los mapas anteriores que éste género surgió en un mayor número de países y no solamente en EU y Reino Unido.

## GÉNERO DOWNTempo EN EL MUNDO



## GÉNERO DOWNTempo EN EUROPA

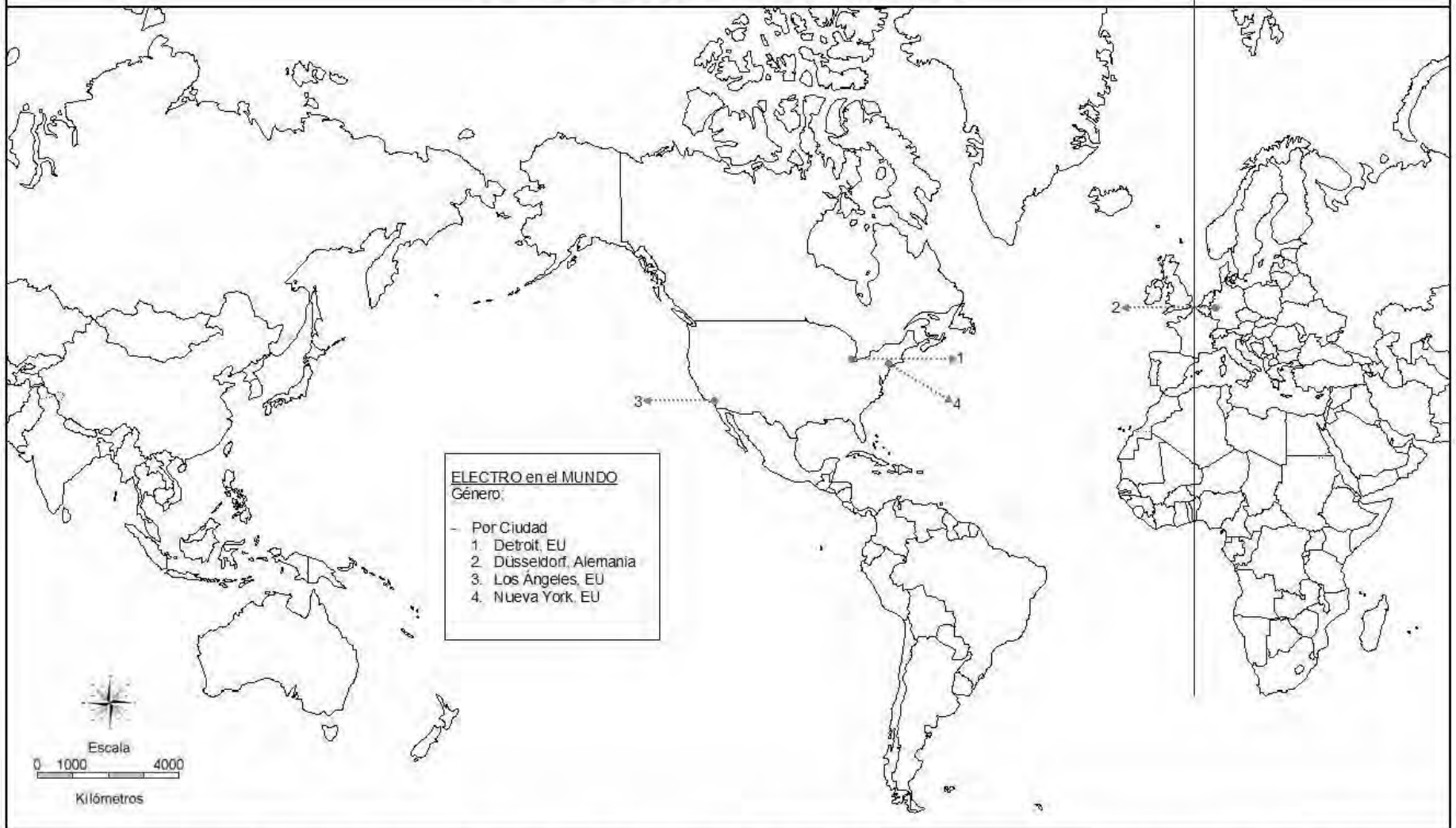


Mapa 8.- En este mapa se muestra que en Europa es en donde hubo una mayor creación de los subgéneros del Downtempo y se puede apreciar con mayor facilidad la localización de éstos. También se muestra a diferencia de los mapas anteriores las nuevas participaciones del país de España con el subgénero Balearic Beat y de la Ciudad de Bristol, Inglaterra con el subgénero Trip Hop.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Electro/Electro Funk/Electro-boogie</b> – Dusseldorf Alemania, Nueva York, Detroit y Los Ángeles EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bass Music/Miami Bass/ Booty Bass</b> – Florida EU</li> <li>• <b>Crunk</b> – Georgia y Tennessee EU</li> <li>• <b>Electro Backbeat/Cinematic Backbeat</b> – San Francisco EU</li> <li>• <b>Electro Bass</b> – Florida EU</li> <li>• <b>Electroclash</b> – Alemania, Holanda, Nueva York y Detroit EU</li> <li>• <b>Electro-hop/Electronic Hip Hop/Electronic Rap/Robot Hip Hop</b> – Costa Oeste de EU</li> <li>• <b>Electro-grime</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Electropop</b> – Inglaterra y Japón</li> <li>• <b>Freestyle/Latin Freestyle/ Latin Hip Hop</b> – Nueva York y Florida EU</li> <li>• <b>Italo Disco</b> – Europa y América del Norte</li> <li>• <b>Synthpop</b> – Reino Unido</li> </ul>	<p>Es un estilo electrónico del Hip-Hop, directamente influenciado por la música de Kraftwerk (Alemania) y el Funk.</p> <p>Algunos de los subgéneros utilizan sonidos electrónicos artificiales como de ciencia ficción, de maquinas y de viajes espaciales.</p> <p>Se elabora con maquinas de percusión (como la legendaria Roland TR-808), máquinas de ritmos, con el Vocoder (modulando las voces haciéndolas sintéticas a modo de que se oigan metálicas y parezcan robots), sintetizadores, secuenciadores y samplers.</p>

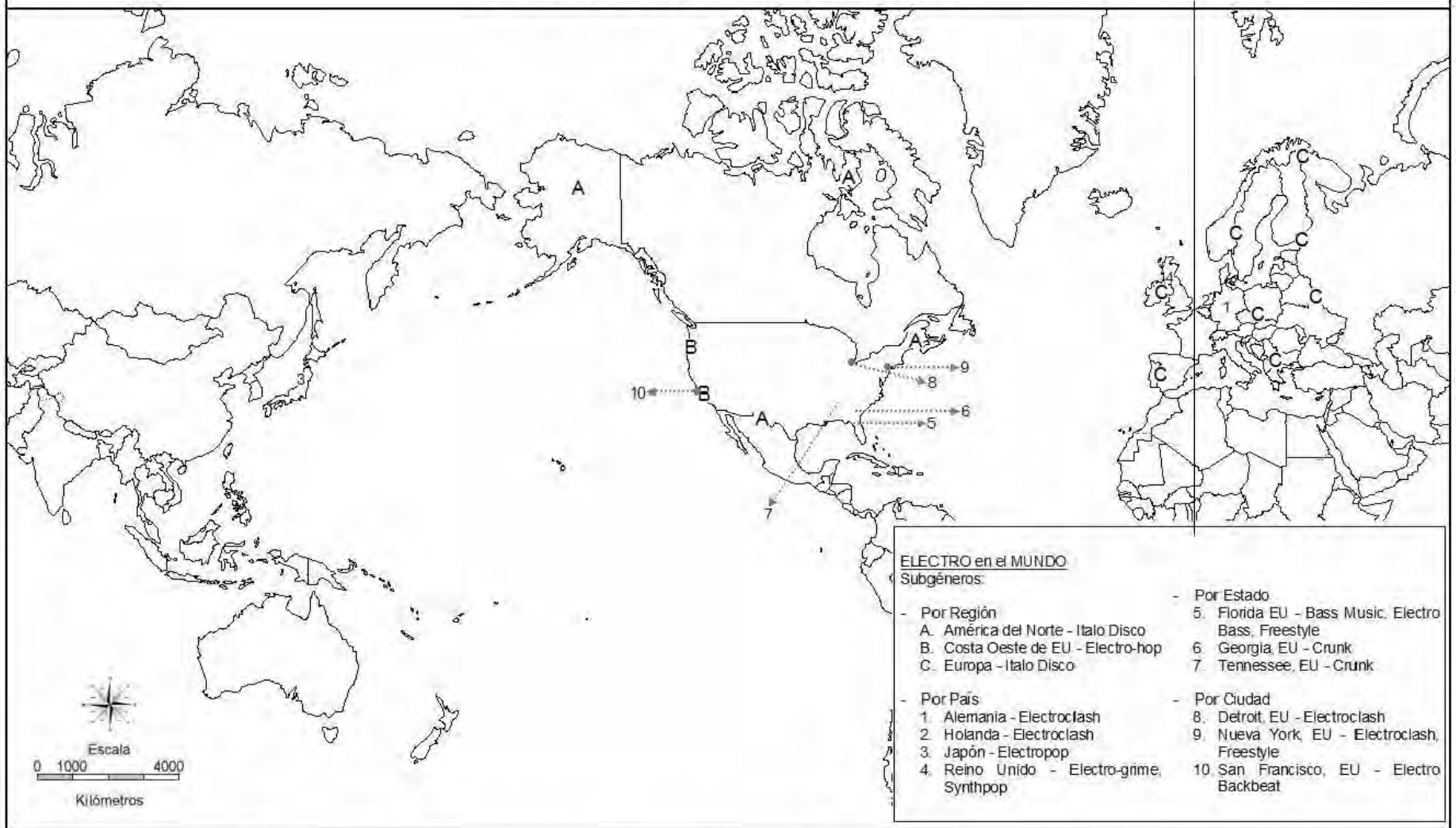
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 9 y 10).

## GÉNERO ELECTRO EN EL MUNDO



Mapa 9.- En este mapa se muestra la distribución de las ciudades en donde se creó el género Electro. Se muestra a diferencia de los mapas anteriores que es la primera ocasión que un género no haya surgido en Reino Unido, dentro del continente europeo, ya que esta vez sucedió en Alemania. Y se muestra que este género surge en los dos continentes predominantes para la creación de géneros de Música electrónica (América y Europa).

## GÉNERO ELECTRO EN EL MUNDO



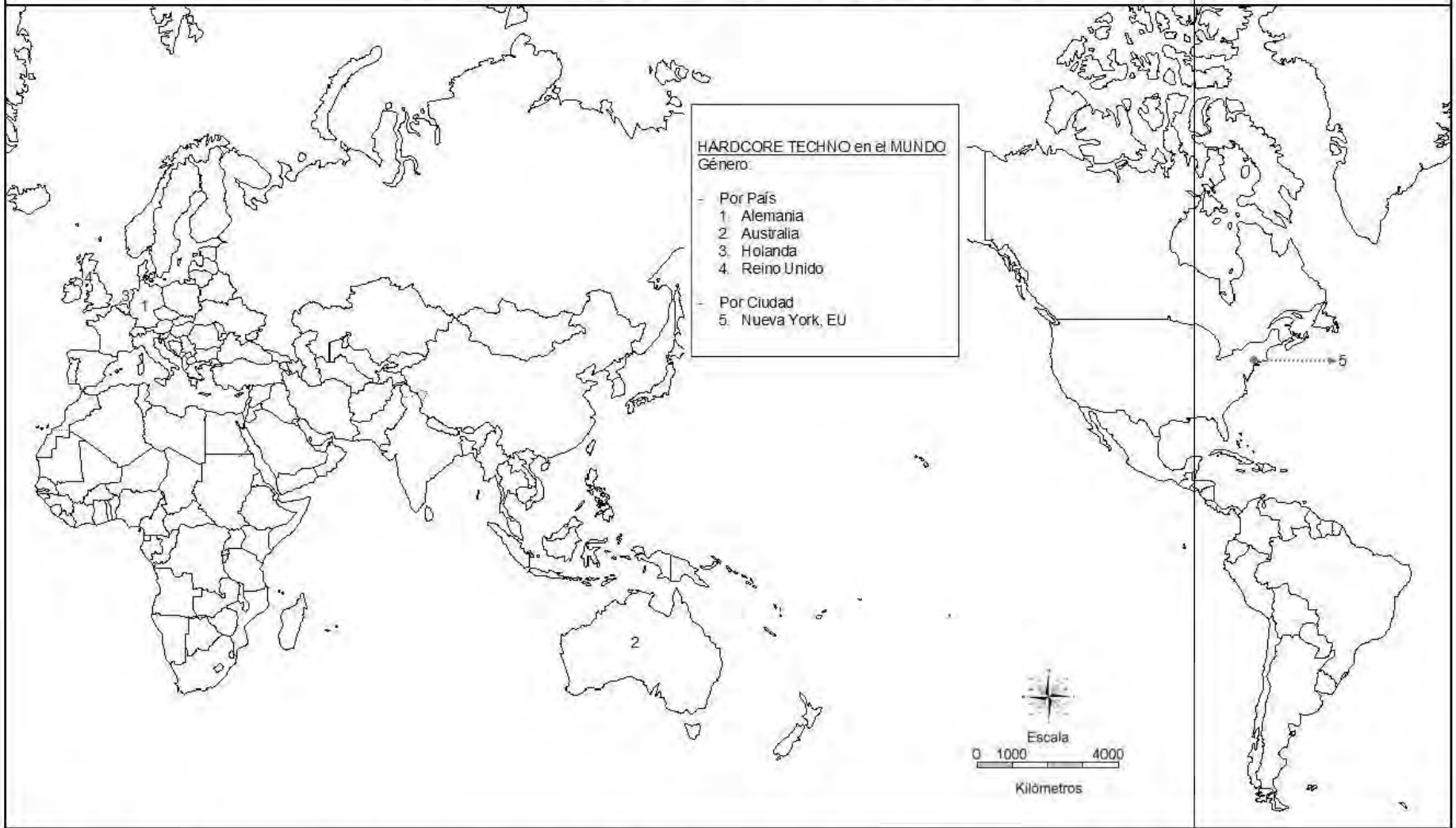
Mapa 10.- En este mapa se muestra la distribución de los subgéneros del Electro en tres continentes (América, Asia y Europa), y se muestra que a diferencia de los mapas anteriores, no fue en Europa en donde predominó la creación de subgéneros de este género, sino que fue en EU en donde se crearon la mayoría de ellos, seguido por Europa y Japón.



Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Hardcore Techno/Hard Dance</b> – Alemania, Reino Unido, Holanda, Australia, y Nueva York EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bakalao/Mákina</b> – España</li> <li>• <b>Bouncy House</b> – Reino Unido y Holanda</li> <li>• <b>Bouncy Techno</b> – Reino Unido y Holanda</li> <li>• <b>Breakbeat Hardcore</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Breakbeat Techno</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Breakcore</b> – Alemania y Reino Unido</li> <li>• <b>Cheesecore</b> – Holanda</li> <li>• <b>Darkcore</b> – Róterdam Holanda</li> <li>• <b>Digital Hardcore</b> – Alemania y Londres Inglaterra</li> <li>• <b>Doomcore</b> – Holanda</li> <li>• <b>Freeform Hardcore</b> – Reino Unido y Finlandia</li> <li>• <b>Gabber/Gabba</b> – Rotterdam Holanda</li> <li>• <b>Gabber House</b> – Holanda</li> <li>• <b>Happy Hardcore/4-Beat</b> – Holanda y Reino Unido</li> <li>• <b>Hardstyle</b> – Bélgica, Holanda, Italia, Alemania, Suiza, Australia, Sudáfrica y EU</li> <li>• <b>Jumpstyle</b> – Holanda, Bélgica, Alemania y Francia</li> <li>• <b>Noisecore</b> – Nueva York EU, Róterdam Holanda y Newcastle Inglaterra</li> <li>• <b>Nu Style Gabber</b> – Holanda</li> <li>• <b>Speedcore</b> – Europa</li> <li>• <b>Terrorcore</b> – Europa</li> <li>• <b>Trancecore</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>UK Hardcore</b> – Reino Unido</li> </ul>	<p>Se caracteriza por su gran velocidad, ya que algunas canciones alcanzan hasta los 1000 bpm, como sucede con el <b>Speedcore</b>, también se caracteriza por su <b>bombo</b> roto y duro, y por ser melodías oscuras con beats repetitivos.</p> <p>Este tipo de música está obsesionada con ser impúdica, malhumorada, morbosa, y explícitamente sexual.</p> <p>Se elabora con samplers (mayormente de piano y de efectos espaciales), guitarras, teclados, melodías de fondo, sintetizadores, maquinas de percusión (como la Roland TR-909), secuenciadores, y otra gran variedad de sonidos electrónicos. A menudo todos estos sonidos son pasados por filtros de distorsión para crear sonidos irritables a los oídos (como el de gritos a punto de romper cristales).</p>

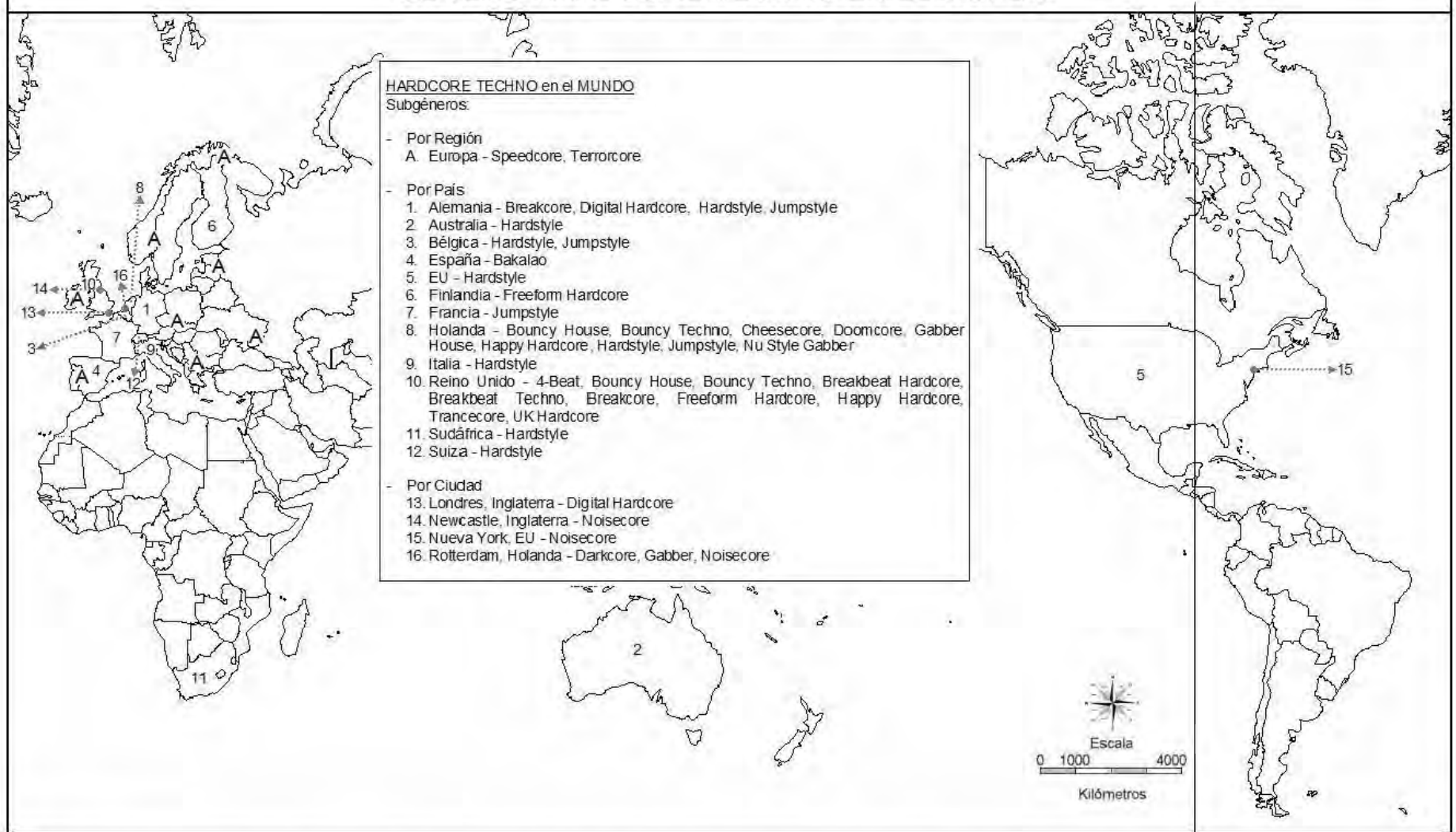
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 11 y 12).

## GÉNERO HARDCORE TECHNO EN EL MUNDO



Mapa 11.- En este mapa se muestra la distribución de los países de Europa, Australia y de una ciudad en específico de EU en donde tuvo su aparición este género. Y se muestra que en Europa es en donde surgió mayormente este género.

## GÉNERO HARDCORE TECHNO EN EL MUNDO

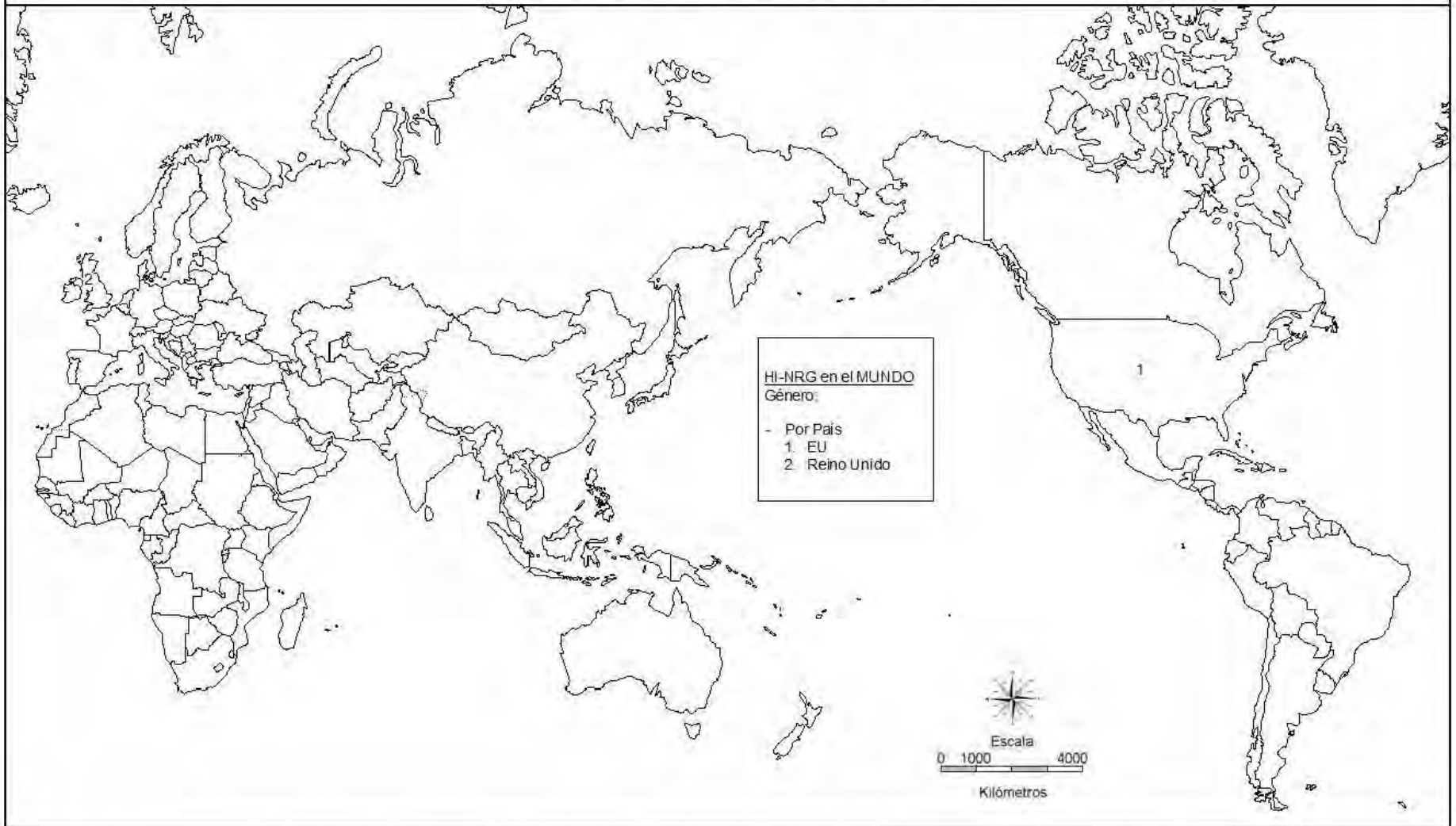


Mapa 12.- En este mapa se muestra la gran distribución que hubo del surgimiento de los subgéneros del Hardcore Techno. Se muestra que fue en el continente europeo en donde surgieron más subgéneros, con lo que hubo una mayor participación de países europeos en la creación de esta música. También se muestra a diferencia de los mapas anteriores que aquí hace su aparición un país del continente africano, con lo que es en éste mapa de los subgéneros del Hardcore Techno en donde ya participan cuatro continentes (África, América, Australia y Europa). Se muestran por primera vez ciudades que no habían tenido participación específica en algún subgénero como es el caso de la Ciudad de Newcastle, Inglaterra con el Noisecore o la Ciudad de Rotterdam, Holanda con el Gabber, y el país de Finlandia con el Freeform Hardcore.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Hi-NRG/High-Energy</b> – Reino Unido y EU</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Eurobeat</b> – Reino Unido, Italia y Japón</li><li>• <b>Eurodance/Hands Up</b> – Europa, América Central, América del Sur, Australia, Canadá, Japón, Corea, Nueva Zelanda y África</li><li>• <b>Europop</b> – Europa</li><li>• <b>Hard NRG</b> – Reino Unido</li><li>• <b>Italo Disco/Euro Disco</b> – Italia, Alemania, Holanda</li><li>• <b>New Beat</b> – Bélgica y Holanda</li></ul>	<p>Está influenciado por la música disco y la música pop.</p> <p>Con un patrón de 4/4, que va en aumento dependiendo del subgénero, pero que oscila entre los 108 y 140 bpm.</p> <p>Se usan ricas melodías vocales, dominada por timbres electrónicos, teclados, guitarras eléctricas, cajas de ritmos, sintetizadores y secuenciadores. Algunas veces incluso se usan algunos versos al estilo Rap, otras veces se usan temáticas oscuras y agresivas en el Hard NRG o futurísticas y espaciales en el Italo Disco.</p>

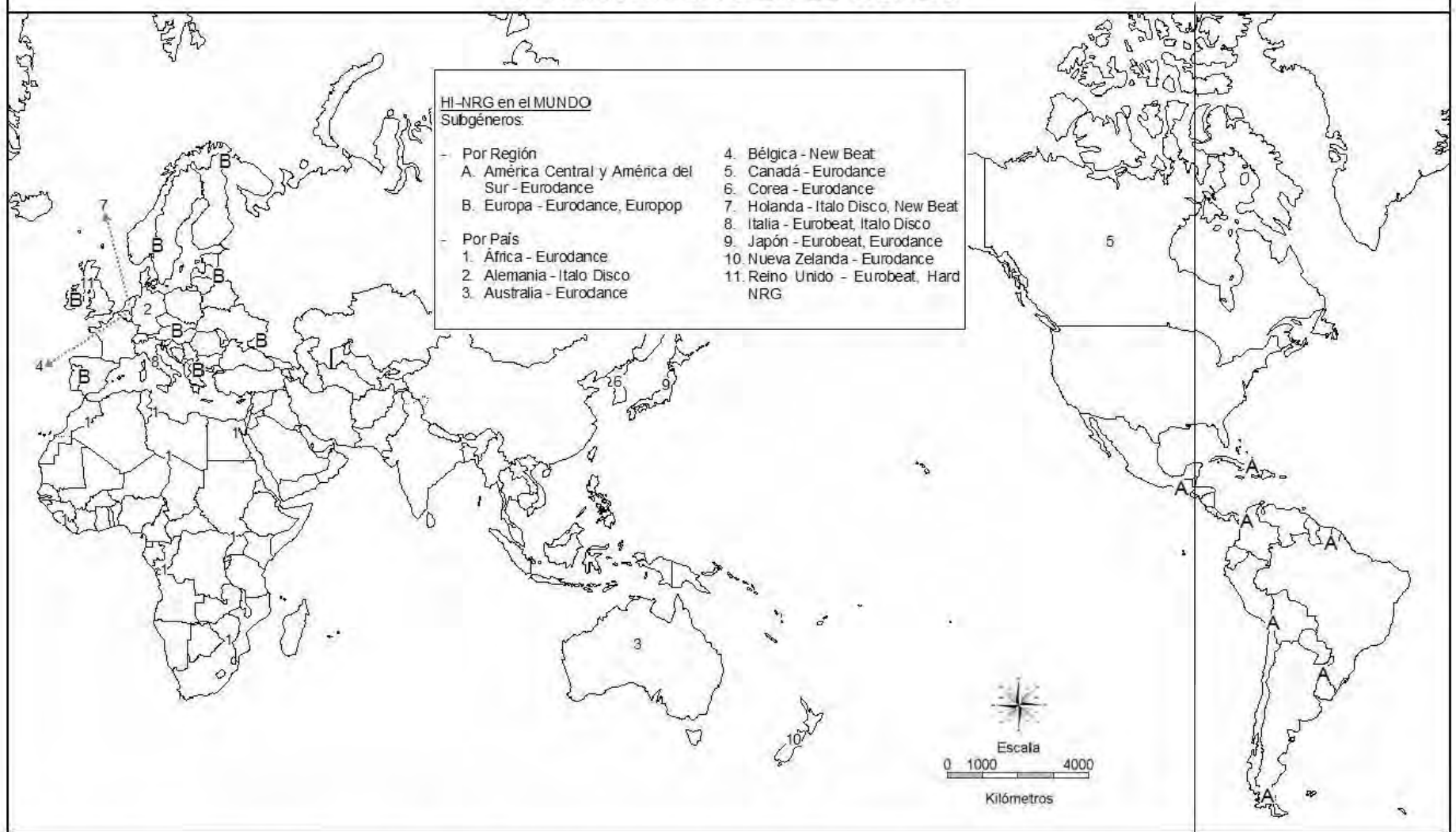
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 13 y 14).

## GÉNERO HI-NRG EN EL MUNDO



Mapa 13.- En este mapa se muestra la distribución del surgimiento de este género que se dio en dos países distantes entre sí y de dos continentes. Comparando este mapa con los mapas anteriores se muestra que este género surgió en los mismos países que lo hizo el género Breakbeat (EU y Reino Unido).

## GÉNERO HI-NRG EN EL MUNDO



Mapa 14.- En este mapa se muestra la gran distribución por el número de continentes en que surgieron los subgéneros del género Hi-NRG que a pesar de haber sido un género creado en sólo dos países, sus subgéneros se crearon en países de todos los continentes y, esto comparado con los mapas anteriores, es el primero en el que sucede. Además de que también se muestra que a pesar de que EU fuera uno de los países en que se creara el género, no hubo ningún subgénero que se creara en él, y en sus países vecinos sí los hubo. Y también se muestra la participación de dos países que no habían participado en mapas anteriores en la creación de subgéneros de música electrónica, que son Corea y Nueva Zelanda con el subgénero Eurodance, que además estuvo creándose por todo el continente africano, cosa que no sucede en ningún otro mapa con ningún género o subgénero.

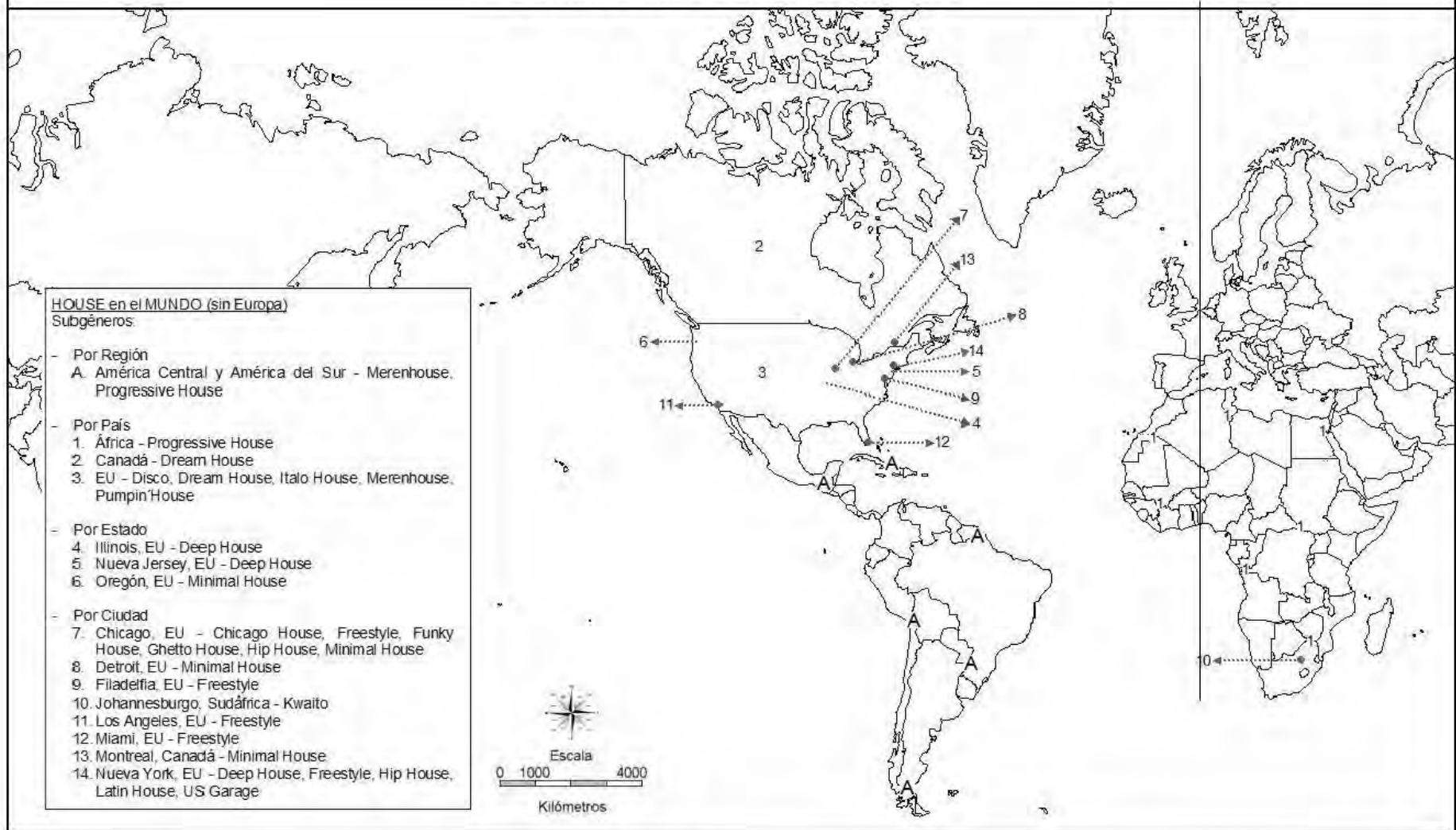
Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>House</b> – Chicago EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>2 Step/Speed Garage/UK Garage</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Acid House</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Chicago House</b> – Chicago EU</li> <li>• <b>Dark Progressive</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Deep House/Garage</b> – Nueva York, Nueva Jersey e Illinois EU</li> <li>• <b>Disco House</b> – EU</li> <li>• <b>Dream House/Dream Dance</b> – Suiza, Europa, EU y Canadá</li> <li>• <b>Electro House</b> – Europa Occidental</li> <li>• <b>Fidget House</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>French House/French Groove</b> – París Francia</li> <li>• <b>Freestyle House</b> – Nueva York, Miami, Chicago, Los Ángeles y Filadelfia EU</li> <li>• <b>Funky House</b> – Chicago EU</li> <li>• <b>Ghetto House</b> – Chicago EU</li> <li>• <b>Hard House/UK Hard House</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Hip House</b> – Reino Unido, Nueva York y Chicago EU</li> <li>• <b>Italo House</b> - Italia, Reino Unido y EU</li> <li>• <b>Kwaito</b> – Johannesburgo Sudáfrica</li> <li>• <b>Latin House</b> – Nueva York EU</li> <li>• <b>Merenhouse</b> – América Central, América del Sur y EU</li> <li>• <b>Minimal House/Microhouse</b> – Alemania, París Francia, Montreal Canadá, Detroit, Chicago y Oregón EU</li> <li>• <b>Nu House/New Brit House</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Progressive House/Tribal House</b> – Reino Unido, Latinoamérica, África y España</li> <li>• <b>Pumpin´ House</b> – Francia,</li> </ul>	<p>Está influenciado por una amplia variedad de ritmos como el Funk, el Electro, la música Disco, el Rhythm and Blues y el Synthpop, entre otros.</p> <p>Tiene un ritmo suave y sensual, con un patrón de 4/4, que va en aumento dependiendo del subgénero.</p> <p>Utiliza bajos repetidos, sonidos de bombos, texturas sintéticas y crujientes, sonidos africanos, vocales femeninas, y samplers de Jazz, Blues y Synthpop.</p> <p>Los instrumentos más importantes del House son los sintetizadores y ecualizadores que tienen gran influencia y efecto en la pista de baile, aunque también se usan teclados, secuenciadores, pianos, vocales, violines, maquinas de ritmos, percusiones, saxofones y samplers.</p> <p>En el caso del Latin House se usan mezclas de ritmos latinoamericanos provenientes de Brasil, Puerto Rico, México, Cuba, Colombia y República Dominicana.</p>

	<p>Holanda, Reino Unido y EU</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Scouse House</b> – Liverpool Inglaterra</li><li>• <b>Spacesynth</b> – Italia y Holanda</li><li>• <b>Tech House</b> – Reino Unido</li><li>• <b>US Garage/Garage House</b> – Nueva York EU</li></ul>	
--	--	--

Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 15, 16 y 17).

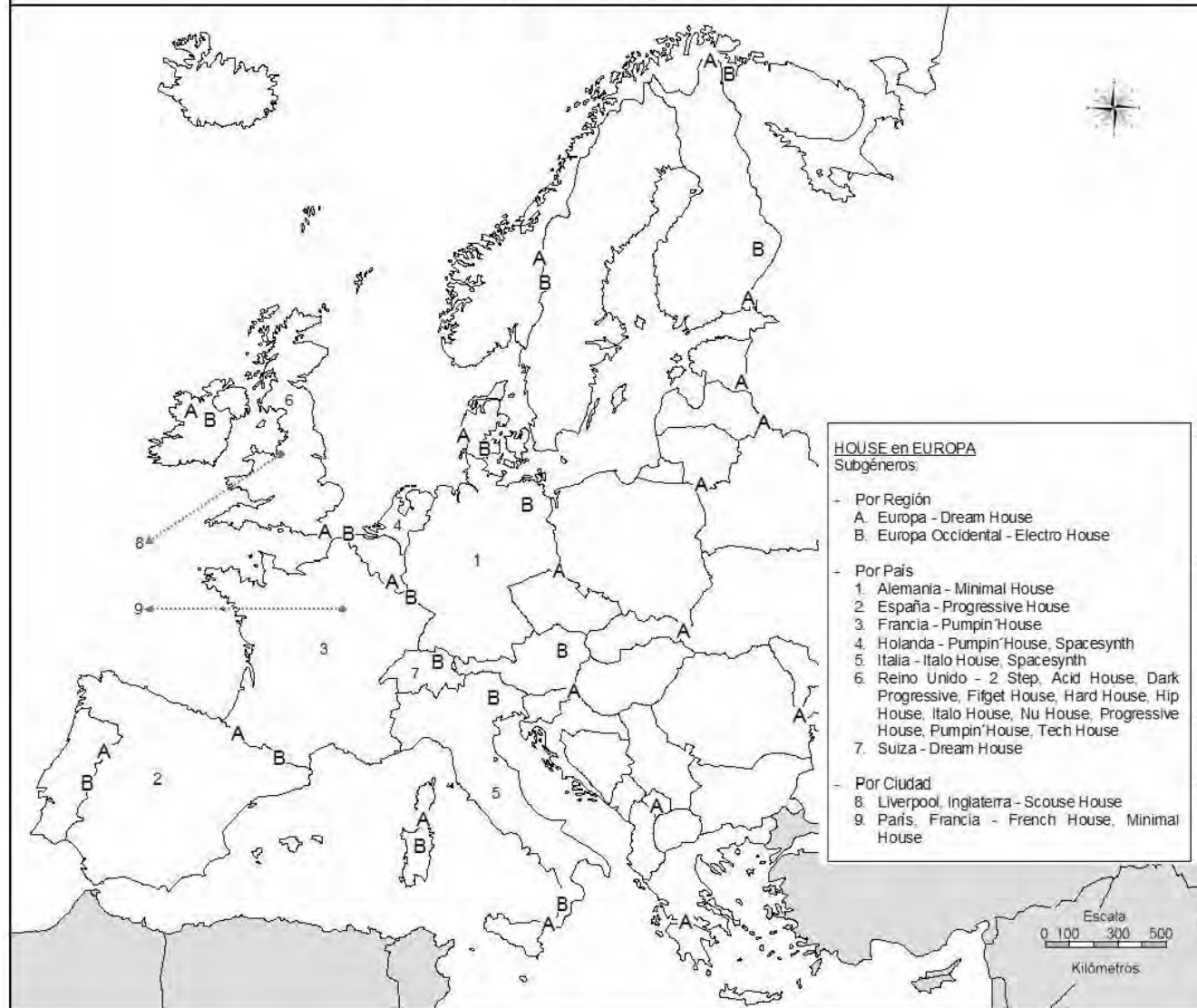


## GÉNERO HOUSE EN EL MUNDO



Mapa 15.- En este mapa se muestra la distribución de los subgéneros del House que fue creado en Chicago, EU y cuyos subgéneros surgieron en su gran mayoría en dicho país y a lo largo del continente. También se muestra en éste mapa en comparación con los mapas anteriores, que éste género no surgió en Europa como sucedió con la gran mayoría, y que ciertos subgéneros fueron creados en el continente africano cosa que solo se asemeja con los mapas anteriores al de los subgéneros Hardcore Techno y Hi-NRG creados también en África.

## GÉNERO HOUSE EN EUROPA



Mapa 16.- En este mapa se muestra la amplia distribución que hubo de los subgéneros del House creados en Europa, a pesar de que no haya sido en Europa dónde naciera el género. Se muestran ciudades que no habían sido mencionadas como creadoras específicas de ciertos subgéneros, éstas son la Ciudad de Liverpool, Inglaterra con el Scouse House y la Ciudad de París, Francia con el French House.

## GÉNERO HOUSE EN ESTADOS UNIDOS

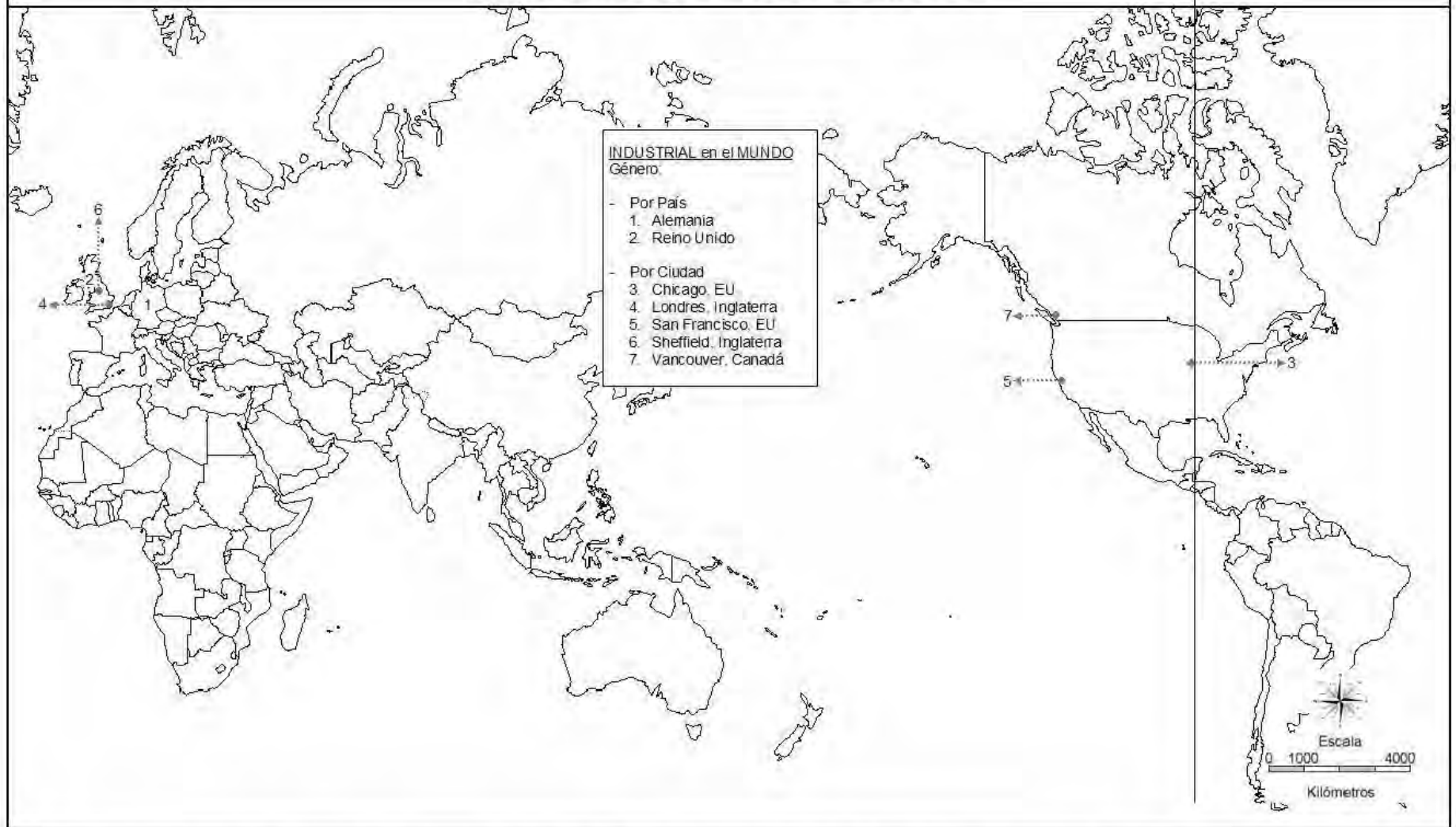


Mapa 17.- En este mapa se muestra claramente en qué estados y ciudades de EU surgieron la mayoría de los subgéneros del House que tuvo su nacimiento en EU, específicamente en la Ciudad de Chicago y de ahí se expandió por todo el país provocando la creación de varios de sus subgéneros, algunos de ellos dentro de algunas ciudades específicas como es el caso del US Garage y del Latin House en la ciudad de Nueva York o del Ghetto House en la ciudad de Chicago.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Industrial</b> – Reino Unido, Sheffield y Londres Inglaterra, Alemania, Vancouver Canadá, San Francisco y Chicago EU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aggrotech</b> – Europa y EU</li> <li>• <b>Ambiental Industrial</b> – Europa y EU</li> <li>• <b>Coldwave</b> – EU</li> <li>• <b>Cybergrind</b> – Inglaterra</li> <li>• <b>Dark Electro</b> – Alemania</li> <li>• <b>Darkwave</b> – Europa</li> <li>• <b>Death Industrial</b> – Europa</li> <li>• <b>Drag</b> – EU</li> <li>• <b>EBM (Electronic Body Music)</b> – Bélgica, Reino Unido y Canadá</li> <li>• <b>Electro-Industrial</b> – Bélgica, Canadá, Francia y Alemania</li> <li>• <b>Futurepop</b> – Noruega, Alemania, Reino Unido, Canadá y EU</li> <li>• <b>Industrial Metal</b> – Reino Unido y Alemania</li> <li>• <b>Industrial Rock</b> – EU</li> <li>• <b>Industrial Techno</b> – Europa, EU y Canadá</li> <li>• <b>Noise Music</b> – Europa, EU y Japón</li> <li>• <b>Power Noise</b> – Europa</li> <li>• <b>Technoid</b> – EU, Canadá, Australia y Reino Unido</li> </ul>	<p>Generalmente es la mezcla de Rock Industrial, Heavy Metal, Techno, <b>samples</b> y sonidos de instrumentos electrónicos utilizando en gran manera el MIDI.</p> <p>Usan vocales distorsionadas, letras de tortura y muerte, ruidos intensos y sonidos oscuros.</p> <p>Se elabora con sintetizadores, cintas de pequeños fragmentos de samplers, maquinas de percusión, tambores, guitarras, sonidos de objetos, y sonidos modificados de secuenciadores, teclados y samplers.</p>

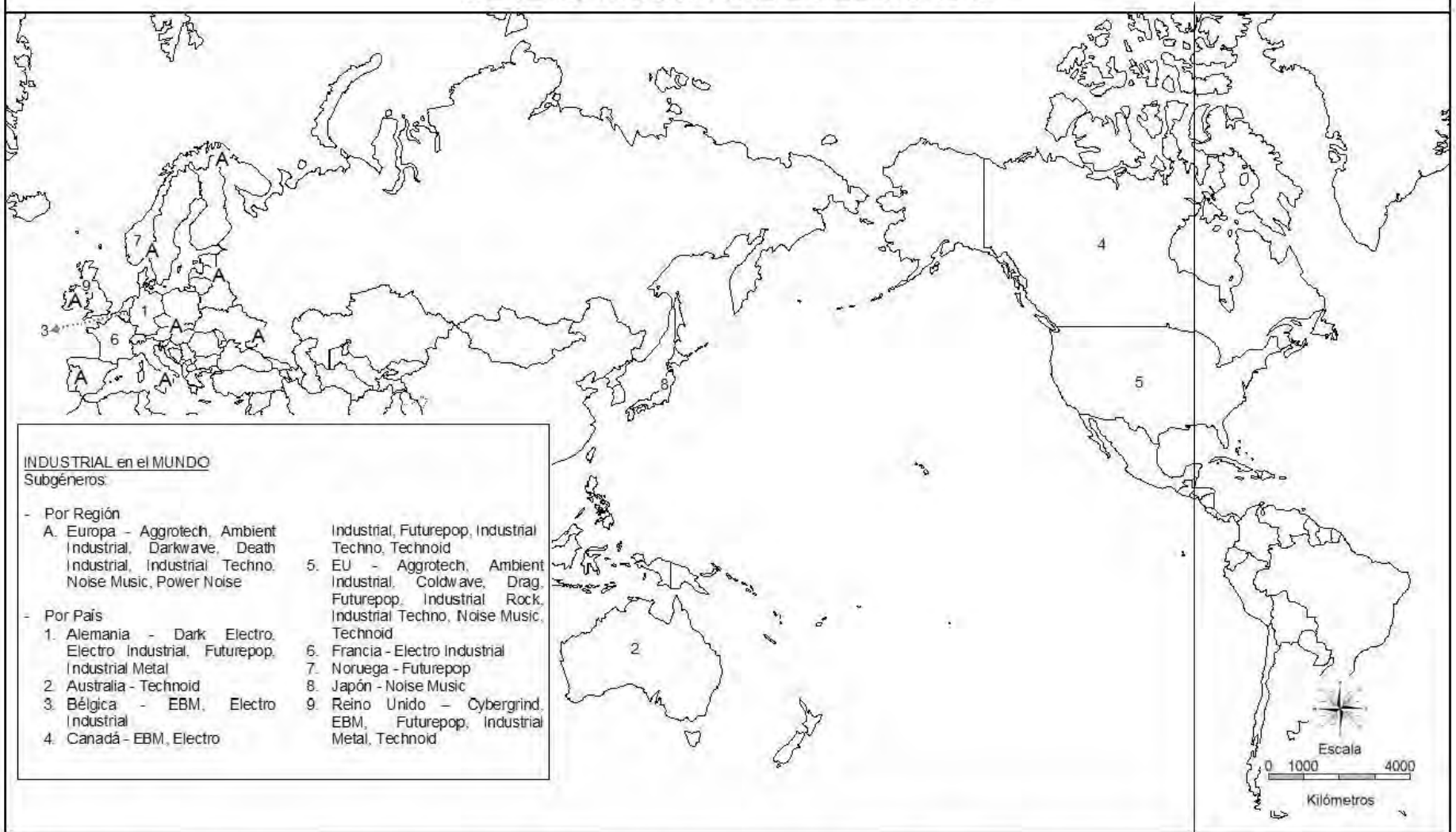
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 18 y 19).

## GÉNERO INDUSTRIAL EN EL MUNDO



Mapa 18.- En este mapa se muestra la distribución de los países o las ciudades en que surgió el género Industrial, lo que ocurrió solo en Europa y América. También se muestra, comparado con los mapas anteriores que es la primera vez que se mencionan las ciudades específicas de Sheffield, Inglaterra y Vancouver, Canadá como ciudades en las que se haya creado un género.

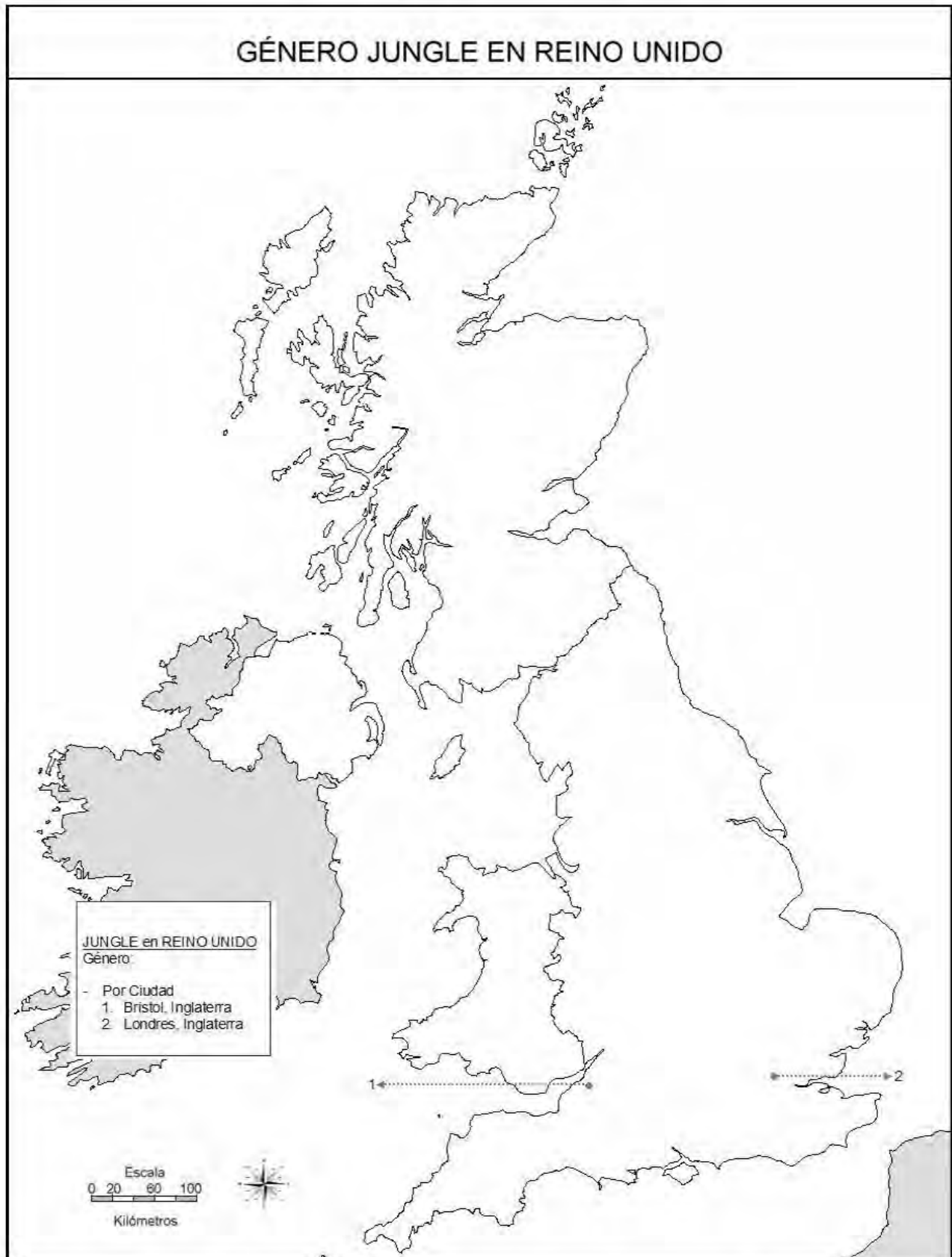
## GÉNERO INDUSTRIAL EN EL MUNDO



Mapa 19.- En este mapa se muestra la gran distribución de subgéneros creados en Europa, ya sea como subgéneros creados por todo el continente o subgéneros creados en algún país específico. También se muestra en éste mapa comparándolo con los mapas anteriores que es la primera vez en que el país de Noruega tuvo una participación específica en la creación de un subgénero (el Futurepop).

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Jungle/ Drum and Bass/ Drum &amp; Bass/ Drum 'n' Bass/ Drum n Bass/ DnB/D'n'B</b> – Londres y Bristol Inglaterra</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Clownstep</b> – Londres Inglaterra</li> <li>• <b>Darkcore</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Darkstep</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Drill and Bass</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Drumfunk</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Hardstep</b> – Inglaterra</li> <li>• <b>Japanoise</b> – Japón</li> <li>• <b>Jump-Up</b> – Reino Unido y EU</li> <li>• <b>Liquid Funk</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Neurofunk</b> – Inglaterra, Escocia y Costa Este de EU</li> <li>• <b>Oldschool Jungle</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Ragga/Ragga Jungle</b> – EU y Reino Unido</li> <li>• <b>Techstep</b> – Inglaterra y Escocia</li> </ul>	<p>Contiene música negra, por ejemplo la jamaicana como el Reggae, y música de gran contenido rítmico como el Funk, el Hip-Hop, o el Raggamuffin.</p> <p>Se caracteriza por la combinación del bajo y la batería, así como de ritmos intensos y acelerados.</p> <p>Tiene acordes y arreglos de piano que van en tono de Jazz o de Blues, sus melodías son de todo tipo con presencia de MCs, agregando vocales.</p> <p>Utilizan las técnicas de los DJ's del Hip-Hop para pasar de un disco a otro.</p> <p>Se elabora con sintetizadores, máquinas de percusión, teclados, secuenciadores, y samplers.</p>

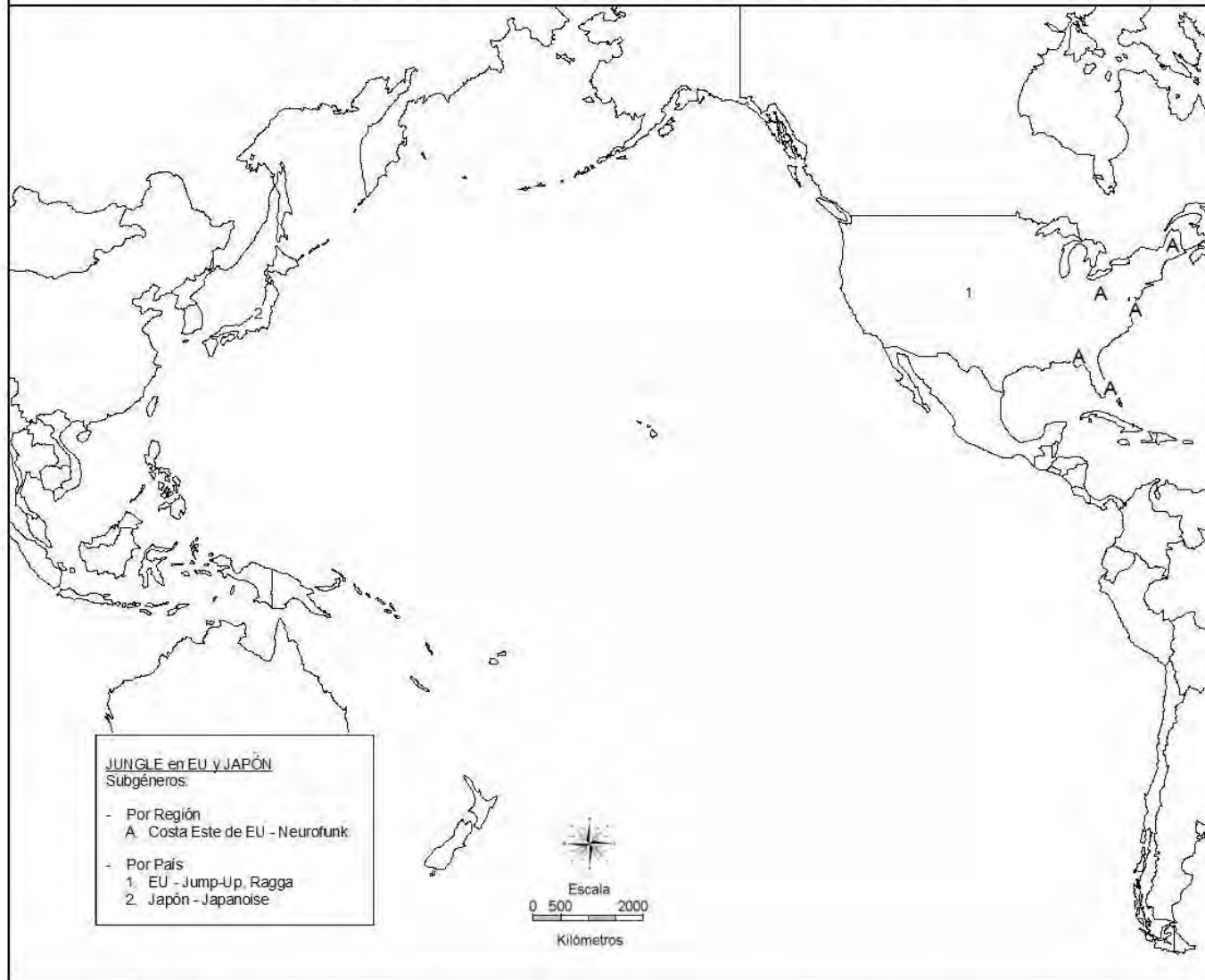
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 20, 21 y 22).



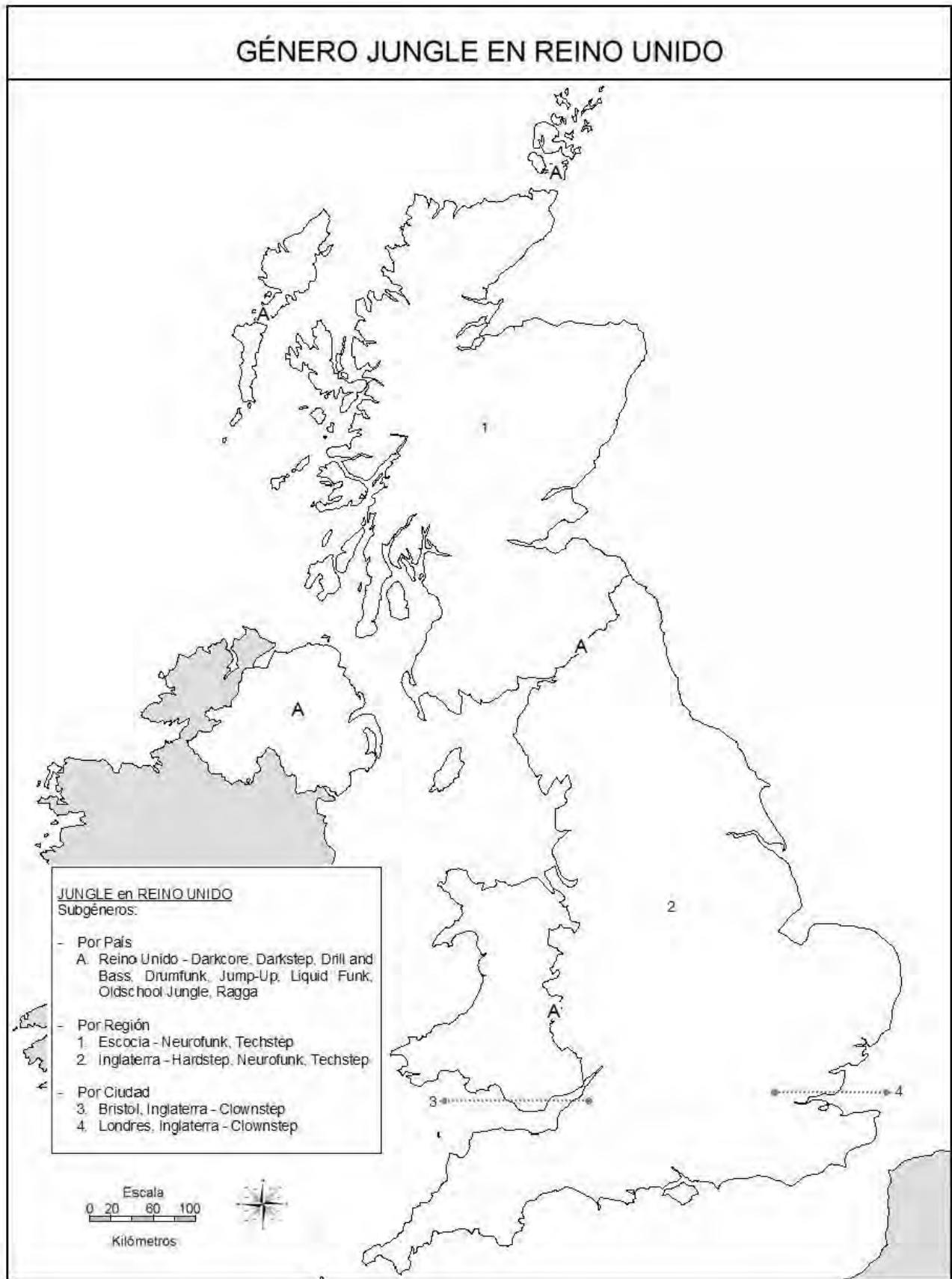
Mapa 20.- En este mapa se muestra la distribución del género Jungle que como en el caso de los géneros Ambient y House, sólo se originaron en un solo país. También se muestra comparándolo con los mapas anteriores que éste género y el género Ambient fueron exclusivamente creados en Reino Unido y sin surgir a la par en América.



## GÉNERO JUNGLE EN ESTADOS UNIDOS Y JAPÓN



Mapa 21.- En este mapa se muestra la distribución de los pocos subgéneros del Jungle que fueron creados fuera del país en donde nació el género. Estos países son EU y Japón con solamente cuatro subgéneros.

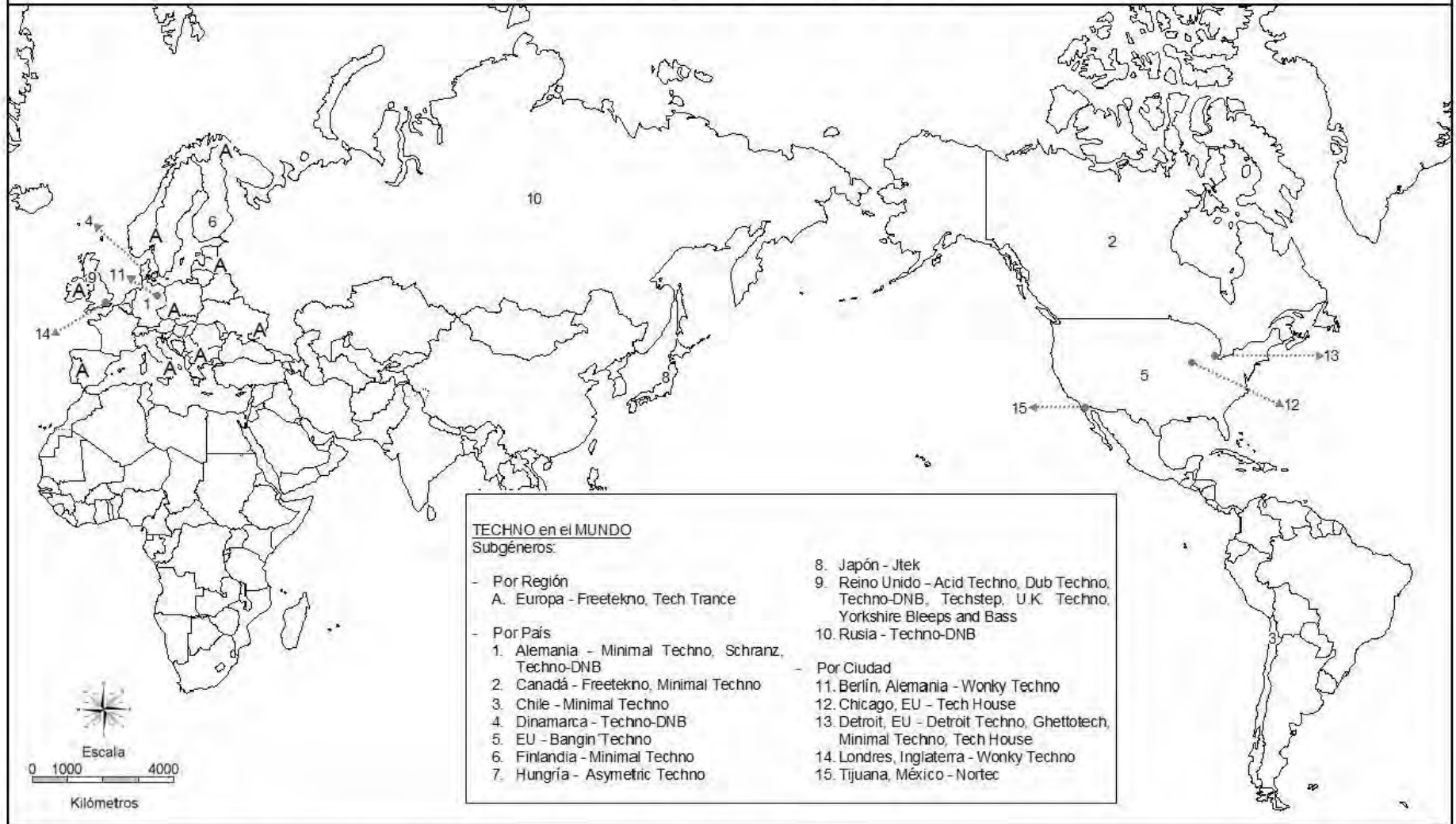


Mapa 22.- En este mapa se muestran los lugares en donde surgieron algunos de los subgéneros del Jungle que nació justamente en Reino Unido. También comparándolo con los mapas anteriores, aquí se muestra por primera vez a la región de Escocia teniendo participación en la creación de un subgénero.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Techno – Detroit EU</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acid Techno</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Asymetric Techno/Dark Techno</b> – Hungría</li> <li>• <b>Bangin´Techno</b> – EU</li> <li>• <b>Detroit Techno/U.S. Techno</b> – Detroit EU</li> <li>• <b>Dub Techno</b> – Inglaterra</li> <li>• <b>Free Tekno</b> – Europa y Canadá</li> <li>• <b>Ghettotech</b> – Detroit EU</li> <li>• <b>Jtek/Japanese Techno</b> – Japón</li> <li>• <b>Minimal Techno/Glitch Techno</b> –Detroit EU, Canadá, Chile, Alemania y Finlandia</li> <li>• <b>Nortec</b> – Tijuana México</li> <li>• <b>Schranz/Hard Techno</b> – Alemania</li> <li>• <b>Tech House</b> – Detroit y Chicago EU</li> <li>• <b>Techno-DNB</b> – Inglaterra, Rusia, Alemania y Dinamarca</li> <li>• <b>Tech Trance</b> – Europa</li> <li>• <b>Techstep</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>U.K. Techno/Euro Techno</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Yorkshire Bleeps and Bass</b> – Inglaterra</li> <li>• <b>Wonky Techno</b> – Londres Inglaterra y Berlín Alemania</li> </ul>	<p>Su sonido se caracteriza por no utilizar la estructura de una canción, sino que está estructurado de manera repetitiva, para maximizar la duración y el efecto bailable de la música, tiene un ritmo monótono, pero muy bailable de 4/4 beats.</p> <p>Se elabora con teclados, secuenciadores, sintetizadores, cajas de ritmos, y samplers.</p>

Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 23 y 24).

## GÉNERO TECHNO EN EL MUNDO



Mapa 23.- En este mapa se muestra la gran distribución de los subgéneros del Techno que tuvo su nacimiento en la ciudad de Detroit, EU al igual que sus subgéneros Detroit Techno, Ghattotech y Tech House, más otros subgéneros creados en distintos lugares. En el mapa también se muestra que éste género tuvo especial influencia en los países vecinos de donde surgió, estos son Canadá, México y Chile de los cuales, los dos últimos no habían tenido ninguna participación específica en la creación de algún género o subgénero de música electrónica, y en este mapa es el único que la tuvieron. Lo mismo se muestra en relación a países del continente europeo que no habían figurado entre estos mapas como países en los que se creó algún subgénero específico, estos son Dinamarca y Hungría. A demás de mostrarse también a Rusia y a Japón dentro de estos países creadores, pero del continente asiático.

## GÉNERO TECHNO EN EUROPA

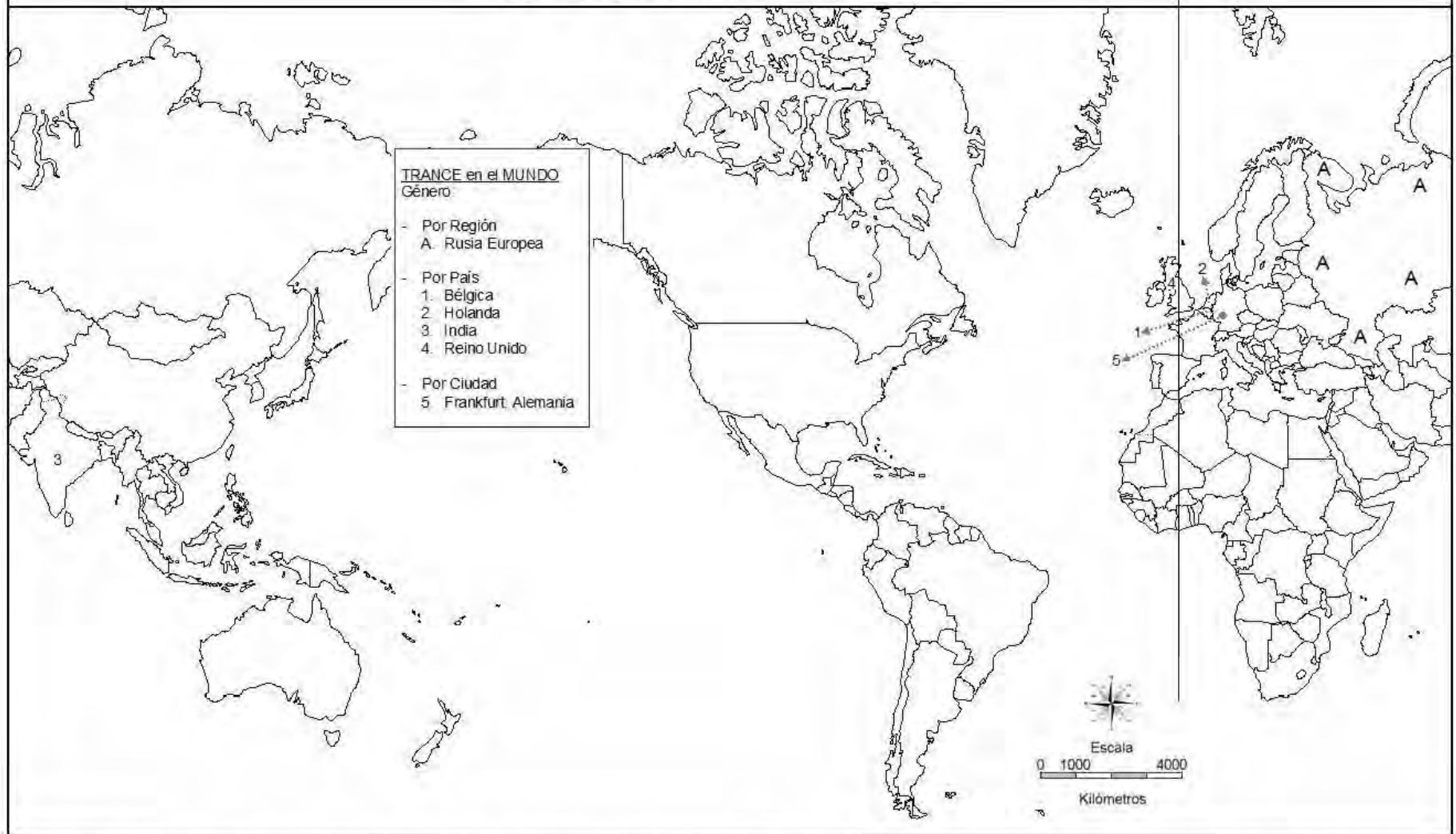


Mapa 24.- En este mapa se muestra la localización de los subgéneros del Techno en Europa, se muestran algunos países y ciertos lugares específicos en los que surgieron algunos de los subgéneros del Techno, ya sea que hayan surgido sólo en esos lugares o no, como fue el caso del subgénero Wonky Techno que surgió solamente en las ciudades de Berlín, Alemania y Londres, Inglaterra, o como los subgéneros Yorkshire Bleeps and Bass y el Acid Techno surgidos solamente en Reino Unido o el subgénero Schranz creado solamente en Alemania.

Género y origen	Subgéneros y origen	Características Generales
<p><b>Trance</b> – Frankfurt Alemania, Bélgica, Holanda, Reino Unido, India y Rusia Europea</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acid Trance</b> – Europa</li> <li>• <b>Classic Trance</b> – Berlín Alemania</li> <li>• <b>Deep Trance</b> – Europa</li> <li>• <b>Dream Trance</b> – Suiza</li> <li>• <b>Euro-trance</b> – Europa</li> <li>• <b>Goa Trance</b> – India, Europa e Israel</li> <li>• <b>Hands-Up</b> – Europa</li> <li>• <b>Hard Trance</b> – Frankfurt Alemania</li> <li>• <b>Hardcore Trance</b> – Europa, Canadá y EU</li> <li>• <b>Minimal Psytrance</b> – Europa y Australia</li> <li>• <b>Minimalist Trance</b> – Dinamarca, Suecia, Alemania y Australia</li> <li>• <b>Neo-trance</b> – Alemania y Dinamarca</li> <li>• <b>Nu-NRG</b> – Reino Unido</li> <li>• <b>Progressive Trance</b> – Europa, EU, Rusia, América Central, América del Sur y Australia</li> <li>• <b>Psychedelic Trance/ Psycho/ Psytrance/Full On/Goa Trance</b> – India, Israel, Europa, América y Japón</li> <li>• <b>Psytrance Progresivo/ Psychedelic Progressive</b> – Europa</li> <li>• <b>Tech Trance</b> – Europa</li> <li>• <b>Tribal Trance</b> – Europa, Sudáfrica, Australia y América</li> <li>• <b>Uplifting Trance/Epic Trance</b> – Europa</li> <li>• <b>Vocal Trance</b> – Europa</li> </ul>	<p>Este género es muy melódico. Sus largas melodías van en evolución desde el principio hasta el fin (comienzan tranquilamente y, después de la mitad tienen un ataque largo y finalmente caen lentamente). Su base rítmica es a base de percusiones y de melodías muy elaboradas. Surge de la combinación de Techno (Detroit) y del House (Chicago).</p> <p>Sus canciones están compuestas por sonidos ácidos, atmosféricos, y digitales o sintéticos. Tienen un efecto hipnótico por la repetición de sus patrones rítmicos de 4/4, que van de cuatro en cuatro (4-8-12-16 etc.).</p> <p>Generalmente su ritmo es de 130-152bpm; aunque el Hardcore Trance alcanza hasta los 200bpm o más.</p> <p>Suele usar vocales y diversos efectos acústicos como ecos, distorsiones, filtrados, retraso y multiplicación de sonidos, entre otros, y crean un ambiente de inspiración y éxtasis interno.</p> <p>Se elabora con sintetizadores (como el Roland TB-303), samplers, teclados, cajas de ritmos, y software de secuenciadores conectados vía MIDI.</p>

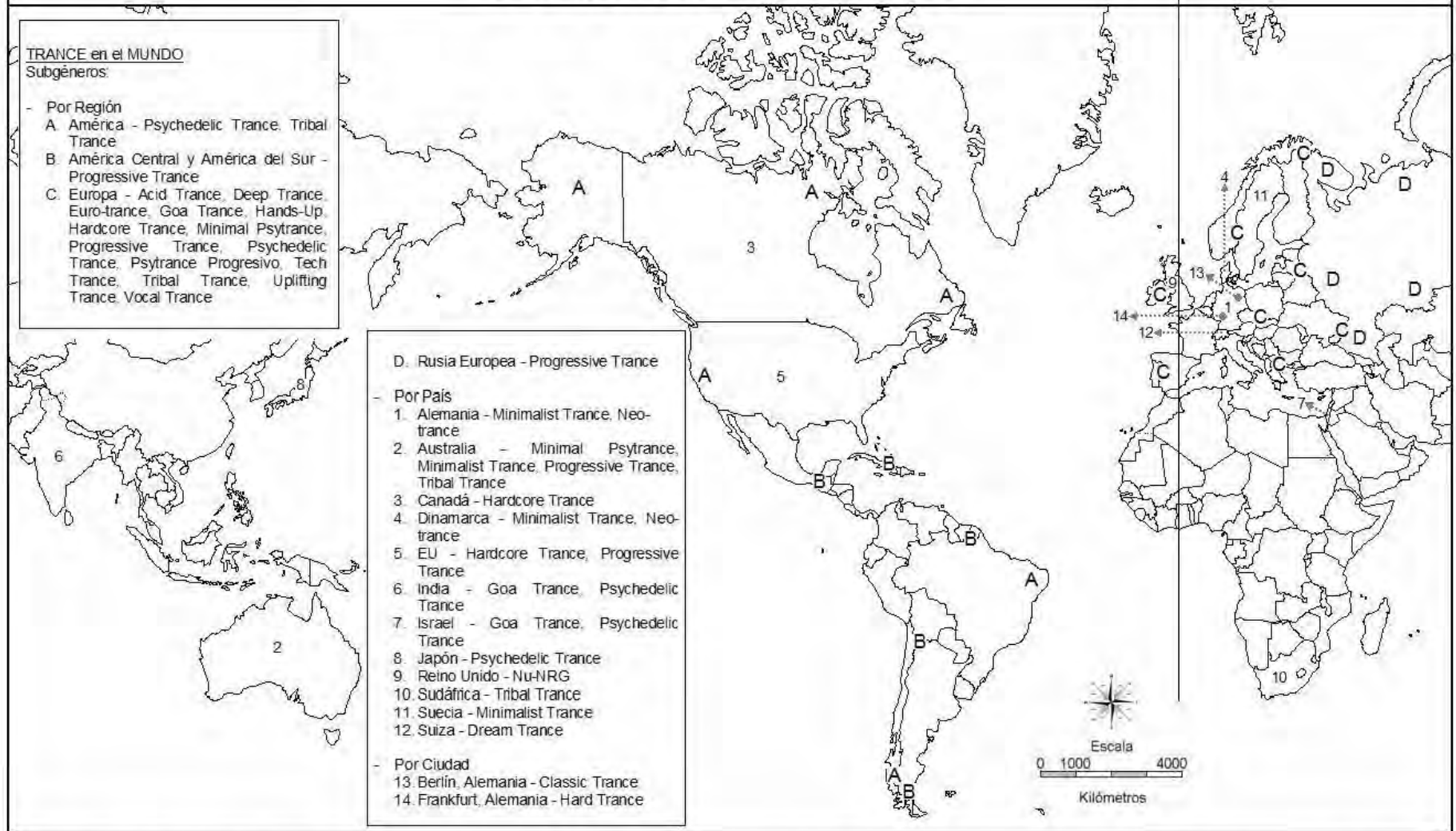
Nota: El símbolo “/” significa que también se le conoce de esa manera. (Mapas 25, 26, 27 y 28).

## GÉNERO TRANCE EN EL MUNDO



Mapa 25.- En este mapa se muestra la distribución del género Trance que surgió en el continente asiático y europeo, que comparándolo con los mapas anteriores solamente es en éste mapa y en el mapa del Género Jungle, en los que el continente americano no participa con ningún país en la creación de dichos géneros. También es en éste mapa que por primera vez se ve a los países de Bélgica e India y a la ciudad de Frankfurt, Alemania participando en la creación de un género.

## GÉNERO TRANCE EN EL MUNDO



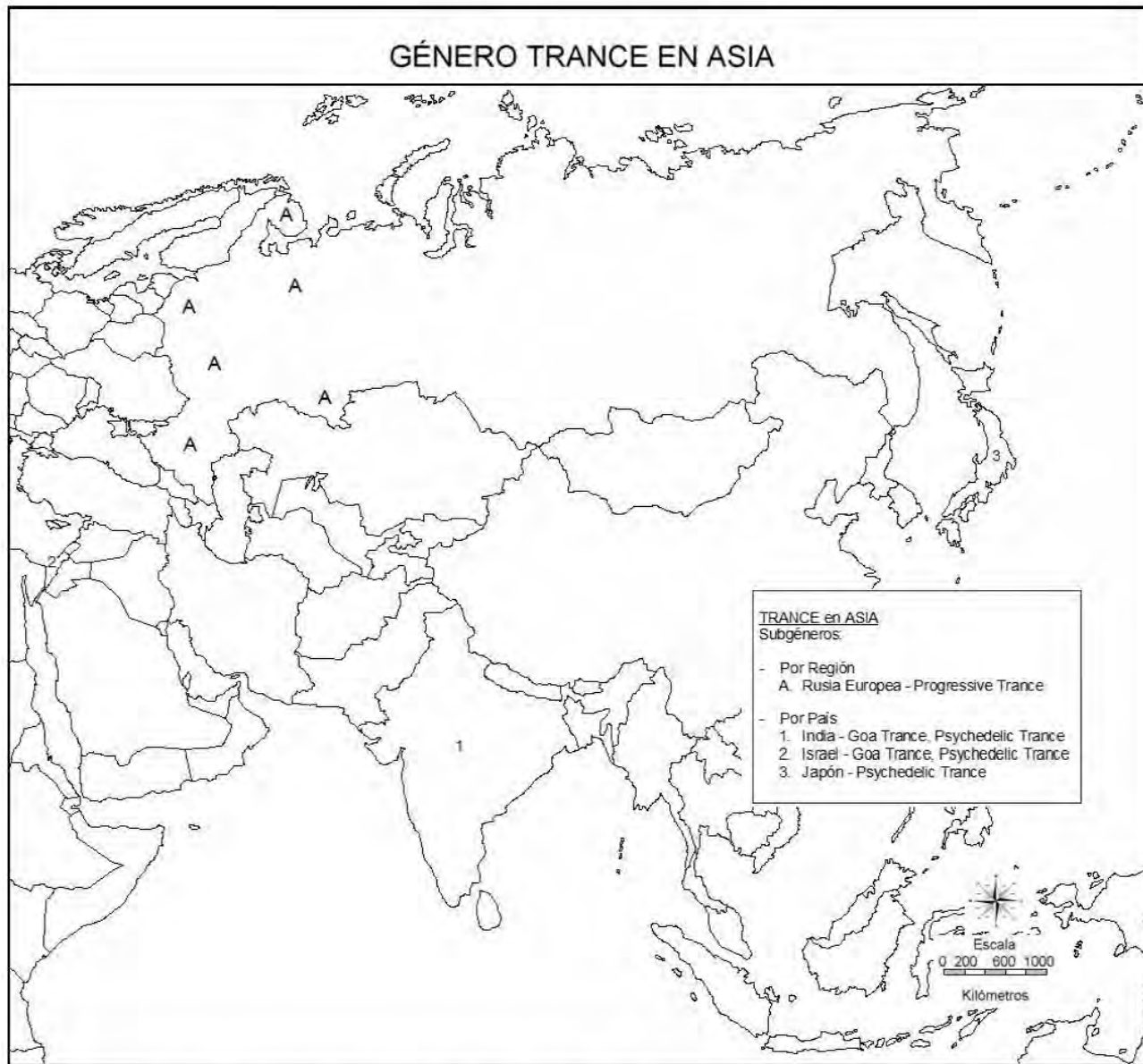
Mapa 26.- En este mapa se muestra la amplia distribución que hubo en cuanto a la creación de subgéneros del Trance por todo el mundo, abarcando los cinco continentes, cosa que comparándola con los mapas anteriores solamente sucedió en éste mapa y en el mapa de los subgéneros del Hi-NRG. También se muestra como en el continente europeo es en donde más creación de subgéneros del Trance hubo y cómo éstos, también fueron creados por todo el continente americano pero en menor cantidad, y en el caso del continente asiático fue en la creación de estos subgéneros en el que un mayor número de países asiáticos (India, Israel, Japón y Rusia Europea) participaron a la vez.



## GÉNERO TRANCE EN EUROPA



Mapa 27.- En este mapa se muestran los subgéneros del Trance que se crearon por todo el continente europeo. También se muestran los países y las ciudades en que se creó algún subgénero del Trance en específico, como por ejemplo en Suiza el subgénero Dream Trance y en Alemania en la ciudad de Berlín con el subgénero Classic Trance y en la ciudad de Frankfurt con el subgénero Hard Trance.



Mapa 28.- En este mapa se muestran los países asiáticos en los que se crearon algunos subgéneros del Trance. Comparando este mapa con los mapas anteriores, es solamente en el mapa de los subgéneros del Ambiente y en los mapas del género Trance y sus subgéneros, en dónde se muestra a India e Israel teniendo participación entre los países creadores de algún género o subgéneros.

### I.1.2. Antecedentes de la música electrónica.

El primer instrumento electrónico fue diseñado por Elisha Gray de Ohio, a principios de 1870. Este notable inventor era un hombre inquieto y con una visión clara del futuro, estuvo a punto de lograr la patente del teléfono por una hora de diferencia de Alexander Graham Bell de Escocia, quien registró sus planos una hora antes y en el mismo día. Gray tuvo más de 70 invenciones diferentes, entre las que estuvo el primer instrumento eléctrico, el cual llamó Musical Telegraph. El mecanismo era a base de un sencillo teclado parecido al de un piano, desde el que se disparaban unos osciladores, uno diferente para cada nota. Sin embargo, aunque el Musical Telegraph no consiguió inmortalizar el nombre de Gray, constituyó un instrumento de importancia fundamental ya que sus elementos clásicos del diseño (teclas, osciladores y su caja de madera) quedaron establecidos casi 100 años antes de la era del sintetizador y actualmente éste instrumento es conocido como la base de todos los sintetizadores (Internet: Anon. Oberlin Collage Archives, 1994).

Inicios del siglo XX, las tres primeras décadas.

Europa enfrentaba batallas de tipo político, económico, social y cultural debido a la Primera Guerra Mundial, que dio como resultado la desintegración de los imperios, entonces, la burguesía se impuso como clase dominante, hubo concentración industrial dentro de las ciudades y aparecieron nuevos conflictos urbanos, en donde el proletariado exigía participación en la vida política y económica. El desarrollo de la tecnología que iba en aumento planteaba una necesidad de nuevas formas de arte, debido a esto, a principios del siglo XX aparecieron también representaciones artísticas con un espíritu totalmente nuevo rompiendo por completo con el pasado. Surgieron movimientos que marcaban esta nueva concepción de la vida, básicamente entre pintores y escritores incluyendo también al gremio musical; estos

movimientos fueron: el **impresionismo**, el **postimpresionismo**, el **fauvismo**, el **cubismo**, el **futurismo**, el **surrealismo**, el **expresionismo**, el **constructivismo**, entre otros. Y tales movimientos influyeron al cambio ya que poco a poco fueron eliminando las formas del arte clásico (sustituyendo la orquesta acústica por los instrumentos eléctricos y después los electrónicos) (Blánquez y Morera, 2002).

Es en este momento cuando la música no se hace ajena a estos cambios al igual que lo fueron la poesía y las artes plásticas, aquí todo era posible, era un reflejo de esos nuevos tiempos y su sociedad, todo era puesto a investigación y exploración cual fuera su necesidad. Debido a todos los cambios que se fueron dando e incorporando, el lenguaje de la música no quedó exento y llegó a ser completamente reinventado. Formaron parte de estos cambios en la música hasta el grado de revolucionar la música occidental autores como Claude Debussy, Erick Satie y Maurice Ravel de Francia, Igor Stravinsky de Rusia, y Arnold Schönberg, Anton von Webern y Alban Berg de Viena Austria. Además tras la Segunda Guerra Mundial, también intervinieron otros autores como Olivier Messiaen de Francia, Luigi Dallapiccola de Croacia y Luciano Berio de Italia, entre otros que se encargaron de difundirla (Ibíd.).

Algo que influyó en la vanguardia y evolución de este nuevo lenguaje y formas musicales fue la tecnología, siendo primero la tecnología eléctrica y la electrónica después. La tecnología electrónica fue la culpable de que se notara lo subjetivo de los intérpretes y de que cambiara el significado del ruido mismo. Ante esto, el primer movimiento que incorporó el uso de las tecnologías fue el futurismo y su representante fue Giacomo Marinetti de Italia, por el año de 1909. Era poeta, novelista, dramaturgo y agitador italiano que veía en la tecnología el signo del progreso, la cual creía necesaria para las sociedades de aquella época encerradas en sus valores éticos y estéticos de lo tradicional. Aunque primeramente se refería a una corriente literaria el futurismo que Marinetti representaba, rápidamente se fusionó con las demás disciplinas del arte y sus postulados se extenderían al mundo de la música. De esta

manera fue que en 1910 Francisco Balilla Pratella de Italia, firmó el *Manifiesto de la música futurista* y, de ahí siguió el de la pintura, la escultura, la cinematografía, la fotografía, etc. En dicho manifiesto, Balilla hacía un llamado específicamente a los jóvenes quienes según él, eran los únicos que iban a escucharlo y entenderlo, debido a la sed que tenían de lo nuevo, lo desconocido, lo actual y lo vital. Lo que no fue suficiente para aquella juventud por su falta de vanguardismo (Ibíd.).

Sin embargo, el también italiano Luigi Russolo (1885-1947), que era pintor y poeta futurista, sí alcanzó el vanguardismo necesario y alrededor de 1910 sin tener ninguna formación en el campo musical o la ingeniería, empezó a construir su maquina para hacer ruidos, que más tarde llamó Intonarumori, en compañía con el también pintor italiano Ugo Piatti. En 1913, Russolo, crea su manifiesto *L'arte dei rumori* en donde expresa que él quiere sustituir la gama tonal y textural de la música, reemplazar los timbres orquestales por los timbres obtenidos a partir de mecanismos especiales, y darle el mismo valor a los sonidos articulados y no articulados: orgánico para el canto e inorgánico para los instrumentos. Él no negaba el amor y disfrute por las armonías de los grandes maestros como Beethoven ó Richard Wagner de Alemania, pero decía que había más fascinación en la combinación de los ruidos que provenían de los trenes, de la explosión de motores, de los carruajes y de las masas aullantes. Su primera máquina fue el Explosionatore, dispositivo que emulaba el sonido de un motor, y de ahí siguieron artefactos como el Ululatore (ululador), el Gorgogliatore (gluglulador), el Sibilatore (silbador), el Crepitatore (crepitador), el Ronzatore (ronroneador), etc. hasta conformar una orquesta completa de Intonarumori (Ibíd.).

Creaciones compuestas a base de estos sonidos de máquinas, derivaron en el desarrollo de la capacidad tecnológica del ser humano al ir creando cada vez más música a base de muy distintos ruidos. Así la creación del hombre y la tecnología definieron el devenir de esta música, a partir de la validación musical del ruido, que después ahondó la escuela concreta francesa, con Pierre Schaeffer de Francia como representante, con lo que se convirtió en una apreciación subjetiva en donde ruido es

lo que se escucha como tal y música lo que se mide desde una perspectiva estética, lo cual le dio un estatus formal a la música electrónica aún hasta nuestros días.

El primer instrumento enteramente electrónico fue el Telarmonio (Massachusetts), inventado entre 1897 y 1906 por Thaddeus Cahill de Boston (Internet: Anon. Wikipedia, 2001, Noviembre 02). La música que interpretaba este aparato se transmitía a domicilio a los interesados por medio de las entonces recientes líneas telefónicas.

Gracias al nuevo espíritu científico de esos años, al paso de algunas décadas fueron evolucionando los instrumentos eléctricos dentro de la música. Sus creadores fueron inventores solitarios, incomprendidos por la sociedad que seguía con los conceptos musicales tradicionales. Así, después de los futuristas y de Luigi Russolo de Italia, se crean más instrumentos musicales parcialmente electrónicos y las primeras muestras de música mecánica. Sin embargo aún así, aquellos instrumentos pasaban desapercibidos para el público de entonces. Instrumentos como el Clavicémbalo eléctrico, los pianos electromagnéticos y el arco cantante no fueron conocidos públicamente y las referencias que se conservan de ellos hoy son escasas y confusas por el hecho de que no fueron inventos aceptados por la sociedad (Internet: Colome, 1996).

Los instrumentos más representativos de esos años en orden de su elaboración son:

- 1906 El Telarmonio inventado por Thaddeus Cahill de Boston, que interpretaba música que transmitía a domicilio a los interesados por medio de las recientes líneas telefónicas.
- 1919 El Termenvox o Telharmonium también conocido como el Theremin inventado por el ruso Lev Termen. Este instrumento no tenía teclado, en vez de eso tenía unas antenas que surgían del aparato y estas sonaban al pasar las manos a través de ellas. Es el primer sintetizador de la historia.

- 1923 El Staccatone (de Hugo Gernsback de Luxemburgo) se basaba en las válvulas de vacío.
- 1926 El Pianorad (Nueva York) dotado de un teclado polifónico inventado por Hugo Gernsback de Luxemburgo, inventor del termino ciencia-ficción.
- 1928 El Ondas Martenot de Maurice Martenot de Francia, que empleaba la válvula de vacío con un teclado estándar para la generación de sonido. Instrumento que tiene lugar entre los instrumentos musicales convencionales.
- 1929 El órgano electrónico Givelet-Coupleaux de Eduardo Coupleaux y Joseph Givelet de Francia, que emitía hasta 76 sonidos diferentes y que fuera una especie de sintetizador.
- 1930 El Ritmicon de Henry Cowell de EU y Lev Termen de Rusia, un precursor de los actuales secuenciadores, convirtiendo datos armónicos en datos rítmicos.
- 1930 Un violonchelo eléctrico y una primitiva caja de ritmos de Lev Termen de Rusia.
- 1930 Un instrumento eléctrico con teclado.
- 1932 El Terpsitone (también de Lev Termen de Rusia) era igual al Termenvox, solamente que este era capaz de ampliar su acción musical no solo a las manos sino con todo el cuerpo, por lo que este instrumento se hacía sonar mediante la danza.
- 1940 El Vocoder de Werner Meyer-Eppler de Alemania, que realizaba un procesado de señal de voz que permitía sintetizarla y modificarla.
- 1940 El órgano Hammond y sus derivados Solovox y Novachord (Illinois), basados en los principios del Telharmonium (Rusia).
- Entre otros.

(Anexo 1) Para una mejor referencia, una lista más detallada.

El éxito con tan singulares experimentos no se hace esperar, empiezan a realizarse giras musicales, como el caso de Lev Termen de Rusia con su Theremin, que tocaba sus instrumentos con la Orquesta Filarmónica de Nueva York. Aparecieron intérpretes

interesados en emplear estos instrumentos electrónicos e incluso se especializaron, como fue el caso de Clara Rockmore de Lituania, virtuosa del Termenvox (Rusia) y, también se compusieron obras de música electrónica ó semielectrónica además de bandas sonoras para películas.

A finales de los años treinta el gran interés que despertaban en la sociedad industrializada los instrumentos electrónicos se apagó, dejó de atraer al público de la época debido a que era música demasiado compleja y dispersa. Existía la tecnología, pero no muchos especialistas que pudieran seguir componiendo música plenamente diferente. El progreso técnico que se había logrado estaba demasiado por delante del progreso cultural. Toda la conmoción que había causado la música electrónica cesó al acabar la década de 1930, y con la Segunda Guerra Mundial se terminó de desviar la atención de la sociedad hacia cuestiones más prioritarias que el hecho de investigar nuevos lenguajes musicales (Internet: Colome, 1996).

#### Sucesos de los años cuarentas y cincuentas.

Durante los años cuarentas y cincuentas, tan solo algunos investigadores solitarios siguieron explorando los caminos musicales que la electrónica les ofrecía, tales como: Luigi Russolo de Italia, John Milton Cage y Milton Babbitt de EU, Anton Von Webern de Austria, Eimert Stockhausen de Alemania, y los franceses Pierre Schaeffer, Messiaen, Pierre Boulez y Pierre Henry, entre algunos otros, todos desde un terreno puramente experimental relacionado en sí con la electroacústica y la música concreta. En su mayoría eran piezas creadas a partir de la manipulación de cintas magnéticas con la ayuda de los recién llegados magnetófonos. Consistían en grabar sonidos de todo lo que se le viniera en mente, después los mezclaban y los reproducían a distintas velocidades y así creaban importantes distorsiones sonoras, incluso a veces los podían hacer coincidir con las notas de la escala musical convencional (Ibíd.). Utilizaban los órganos eléctricos junto con los magnetófonos para crear sonidos extranaturales.



Además del magnetófono, también emplearon otros instrumentos de recién aparición como los órganos eléctricos, la guitarra eléctrica y otros prototipos de sintetizador como el Mark II por su tecnología pre-digital y el ANS desarrollado en Rusia por Eugene Murzin, ambos de la compañía RCA (Blánquez y Morera, 2002).

En 1951 Pierre Schaeffer fundó el estudio experimental de Radio Francia (RTF) en París, y varios compositores, entre los que se encuentran los franceses Messiaen y Pierre Boulez, experimentaron con los diversos recursos electroacústicos entre los que había grabadoras, micrófonos y equipo para la edición de cintas. Utilizaban las técnicas de cortar, pegar, empalmar o recorrer hacia atrás distintos fragmentos de la cinta grabada, para crear nueva música que proviniera de sonidos del mundo real (técnica que sería después nombrada por Pierre Schaeffer como la música concreta). En ese mismo año, Herbert Eimert de Alemania, crea el primer estudio de música electrónica. Eimert en un artículo escrito en 1953 afirmó que con la música electrónica era posible crear como por arte de magia, hermosos efectos de decoración sonora y los más interesantes montajes de sonido. A finales de la década de los cincuenta, ya se habían establecido gran parte de los centros de estudios de música electrónica de Europa, los más importantes eran el de la RAI en Milán fundado por los italianos Luciano Berio y Bruno Maderna, el Instituto de Sonología de Utrecht y el estudio EMS de Estocolmo. Después, con el desarrollo de la tecnología informática entre 1950 y 1960 en universidades de Estados Unidos y en menor medida en Europa, se establecieron varios centros de estudio dedicados exclusivamente a la música por ordenador, entre ellos estuvieron el Centro para la Investigación Informática en Música y Acústica (CCRMA) de la Universidad de Stanford en California, y el Institut de Recherche et de Coordination Acoustique Musique (IRCAM) en París fundado por el francés Pierre Boulez (Ibíd.).

Los años cincuenta fueron el momento decisivo para la progresiva revolución musical que se conformaba desde trescientos años atrás y la punta de lanza de esa revolución fue el Rock, que propició cambios no sólo a nivel musical sino de tipo

social, cultural, psicológico, artístico e incluso político por todo el mundo. Así el Rock introdujo de forma definitiva a la electrónica dentro de la música universal. Había una irrefrenable necesidad de cambio a todos los niveles. Se desarrollaba de manera significativa la tecnología musical a nivel mundial. El técnico y el músico trabajaban en unión (Internet: Colome, 1996).

Los inventores, creadores y compositores del universo experimental electrónico crecieron en número, entre ellos cabe destacar a Karlheinz Stockhausen de Alemania, Mauricio Kagel de Argentina, Jean Claude Risset, Pierre Schaeffer y Pierre Henry de Francia, Krzysztof Penderecki de Polonia, Luciano Berio y Bruno Maderna de Italia, Henry Pousseur de Bélgica, y Iannis Xenakis y György Lygeti de Rumania. Los avanzados constructores de instrumentos emplearon todo aquel acervo experimental y tecnológico para ofrecer productos integrados para la producción masiva de música electrónica sin tener que ocupar como años antes, todo un laboratorio en un centro experimental. Entre estos nuevos instrumentos estaban los sintetizadores Moog, Buchla y EMS que utilizaban un control de voltajes para variar el tono o el volumen y se empleaban para crear, filtrar y modificar sonidos electrónicos (Internet: Seimandi, 2006).

Conrad Schnitzler de Alemania, siendo pianista y violinista, fue pionero en el uso de los sintetizadores y años más tarde de los ordenadores desde finales de los cincuentas, por esta razón muchos lo conocen como "el gran padre de la música electrónica europea actual" (Internet: Colome, 1996). Ha abarcado todos los estilos dentro de la música electrónica a lo largo de varias décadas, hasta nuestros días.

Años sesentas, el nacimiento de la música electrónica y sus músicos.

Los nuevos músicos electrónicos carecen de prejuicios y emplean de igual forma elementos de la tradición clásica y elementos contemporáneos de música popular y

los engloban. Es de esta manera que a mediados de los años sesentas, en Reino Unido se gestaba un nuevo concepto artístico como influencia decisiva en la evolución musical electrónica, conocido como Pink Floyd de Inglaterra, conformado por los ingleses Nick Mason, Richard William Wright, George Roger Waters y Sid Barrett. Al mismo tiempo, pero en Alemania, se generaban otros grupos con más ideas vanguardistas entre los que estuvieron Tangerine Dream, Ash Ra Tempel, Kraftwerk, Cluster, Popol Vuh y Amon Duul, todos ellos de Alemania, entre otros (Ibíd.).

Vangelis y Lucas Sideras de Grecia, Artemios Demis Roussos de Egipto, Ennio Morricone de Italia, Jerry Goldsmith de EU y Jean Michel Jarre de Francia, a su vez aparecen con una investigación musical a otros niveles, en donde conjuntaban otros géneros con las innovaciones electrónicas musicales y las imprimían sobre materiales clásicos o previos. Demostraron de igual forma su virtuosismo pasando del órgano al sintetizador y creando nuevas estructuras contrapuestas radicalmente al concepto de la orquesta tradicional que hasta entonces se tenía de la música para filmes (Internet: Vizcaino, 2000).

Pero de entre todos estos músicos, los primeros en saltar a la fama fueron los de Pink Floyd por definir de inmediato su estilo musical a diferencia de los grupos alemanes que tuvieron una evolución más larga y trabajosa puesto que tenían por objeto hacer algo nuevo por completo cortando con la música convencional e incluso con el Rock (Internet: Anon. Oberlin Collage Archives, 1994). Con todos estos músicos innovadores se da el nacimiento de la música electrónica, como conjunto de distintos estilos que nada tienen que ver con los planteamientos convencionales acústicos.

A finales de los sesentas es cuando los cambios tecnológicos trascienden a la opinión pública, como la exploración a la Luna donde el hombre pisa la Luna por primera vez y la carrera espacial, dándole a la humanidad una dimensión cósmica. Aparecen otros muchos cambios sociológicos, como el encuentro cultural del Oriente y Occidente, o la cultura India despertando nuevas sensibilidades en las mentes más

inquietas de Occidente. Estalla también la revolución Hippie (a mediados de los sesentas) y adquiere toda su identidad (Ibíd.). Se elabora música exclusivamente con sintetizadores y otros instrumentos musicales electrónicos lo que no tardó en despertar el interés en las masas por la espectacularidad de los sonidos. También es la década en donde surgen numerosos grupos de música electrónica en vivo, lo que se tradujo en la aparición de numerosos instrumentos electrónicos y programas de ordenador diseñados para las actuaciones en vivo.

#### Sucesos de los años setentas.

Principios de los setentas es la era de Kraftwerk de Alemania, formado por los alemanes Ralf Hutter y Florian Schneider y pasando por la banda otros artistas alemanes como Klaus Dinger, Michael Rother, Karl Bartos, Wolfgang Flür, y otros. El concepto de Kraftwerk surge a partir de la Segunda Guerra Mundial como una visión industrial y urbana, del mundo que estaba a su alrededor. Sólo posible gracias a la explosión tecnológica de aquellos años, con el espectacular desarrollo industrial, los rascacielos, las autopistas, los electrodomésticos, etc. Todo formando parte de la vida cotidiana en las grandes ciudades. Kraftwerk se mantuvo alejado de los sintetizadores estándar que aparecieron en aquella época tales como el Moog (series I-III, Mini-Moog, Moog Prodigy), el ARP, el EMS (EMS VCS3), el Oberheim, ó el Korg, para utilizar su propio equipo (Ibíd.).

#### El Rock en la música electrónica.

El Rock que duró de 1968 a 1978 utilizó estos instrumentos electrónicos propios de la música electrónica, de muy diversas formas. El impacto que tuvo éste movimiento hizo que se popularizaran los sintetizadores Moog del Neoyorquino Robert Moog y el

Minimoog Emerson del Inglés Keith Emerson, y que la música electrónica hallará un espacio en el Rock debido a sus sonidos étnicos, por las escalas de jazz, la influencia de la música concreta y otras vanguardias que llevaron a que se hicieran más experimentos y nuevos instrumentos, como los muestreadores y los secuenciadores analógicos (Blánquez y Morera, 2002).

Grupos que formaron parte de esta nueva etapa de la música electrónica además de Kraftwerk de Alemania y Pink Floyd de Inglaterra, fueron: Tangerine Dream, Ash Ra Tempel, Rainer Oleak y Klaus Schulze de Alemania, Yes y Genesis de Inglaterra, Jan Hammer y Petr Hapka de República Checa, Edward Artemiev y Edgar Froese de Rusia, Gabor Pressor y Laszlo Benko de Hungría, Vangelis de Grecia, Marek Bilinsky de Polonia, Isao Tomita de Japón y Lazar Ristovski de Serbia, por mencionar algunos, con música más vanguardista además de mayor tecnología en los sintetizadores, dando un salto tecnológico impresionante. De igual forma las bandas que nada tenían que ver con la música electrónica también se modernizaron e incorporaron nuevas técnicas a su trabajo.

#### La influencia de la tecnología informática.

Durante las décadas de los sesentas y setentas, Paul Lansky de EU y Barry Vercoe de Nueva Zelanda, entre otros, desarrollaron paquetes de programas para música con los que se podía crear y manipular el sonido. Con este antecedente del software se dio pauta al gran crecimiento que ha tenido la música por computadora en todo el mundo (*Enciclopedia Microsoft Encarta*, 2005). El rápido desarrollo de la tecnología informática condujo a una revolución en la música por computadora y en la música electrónica en general. En la década de los setentas gracias a este desarrollo tecnológico, aparecieron: el muestreador Emulator, el ordenador musical Fairlight y la estación de trabajo Yamaha DX7.

## La música Disco.

Para muchos los años setentas o sea los años de la música Disco (EU) representaron un período de decadencia, y no fue así. A pesar de ser una música simple y pegadiza, ésta se convirtió en el foco de una cultura que había perdido su rumbo, también fue un fenómeno social que marcó pautas de comportamiento por casi una década. La música Disco fue una forma de entretenimiento que se desarrolló a través del baile, como opción para escaparse y liberarse de las presiones del mundo real, así fue que el baile se convirtió en el pasatiempo favorito de muchos americanos que ocuparon las discotecas como su lugar de reunión. En donde se congregaban gentes de todas las razas, regiones y religiones, así como gays y heterosexuales. En la pista de baile todos eran como hermanos bailando felices y sudorosos la música que nació de la mezcla de estilos y géneros; con infinidad de vinilos provenientes de cualquier parte del mundo que el DJ mezclaba en su cabina cada noche. Lo cuál es el origen de la música de baile actual y el culto al DJ.

Para describir y abordar la información que se menciona a continuación, se examinaron las siguientes referencias: Blánquez y Morera, 2002; *Enciclopedia Microsoft Encarta*, 2005; e Internet: Colome, 1996.

Fue en 1974 que Gloria Gaynor de Nueva Jersey, grabó el primer hit de la era Disco con su conocido tema "Never can say goodbye" y de ahí siguieron otras producciones como "Fly Robin fly" de Michael Kunze de Republica Checa, que arrasaron las listas americanas. Fue así que la música Disco se hizo un fenómeno global donde no era tan importante en donde se grababa o quien era el productor, el ingeniero, o los músicos; quién hacía que fuera importante esa música, era el DJ que la tocara en cada discoteca del planeta y que era capaz de crear la atmósfera adecuada a través de la música. Entre los DJ pioneros que fueron la base de lo que hoy es, están los neoyorquinos David Mancuso, Francis Grasso, Tom Moulton y Walter Gibbons, entre otros.

En 1976 se comercializó el primer maxi-single y en 1977 abrió en Nueva York el Studio 54 lugar conocido como la reina de las discotecas, que en 1978 tuvo que cerrar sus puertas y con su clausura se dio por terminada la locura Disco. También por esas fechas surgió el género Hi-NRG de Reino Unido y EU, que tuvo como pionero a Patrick Cowley de Nueva York.

El período de transición de la música Disco al House de Chicago se vio marcado por tres fenómenos, el primero la música Hi-NRG con exceso de gays, el segundo la llegada del Rap y del Electro, y el tercero la elaboración de la música de finales de los setentas e inicios de los ochentas de tipo post-disco o también prehouse que tenía elementos de ambos estilos y formaba la unión de los dos.

Fue durante la fiebre de la música Disco, que los habitantes del Bronx, no podían pagarse las carísimas entradas a los clubes de Manhattan así que trasladaron su propia música, y sus **sound systems** a centros deportivos y parques públicos del Bronx, y fue así que entre 1973 y 1989 surge el Hip-Hop, salido de las comunidades negras y latinas de Estados Unidos, haciendo uso de la tecnología y de las ricas tradiciones afroamericanas. Manifestándose como una cultura representada en las artes gráficas a modo de graffiti, en el baile como el famoso **breakdance**, en la música como el DJ y en los mensajes (materialistas, homofóbicos y sexistas) de los MC. Algunos de los DJ's y MCs más representativos de aquella época son: Kool Herc de Jamaica, Coke La Rock, The Furious Five, The Cold Crush Brothers, Charlie Chase, Afrika Bambaataa, Kurtis Blow, Beastie Boys, Roxanne Shanté, MC Lyte, Grand Wizard Theodore, James Brown y Ice-T todos ellos de EU, Joseph Sadler conocido como Grandmaster Flash de Barbados, The Fantastic Five de Suecia, y Slick Rick de Inglaterra, entre otros.

Del Hip-Hop surgió el subgénero Electro-Funk (EU) con DJ's como Jellybean Benitez y James Brown de EU, y Mantronix de Jamaica; y el subgénero Wildstyle (EU) con artistas como Blondie, Afrika Bambaataa y Treacherous Three de EU, o Malcolm McLaren de Inglaterra.

En 1978 aparece el género Ambient (Gran Bretaña) como una música flotante y suave, más sensorial que narrativa con músicos como Brian Eno de Inglaterra, o Harold Budd y Jon Hassell de EU.

A finales de los setentas y durante la primera mitad de los ochentas en Gran Bretaña, la segunda Revolución Industrial desarrollada a la par del Punk, fue un fenómeno sin precedentes que trajo consigo trasgresión, virulencia, ausencia de parámetros musicales y ruido a la música electrónica. Algunas de las bandas de música Industrial de aquel entonces fueron: COUM Transmissions, Throbbing Gristle, Psychic TV, Chris & Cosey, Whitehouse, Coil, Vagina Dentata Organ, y Cavaret Voltaire de Inglaterra, TG de Alemania, Nurse de EU, y SPK de Australia, entre otras. Aquellas bandas fueron la base del hasta la fecha, género Industrial representado por bandas de EU como: Nine Inch Nails con Trent Reznor (EU), o Ministry.

Como los sintetizadores a finales de los setentas eran demasiado caros para que pudieran estar al alcance de toda la gente, empezaron a llegar los primeros aparatos Korg y Roland de Japón. Y fue gracias a que ya podían tener en sus manos tecnología de menor precio, que empezó el boom electrónico. Ejemplo de las bandas que surgieron en ese momento fueron: DAF de Düsseldorf Alemania, y The Human League, British Electronic Foundation o Ultravox de Inglaterra.

En 1980 aparece el invento llamado MIDI (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales), éste no era en sí un instrumento musical, sino el medio que permitía a los sintetizadores y otros equipos comunicarse unos con otros mediante el envío de instrucciones digitales. Dicha herramienta de trabajo sigue empleándose a la fecha. También en esta década Roland (Japón) sacó a la venta su caja de ritmos Acid Trax, que en aquella época tuvo demasiado éxito.

Algunos compositores y artistas que se dieron a conocer con el nacimiento de la música electrónica, siguieron dando de que hablar a lo largo de la década de los



setentas y ochentas, componiendo emotivas melodías, algunas de ellas grandes obras maestras, que sirvieron como bandas sonoras para filmes, anuncios publicitarios, documentales, e incluso estaciones radiofónicas; gracias a los nuevos estilos, que llegaban de todo el mundo por la reciente revolución electrónica dentro de la música. Entre estos músicos figuraron Kraftwerk, Vangelis, Ash Ra Tempel, Klaus Schulze, Jean Michel Jarre, Conrad Schnitzler, Tangerine Dream, Robert Schroeder y Emerald Web de Alemania, Joël Fajerman y Thierry Fervant de Francia, Kitaro de Japón, Neuronium de Bélgica, Bernard Xolotl y Cyrille Verdeaux de Francia, lasos de Grecia, y Michael Stearns y Walter Carlos después conocido como Wendy Carlos de EU.

Y estos grandes músicos a su vez sirvieron de maestros o precursores de otros muchos músicos electrónicos que surgieron en los ochentas, como por ejemplo: Suzanne Ciani de Italia, Yanni de Grecia, Yoshiaki Hoshi de Japón, Pascal Languirand de Canadá, Serge Blenner de Francia, David Sun, Ron Berry, Steve Hillman y Mark Shreeve de Inglaterra, Ian Boddy de Reino Unido, Mathias Grassow, Peter Schaeffer, Bernd Scholl, Bernd Kistenmacher, Michael Weisser y Peter Mergener de Alemania, Constance Demby, Steve Roach, Robert Rich, Tim Story, Richard Burmer, Kevin Braheny, Laraaji, Ray Lynch y Jonn Serrie de EU. Y todos estos compositores de alguna manera fueron dejando huella debido a sus obras innovadoras en muchos ámbitos y por todo el mundo. Hasta la fecha muchos de estos artistas siguen su trayectoria pasando desde el Rock en sus inicios, por el Pop en su etapa intermedia y finalmente por el Techno y otros géneros de música electrónica actuales.

1982 nace la era del **sampling** casi por error con el DJ neoyorquino Marley Marl, desde ese momento, con el **sampler** se podía grabar, manipular y reproducir digitalmente los sonidos, y James Brown era el mejor para emplearlos.

A inicios de los ochenta surge el Dark Ambient en Europa y Estados Unidos, que deriva de la música Industrial con artistas como: Lustmord y Nocturnal Emissions de Inglaterra.

Otro derivado de la música Industrial fue la EBM (Electronic Body Music) con grupos como: Front 242 de Bélgica y Cavaret Voltaire de Inglaterra. A su vez la EBM influyó y se vio influenciada por las escenas House y Techno durante los años ochenta y tres al ochenta y cinco, y muchas otras combinaciones han surgido a la fecha.

1987 apogeo máximo de la EBM; también en estos años, el Dub fue una gran inspiración que salió de la evolución del Reggae, más elementos propios de la música concreta y de Stockhausen de Alemania.

Otros géneros que surgen en la década de los ochentas son: el ItaloDisco con artistas como Gazebo de Líbano, Koto de Italia, o Den Harrow de EU; el Synth-Pop, el New Age, y el New Wave con grupos como: The Yellow Magic Orchestra, Ryuichi Sakamoto, Kitaro y Himekami de Japón, David Byrne de Escocia, Suzanne Ciani de Italia, Dead Can Dance de Australia, DAF de Alemania, Depeche Mode y Pet Shop Boys de Inglaterra, Devo, Mark Mothersbaugh, Constance Demby, Debbie Harry, Tuxedomoon y The Residents de EU; el Post-Punk y el Art-Punk con bandas como: A Certain Ratio, Gang Of Four, Shriekback, Wire, 23 Skidoo, Joy Division, Pete Shelley y New Order de Inglaterra, y E.S.G. y Bus Tetas de EU.

1983 la influencia del Freestyle o Latin Hip-Hop, la EBM, y el Synth-Pop europeo desencadenaron la llegada del House en Chicago y el primer eslabón de esta cadena, es Frankie Knuckles de Nueva York tocando en el Warehouse de Chicago, y más tarde en su propio club Power Plant. Además de Frankie Knuckles, algunos de los primeros músicos de House son: Ron Hardy, Farley Jackmaster Funk, Felix Da Housecat, Jesse Saunders, Jamie Principle, Rocky Jones, Larry Heard, Marshall Jefferson, Robert Owens, Lil' Louis y Chip E de Chicago EU, Spanky de San Francisco EU, Todd Terry y Frankie Bones de Nueva York, DJ Herkules de Noruega, Vince Lawrence de Canadá, y Carl Cox, Paul Oakenfold y Mike Pickering de Inglaterra.

En la escena Pop artistas que fueron influenciados por el House son: Madonna de Michigan, y Happy Mondays, New Order y Pet Shop Boys de Inglaterra. Un género que derivó del House de Chicago en 1986 fue el Acid House de Reino Unido con Spanky de San Francisco y DJ Pierre de Chicago como representantes. El generador de bajos TB-303 de Roland fue tomado como su instrumento primario por su sonido crujiente, burbujeante y ácido. Después de 1987 éste género pasó de Reino Unido a Europa, en donde se hizo famoso. Algunos músicos de esa época son: Tyree, Larry Heard alias Mr. Fingers, Joshua, Mr. Lee y Joe Smooth de Chicago, Nebula de California, y Maurice Mike Dunn y Jack Frost de Inglaterra, entre otros.

El Acid House infecta la escena del New Beat belga y da origen al Acid-Beat y al Acid New Beat. Para la siguiente década también influenció otros géneros y subgéneros como: el Trance, la Cyberdelia, y el Progressive House o Tribal House. Además dio pie a que se inventaran nuevos híbridos como el Nieuw Beat de Bélgica, el Skacid de Jamaica y el Afro-Acid de África.

Surge el Deep House o Garage, sonido post-disco lleno de Soul, denominado así en el área de Nueva York. Sus capitales geográficas fueron: Chicago, Nueva York, Nueva Jersey y Baltimore. Entre los artistas que lo iniciaron están: Joe Smooth, Robert Owens, Lil' Louis, Liz Torres, Larry Heard, Ten City y Marshall Jefferson de Chicago, y Tony Humphries y Basement Boys de Nueva York, entre otros. Al Garage o Deep House también se le conocía como Soul.

El House Latino surgió a comienzos de los ochentas en Nueva York, Chicago y Miami, a partir del Freestyle también llamado Latin Hip-Hop. Algunos de los artistas que se encargaron de dar a conocer este género fueron: Lisa Lisa & Cult Jam, The Cover Girls, Nitro Deluxe, David Morales, Roger Sánchez, Noel, Erick Morillo, George Morel y Louie Vega de Nueva York, Shannon de Washington D.C. EU, Sandee, Exposé, Pablo Flores y Stevie B de Florida, India de Puerto Rico, Liz Torres y Ralphie Rosario de Chicago, Junior Sánchez de Nueva Jersey, y T-Coy de Inglaterra, entre otros. Además este

género tuvo gran influencia en artistas de Pop como Madonna de EU o Pet Shop Boys de Inglaterra.

El Hip-House o House Rap surge entre la mezcla del House y el Rap, y de éste surge el Eurobeat o también llamado Europop o Eurodance, con artistas como: James Brown y DJ Fast Eddie de EU, La Bouche, Culture Beat, Capitan Hollywood y Snap! de Alemania, DJ Bobo de Suiza, Technotronic de Bélgica, Splash de Inglaterra, Dr. Alban de Nigeria, 2 Unlimited de Holanda, y Ron 'N' Raz de Suecia, entre otros.

Otros subgéneros que surgieron del House y la combinación de éste, con el Reggae, el Ragga o Ragga Jungle, el Dub, el Ska y sonidos africanos y brasileños; son: el Avant-House, el Afro-House, el Skouse, el Skacid, el Vudú-House, el Un House, y el resurgimiento del Afrobeat. De estos subgéneros surgieron artistas como: Danny Tenaglia, Roger Sánchez y Masters at Work de Nueva York, Armand Van Helden de Boston, Deep Dish de Irán, y Junior Vasquez de Pensilvania, entre otros. También surgen otros tres subgéneros después de estos, que son: el Jazz-House, el Disco House y el Hardhouse; entre sus representantes están: Larry Heard, Paul Johnson, Derrick Carter, Boo Williams, DJ Skull, DJ Rush, Mike Dearborn, Cajmere/Green Velvet, Chez Damier y Lil' Louis de Chicago, Kevin Yost de Pensilvania, DJ Sneak de Puerto Rico, Moodymann y Terrence Parker de Detroit, Aqua Bassino de Escocia, y Bugge Wesseltoft de Noruega, entre otros.

A mediados de los ochentas surge el Techno en Detroit, gracias a Derrick May de Detroit, como máximo exponente, junto con Juan Atkins también de Detroit y Kevin Saunderson de Nueva York.

Algunos subgéneros que surgieron en Europa a finales de la década de los ochentas e inicios de los noventa fueron el Cut'n'Paste o Sampledelia, el Balearic y el Bleep'n'Bass. Con representantes como: Colourbox, Martyn Young, AR Kane, Bomb

The Bass, Mark Moore, Coldcut, E-Zee Posse, Adamski, Bocca Juniors, D-Mob, Unique 3, LFO y The KLF de Inglaterra, y Grandmaster Flash de Barbados, entre otros.

El Post-Rock de los noventa lo representaron bandas como: Stereolab y Radiohead de Inglaterra, y Tortoise de Illinois. Un género que llega a formar parte de este Post-Rock es el Drum 'n' Bass.

A principios de la década de los noventa surge el Trip-Hop, o bien, el Hip-Hop de Reino Unido, directamente en Bristol, con exponentes como: Massive Attack, Tricky, Nellee Hooper, Soul II Soul, Experimental Pop Band, Statik Sound System Stereo MC's y Alpha de Inglaterra, Grandmaster Flash de Barbados, y Terranova de Alemania. Género del cual tomarían tajada grupos de Pop como: Portishead y Everything But The Girl de Inglaterra, U2 de Irlanda, y Madonna de Michigan. De este género devienen otros estilos como el Acid Jazz, el Jazz-Funk, el Downtempo, o el NuJazz. Con representantes como: DJ Shadow de San Francisco, DJ Toolz de Utah y Carl Craig de Detroit, La Funk Mob, DJ Cam, Ollano, Nicolas Godin y Jean-Benoît Dunckel de Francia, Morcheeba, Coldcut, Sandals, Rockers Hi-Fi, The Herbaliser, James Lavelle, Attica Blues, DJ Food, Jake Wherry, Mark Lessner, 4 Hero y Galliano de Inglaterra, Terranova y A Forest Mighty Black de Alemania, Mark Jones de Suiza, K&D/Kruder & Dorfmeister y G-Stone de Austria, DJ Morpheus Belga-Israelita, DJ Krush de Japón, y RPM de Brasil, entre otros.

El Hip-Hop que surgió desde la década de los setenta, así como el House, el Acid House, el Avant-House, el Hip-House o House Rap, y todos los géneros y subgéneros subsecuentes del House surgidos desde la década de los ochenta, siguen su curso en la década de los noventa y dosmil, mutándose y evolucionando e incluso algunos llegan a desaparecer.

El House que surge directamente en Europa, es de Italia y España, de donde surgen el Italo-House (más o menos el equivalente al Italo-disco en la era del House), el Flamenco-House y el Guitar-House.

El Techno y el House a lo largo de toda esa década siguen mutándose y reproduciéndose por todo el mundo y adquiriendo distintas particularidades geográficas. Algunos de los artistas más representativos del Techno además de Juan Atkins y Derrick May de Detroit y Kevin Saunderson de Nueva York, son: Paul Oakenfold, Octave One, Richie Hawtin y Kirk DeGiorgio de Inglaterra, Carl Craig, Jeff Mills, Mike Banks, Blake Baxter, Kenny Larkin, Random Noise Generation y Eddie Fowlkes de Detroit, Josh Wink de Filadelfia, Gemini de Chicago, Stefan Robbers de Holanda, Laurent Garnier de Francia, John Acquaviva de Italia, Richard D. James mejor conocido como Aphex Twin de Irlanda, y Jam & Spoon de Alemania, entre otros. Este género a su vez, fue tomado por algunos grupos dentro de la escena comercial más relacionada con el Rock, entre los que cabe destacar a: The Chemical Brothers, Fatboy Slim y The Prodigy de Inglaterra.

En el caso del House, entre los artistas más representativos de esta década cabe mencionar a: Underworld, Orbital, Basement Jaxx, DJ Terry Francis, Darren Emerson y X-Press 2 de Inglaterra, JM Silk de Chicago, Kelli Hand de Atlanta, DJ Sneak de Puerto Rico, DJ Spooky y Todd Terry de Nueva York, The Gibson Brothers de Martinica, y Laurent Garnier, Daff Punk, Motorbass y Stardust de Francia, entre otros.

A inicios de la década de los noventa surge el Hardcore Techno como electrónica ligada al movimiento Rave y también a la época *post-rave* de breakbeats acelerados más dosis de música Industrial, con lo que después surgirían géneros y subgéneros como: el Hardcore Breakbeat, el Jungle o Drum 'n' Bass, el Ragga o Ragga Jungle, el Speed Garage o UK Garage, el Darkcore, el Artcore, el Happy Hardcore, el 2Step o UK Garage, el Breakstep o Dubstep, el Jazzstep, el Hardstep, el Techstep, y el Neurofunk. Algunos de los artistas que tienen que ver con estos géneros y subgéneros son: Altern-

8, Baby D, Grooverider, John B, Fabio, LFO, SL2, 4 Hero, Goldie, A Guy Called Gerald, DJ Hype, The Prodigy, Shy FX, Stanton Warriors, Rebel MC, DJ Krust, Pete Devereaux, LTJ Bukem, Funky Technicians, Chameleon, Bryan G., Good Looking, Moving Shadow, Photek, Aphrodite, Dillinja, DJ Zinc, Alex Reece, Optical y Matrix de Inglaterra, Bad Company y Ed Rush de Reino Unido, Aphex Twin de Irlanda, Grant Wilson de Escocia, Marusha de Alemania, y Joey Beltram de Nueva York.

Algunos de estos estilos musicales a finales de la década de los noventa fueron retomados por artistas de otros géneros o incluso por artistas de Pop como fue el caso de: Juan Atkins de Detroit, Mouse on Mars de Alemania, y Orbital, Underworld y Everything But The Girl de Inglaterra.

También de esta electrónica post-rave, surge el Intelligent Techo o IDM [Intelligent Dance Music], el Braindance, el Chillout, el Ambient House, el Dark Ambient, el Illbient, y la Electrónica Naïf. Algunos artistas de estos estilos son: Manuel Göttsching, Mouse on Mars y Pete Namlook de Alemania, Biosphere de Noruega, John Acquaviva de Italia, Wordsound de Reino Unido, Aphex Twin de Irlanda, The KLF, Brian Eno, Alex Paterson, Richie Hawtin, The Orb, The Grid, Martyn Young, Locust, AMM, Autechre, David Toop, Mark Clifford, Mark van Hoen y Coil de Inglaterra, Tortoise de Chicago, DJ Spooky de Nueva York, y Paul Schutze de Australia, entre otros.

Del House surge el Progressive House o Tribal House y de ahí el Trance que llega en la primera mitad de la década de los noventa con personalidades como: Sven Väth de Alemania que tenía que ver con el pasado de la EBM y del New Beat, Pascal FEOS, Oliver Lieb, Cosmic Baby, Paul Van Dyk, Hardfloor, 4 Voice, Energy 52 y Pete Namlook de Alemania, Paul Oakenfold, John Digweed, Nick Warren, Norman Cook, Carl Cox y Dave Seaman de Inglaterra, Sasha de Gales, Danny Tenaglia de Nueva York y Chris Fortier de Orlando, y Deep Dish de Iran, entre otros. Después de que apareció el Trance y fue recorriendo el mundo; surgieron subgéneros determinantes de la geografía de donde provenían ejemplos de ello son el caso del Goa Trance que

provino de Goa India y que después también adquirió el nombre de Psychedelic Trance, o el caso del Etno-Techno o Cyberdelia provenientes de Inglaterra.

A lo largo de la última década de los noventa y primera década del dos mil surgen cientos de estilos dentro de la música electrónica gracias al fenómeno de los Raves y a los clubes en donde se toca esa música; y todos los estilos que fueron surgiendo pasaron desde los géneros del Gabber o Gabba al Trance hasta del Progressive House o Tribal House al Jungle, lo que hasta la fecha sigue marcando al mundo musical.

Entre los géneros que se originan o que ya existían y evolucionan a principios del siglo XXI y finales de la década de los noventa por mencionar algunos, están el House, el Acid Techno, el Drum 'n' Bass, el Progressive Trance, el Vocal Trance, el Progressive House o Tribal House, el Progressive Psytrance, el Minimal Trance, el Psychedelic Trance, entre muchos otros; que seguirán evolucionando, apareciendo, desapareciendo o volviendo a nacer.

Los géneros y subgéneros actuales, cuentan con representantes internacionales como: John Digweed, Nick Warren, Andy Moor, Hallucinogen, Shpongle y James Zabiela de Inglaterra, Sasha de Gales, Brian Transeau de Maryland, Danny Tenaglia y Frankie Knuckles de Nueva York, Goa Gil de California representando a Goa India, Marshall Jefferson, Paul Johnson y Mickey Oliver de Chicago, James Holden, Cosmosis y Juno Reactor de Reino Unido, Anthony Pappa y Space Tribe de Australia, Sander Kleinenberg, DJ Tiesto y G.M.S. de Holanda, Deep Dish de Iran, Timo Maas, X-Dream, S.U.N. Project, Shiva Chandra, Planet B.E.N. y Mapusa Mapusa de Alemania, Satoshi Tomiie de Japón, Jimmy Van M de Bélgica, Etnica de Italia, Raja Ram de Brasil, Hux Flux, Logic Bomb, Ticon, y S-Range de Suecia, Infected Mushroom, Space Cat, Skazi, Alien Project, Sesto Sento, Atomic Pulse, Electro Sun y Astral Projection de Israel, Atmos de Polonia, Absolum, Deedrah, Total Eclipse, Asia 2001 y Talamasca de Francia, 1200 Mics de España, Astrix de Rusia (representando a Israel), Koxbox de Dinamarca,



Rinkadink y Damage de Sudáfrica, Zardonic, Jimmy Flamante y Cardopusher de Venezuela, entre muchísimos más.

Año 2000 a la fecha, siguen existiendo bastantes géneros y subgéneros de las tres décadas pasadas como el Hip-Hop, el Techno, el House, el Drum 'n' Bass, el Ambient, la EBM o el Trance, que continúan inventando y reinventándose a sí mismos, más la contaste de que cada día artistas de estos géneros, los nutren, contaminan y fusionan con otros géneros y sonidos exóticos en la búsqueda de las expectativas del futuro.

Así que el futuro de la música electrónica hay que buscarlo directamente en el pasado inmediato, ya que siempre está en continuo vaivén; y cómo la evolución de la música electrónica es pareja a la de sus instrumentos, hay que esperar encontrarla en cada rincón del Planeta y en cualquier asunto de la vida cotidiana.

CAPITULO SEGUNDO.

## RAVES.

### II.1. Definición y antecedentes de los Raves.

#### II.1.1. Definición de Rave.

En primer lugar cabe aclarar que el término "Rave" suele utilizarse o mencionarse de dos maneras, ya sea como "el Rave o los Raves" (la más conocida y la que se estará utilizando en este trabajo debido a un error al registrar el nombre de esta Tesis) y como "la Rave o las Raves" y ambas formas son aceptadas, sin embargo la forma correcta de pronunciar dicho termino es "la Rave" o "las Raves", ya que al decirlo de esta manera ya viene implícito el hecho de que es una fiesta Rave, por lo que el termino refiere a femenino más que a masculino por el hecho de personificar una fiesta.

Aclarado lo anterior, un Rave comúnmente, es una fiesta o un festival, por lo general ilegal por todo lo que sucede en rededor de éstos, desde el cobro en la entrada, hasta la venta directa de drogas. Se realizan en cualquier lugar del mundo, pueden durar de uno hasta cinco o seis días seguidos. Generalmente se llevan a cabo en puntos lejanos y en grandes espacios, que por lo regular son almacenes abandonados, bodegas, hangares, teatros, bosques, playas, desiertos, parques de atracciones, estadios, valles abiertos, entre otros, a los que la gente acude dispuesta a bailar hasta el amanecer y más (Internet: Anon. Elektrorave, 2004).

Son fiestas abiertas al público en general, acuden desde niños hasta ancianos, y según el tipo de Rave, ya sea indoor (un espacio techado) u outdoor (un espacio abierto y/o sin techo), está la posibilidad de llevar casas de campaña, bolsas de

dormir, remolques y todo lo que se haga necesario durante la estancia en la fiesta. El número de gente en un evento no tiene importancia, el costo de entrada tampoco, aunque hay sus excepciones porque a veces y más en épocas recientes, el costo es excesivo debido que en muchas fiestas la gente no quiere pagar nada o no quiere pagar el costo de la fiesta y buscan formas para evadirse y lograr entrar a ella.

Gran parte de los presentes, ingieren e incluso venden diferentes tipos de sustancias, sobre todo alucinógenos. También en algunas fiestas, se venden bebidas inteligentes (energéticas) como los Smart Drinks y según el tipo de fiesta y su duración, hay venta de comida, bebidas refrescantes y alcohólicas, accesorios, artesanías, música y ropa, entre muchos otros artículos que son utilizados para y por la cultura Rave. Además de todo esto, en los buenos festivales de música electrónica se llegan a encontrar circos y lugares de recreación instalados muchas veces por los mismos asistentes al evento u otras veces, los ponen los organizadores del evento, lo cual es instalado para la diversión y buena estancia de los asistentes de corta edad o como áreas para relajarse.

En una fiesta Rave la música electrónica es interpretada, reproducida y mezclada por varios DJ's durante todo el evento, quienes tocan a lo largo de la fiesta. Pueden provenir de cualquier lugar del mundo, y cada uno, ser músico de alguno de los diferentes géneros de la música electrónica, dependiendo el tipo de evento.

Para muchas personas en los Raves, el DJ es un chamán y el guía de la energía interna y colectiva de los presentes, él dirige los viajes psíquicos (o espirituales) de todos los danzantes a través de sus **sets** o **live acts**, por eso es fundamental que en estas fiestas haya un gran equipo de sonido para las sobrecargas sensoriales de audio creadas por los DJ's, así como también la exposición de **visuales** estimulantes (por parte de los VJ's.) que van cambiando al tiempo de la música, y de un buen escenario con luces estroboscópicas y hasta láseres para acrecentar y mejorar el viaje (Ibíd.). En los Raves se llega a la total liberación del cuerpo y la mente, debido a que

sacas todas las energías acumuladas de tu vida diaria y por el gusto a la música e identificación con todos los asistentes, llegas a sentirte como parte de todos o como si todos fueran uno solo, como energía pura, mezclada con la de todos los presentes y con un ideal de éxtasis y felicidad afín, bailando o moviéndote sin pasos prediseñados simplemente de acuerdo a cómo te lo dicta la química de tu cerebro y siguiendo el ritmo de los beats.

Los organizadores de los Raves son los encargados de que todo lo anterior sea posible, y de que uno haya quedado fascinado o asqueado del evento; lo que puede ser un motivo importante para que los nuevos asistentes se integren a la cultura Rave o simplemente salgan huyendo y jamás quieran volver a ir a otro evento, ni saber nada más de esta cultura. Lo que en gran medida dependerá de que los organizadores del evento sean profesionales o simplemente personas que les gusta el negocio, más que la música y el fin de un Rave; esto es que hagan fiestas por el simple hecho de ganar dinero o lo hagan por dejar un buen precedente en la historia del movimiento Rave.

Por último, una fiesta Rave siempre debe de venir acompañada por algún medio que la difunda, en la mayoría de los casos, éstas se dan a conocer por medio de los volantes (llamados flyers por su traducción al inglés) y en portales Web, también, pero en menos ocasiones por otros medios de comunicación como la radio o la televisión. Un flyer o un portal Web que anuncie el evento, generalmente trae impreso un mapa aunque algunas veces solo dan a conocer el lugar exacto del evento tan solo unos días antes o unas cuantas horas antes, lo que exige su interpretación, por más confuso que éste sea, para el seguimiento de las pistas a lo largo del camino junto con las indicaciones para dar con el lugar de la fiesta.

*"Todo lo que necesitas para un Rave es algo de música Techno, como unos 500 chavos, y algunos toques de óldo" DJ Frankie Knuckles (Internet: Anon. Elektrorave, 2004).*

## II.1.2. Antecedentes de los Raves.

Su desarrollo en Europa.

Inicio de la palabra "Rave".

Llegó a comienzos de la década de los setenta, al norte de Inglaterra, utilizado por la subcultura Northern Soul, un movimiento local y de baja escala, compuesto principalmente por la clase obrera, quienes acostumbraban salir de noche a bailar para olvidarse de sus quehaceres de cada día, haciéndolo más por escape que por placer, lo que a su vez es el antecedente directo del actual comportamiento Rave.

El movimiento Northern Soul fue una subcultura basada en la unión de temas de Soul norteamericano, caracterizados por los llamados stompers (veloces descargas de orquestación y con un beat 4/4). Los bailes frenéticos eran influidos por el consumo exacerbado de estupefacientes y por las largas horas que hacían de viaje hasta llegar a los clubes de esa región de Inglaterra, donde únicamente podían escucharse semejantes ritmos del genuino Pop negro americano.

El comienzo de la historia del fenómeno de los Raves.

Como la historia del fenómeno de los Raves es muy subjetiva, es contada desde varios puntos de partida, y en la mayoría de las fuentes encontradas en Internet con la misma versión de la historia es relatada de manera anónima, la referencia tomada para hablar de la misma y de la que se hizo una especie de compilación es el libro *Loops: Una historia de la música electrónica* de Blánquez y Morera, 2002.

1986, mientras en Chicago, Detroit y Nueva York se seguían creando los nuevos sonidos de la música electrónica, en Reino Unido a la música House (de Chicago) se le dio un lugar en donde ser comprendido, estimado y bailado. En ese año se empezaba a escuchar House en clubes como el The Hacienda en Manchester o el Pyramid (club gay) en Londres. Clubes en donde además de House, se tocaba el sonido de la época que era el de la escena **Rare Groove**, cuyos sonidos eran rarezas de Funk y música Disco de los setentas.

A principios de 1987, en Inglaterra hubo una fiesta de House llamada Delirium, que contrató a varios DJ's de Chicago, entre los que estuvo el padre del House, Frankie Knuckles de Nueva York. Sin embargo esa fiesta no fue un Rave, ya que por esas fechas, aun no empezaba ese movimiento como tal, porque solamente se consumía **éxtasis** en fiestas de Soul, más no en las fiestas de House.

Ésto cambió en septiembre de ese mismo año, cuando Paul Oakenfold de Inglaterra, DJ de Rare Groove en aquel entonces, fue invitado a Ibiza, por motivo de su cumpleaños veintiséis, y éste, acudió acompañado de sus amigos Trevor Fung, Ian St. Paul, Nicky Holloway, Johnny Walker y Danny Rampling de Inglaterra, quienes pasaron ahí toda una semana, escuchando la música se que tocaba en el **after hours** Amnesia por parte del DJ Alfredo Joaquín Fiorito de Argentina, donde pudieron disfrutar de una manera de tocar en la que se mezclaba de todo, música psicodélica de los setentas, éxitos de Funk y Synth-pop, hasta los primeros éxitos de House de Chicago que a penas se empezaban a conseguir en Europa. A toda esa mezcla se le conoció desde entonces como **Balearic Beats**; de lo cual quedaron asombrados, ya que sus oídos se abrieron a cientos de posibilidades con todo eso que escucharon durante esa semana, aunado a la ingesta de **Ecstasy**, lo que les cambió radicalmente su forma de mezclar y su forma de percibir la música.

Así que regresando de Ibiza, y de nuevo en Londres, el propósito de cuatro de ellos, fue trasladar el espíritu de Ibiza a su vida en Londres, y dar a conocer esto que los dejaría para siempre marcados.

Como el House ya no era tan nuevo, pero sí era algo que aún no se mezclaba con el Ecstasy, ellos resolvieron el problema, imitando su experiencia de Ibiza. Paul Oakenfold lo intentó con su fiesta llamada Project, en la que contrató al DJ Alfredo Fiorito trayéndolo desde Ibiza; la cuál no se llevó a cabo, debido a que Oakenfold la promocionó como una fiesta en la que todo el que acudiera se le regalaría un Ecstasy, y el cuál se tomarían todos al mismo tiempo; lo que la policía, no lo permitió. Sin embargo, su siguiente intento, la fiesta The Future, en la que por primera vez ingerirían Ecstasy, sí se llevó a cabo.

También Danny Rampling de Inglaterra con su club Shoom abierto en noviembre de ese mismo año, logró trasladar aquellas experiencias vividas, al igual que en el club Genesis.

Así que fue en Inglaterra, donde se combinó esta música con el baile y cierta droga psicotrópica.

Para finales de 1987 y principios de 1988, se establecía el fenómeno Rave en Ibiza, Manchester y Alemania, con mayor fuerza en Berlín. Con lo que creció la popularidad de los Raves y pronto las pequeñas fiestas se convirtieron en festivales con miles de personas, y DJ's de Estados Unidos eran contratados para tocar en esos Raves.

Shoom fue el lugar idóneo para trasladar todo el concepto de clubbing aprendido en Ibiza, y el nuevo ideario de amor universal y felicidad, tomado de los hippies, gracias a la nueva experiencia con el Ecstasy. Fue por este ideario, que Shoom adoptó, el viejo símbolo de smiley (de los setentas), una circunferencia amarilla con ojos y sonrisa de oreja a oreja que representaba perfectamente lo que daban a conocer: el ideario



de paz, amor y positividad, para su tercera fiesta en enero de 1988. Después ese símbolo se hizo muy famoso y comercial, pocos meses después, la carita feliz estaba en todas partes, lo que demostró que la escena estaba creciendo.

Para el verano de 1988 la escena pequeña y exclusiva que Danny Rampling pretendía conservar en Shoom (al que acudían para esas fechas solamente entre trescientas personas), ya estaba en boca de todos. Incluso Shoom ya no era exclusivamente el único club. Después de su popularización por la fiesta de enero y el Smiley, el Shoom ya era visitado por miles de jóvenes londinenses, que solo iban a donde se escuchara eso que empezaba a llamarse Acid House.

En el Shoom, la selección musical era cien por ciento Balearic Beats con mucho House de Chicago, y en donde la relación con el DJ era directa, ya que los asistentes escuchaban al DJ y éste bailaba con ellos como si todos fueran amigos. La gente que frecuentaba Shoom eran estrellas de Pop y un grupo privilegiado que veían a su club y su música como un tesoro y, que querían mantenerlo alejado el mayor tiempo posible de la gente ignorante y de los medios de comunicación que todo lo tergiversan. Cada que pudieron, impidieron a toda costa la entrada de periodistas, para que el secreto pudiera ser guardado durante más tiempo, aun así, en mayo de ese año una revista logró infiltrarse, Boy's Own, fundada por Terry Farley de Inglaterra, y algunos de sus amigos; revista que fue la portavoz oficial de la escena Rave, en la que poco se decía de lo que ahí sucedía pero que sí hablaba del ambiente que se vivía en ese lugar, de la combinación de Ecstasy y música House como la manera de tener experiencias únicas y, del DJ como el dueño de la noche. Lo que despertó la curiosidad de los jóvenes londinenses y la escena dejó de ser el secreto de unos cuantos.

Para abril de ese año, fue alquilado por Ian St. Paul de Inglaterra, amigo de Paul Oakenfold, el club Heaven que tomaría el nombre de Spectrum y después de Land of Oz, para sus propias fiestas de Acid House, descendientes de las fiestas Project y The

Future, en donde Paul Oakenfold era el DJ **residente**. Gracias a estas fiestas se dio la explosión de la escena del clubbing con mezclas de House, Soul, Italo Disco y Balearic Beats.

Entrado el verano de 1988, ya todos querían estar en Spectrum, debido a que Shoom se había cambiado de lugar y perdía popularidad. A partir de mayo, su competencia el club RIP (Revolution in Progress) a una calle de distancia, había apostado por añadir además de los sonidos del Shoom, distintos sonidos de Reggae. También estaba el nuevo club Trip, abierto por Nicky Holloway de Inglaterra; club que no era querido por muchos, debido a que era completamente comercial y podía entrar cualquiera que quisiera, abierto exclusivamente por dinero. En Spectrum era diferente, al igual que Shoom, era un club que conservaba el espíritu **Underground** y no estaba contaminado por la gente que iba a los Raves, era un club para la élite.

Fue entonces que ya hubo diferentes clubes y **after**s a los cuales poder acudir, además de que también se instituyó la primera fiesta gratuita **warehouse**, llamada Hedonism. Para estos momentos, la Pay Party Unit una división de la policía de Londres, hacía las cosas difíciles, porque se encargaban de localizar las fiestas y pararlas; además, también había delincuentes que se encargaban de checar y controlar la entrada a los clubes, así como la venta de drogas. Aun con estos obstáculos las fiestas se seguían realizando y el fenómeno seguía creciendo.

Fue el Acid House, lo que sirvió de influencia motora para la manifestación súbita de la cultura Rave; cuando por vía Nueva York, llegaba el Ecstasy, también conocido como E, que les ofreció la oportunidad de entender recreativamente la música, bailar y socializar en vez golpear.

La cultura Rave encontró así la combinación ideal: música, droga, revuelta juvenil y aventura. Cultura que se manifestó de forma musical, estética e ideológicamente,

desarrollándose rápidamente en Londres y Manchester, con escenas diferentes pero con la misma música, porque todo provenía de Chicago.

Ya que el verano del 88 estaba resultando de lo más divertido, aparecían nuevos productores por todos lados y se hacían fiestas sin parar; la élite que acostumbraba ir desde sus inicios al Shoom o a The Future veía cómo sus clubes underground predilectos, comenzaban a ser visitados por personas a las que nunca antes habían visto, a pesar, de lo estrictos que se ponían en la entrada y de que siempre hubo gente que se quedó afuera. Cosa que le sucedió en particular a un habitual visitante de Shoom, Tony Colston-Hayter de Inglaterra, para el cuál y para muchos otros, asistir a esos clubes, era lo más importante de su vida y ya no pudo asistir más, al serle negada la entrada por la masificación.

La frustración que esto le causó a Tony Colston-Hayter hizo que pensara otra alternativa para poder divertirse sin la necesidad de ser menospreciado al querer entrar a un lugar. Fue casi enseguida que se dio cuenta de que el House era un asunto del cual se podían obtener grandes ganancias, y por esto tomó la decisión histórica de organizar una fiesta en la que nadie fuera menospreciado ni excluido, que fuera lejos de los clubs convencionales y de Londres. A partir de ese momento, el secreto sería dado a conocer a todo el mundo, y las fiestas hechas de otra manera.

Durante ese mismo verano en Inglaterra, las fiestas se fueron expandiendo sin ningún prejuicio, a la gente no les importaba que la música proviniera de clubes en donde los asistentes eran en su mayoría negros y gays. El público de Rock y de Soul tampoco manifestó demasiada resistencia. En pocos meses ya había muchos clientes que luchaban por su derecho a la fiesta. Fiestas en las que el Acid House, ya lo era todo, y el Ecstasy había transformado a todos los jóvenes ingleses en personas sonrientes que ya no peleaban por su desacuerdo con sus gustos musicales, su estilo de vida, su género sexual o el equipo de fútbol a que le fueran, simplemente solo se divertían.

En Ibiza el primer Verano del Amor (1988), estaba en su máximo apogeo, la música mezclada con muchos viejos estilos, era renovada a través del House de Chicago (que ya llevaba algún tiempo en los oídos de Ibiza e Inglaterra) y con el techno de Detroit, que empezaba a sonar ese mismo año en aquellos países, gracias al álbum recopilatorio de Derrick May de Michigan, con lo mejor de Detroit, llamado Techno! New Dance Sound of Detroit, y con el proyecto de Kevin Saunderson de Nueva York junto a la vocalista París Grey de Illinois, que escaló las listas de éxitos, con lo que la prensa se llenó la boca con Detroit, con los DJ's de Belleville High. El DJ comenzó a ser visto como la estrella y por su forma extraña de tocar toda esa música y sonidos se consolidaba como artista.

Como la escena crecía y crecía y era demandada, Tony Colston-Hayter de Inglaterra, intentó organizar sus propios eventos, sin embargo estos fueron boicoteados por la Pay Party Unit; hasta que tuvo la idea de hacer la fiesta Apocalypse Now a las afueras de Londres, donde la Pay Party Unit ésta vez no llegó, aunque tampoco los asistentes supieron llegar a la fiesta. Así, mientras las fiestas de Tony Colston-Hayter eran detenidas, la escena warehouse, ya estaba guiando los pasos futuros con el promotor Tintin Chambers de Inglaterra, un joven que consiguió convocar a varios miles de clubbers para la fiesta Hypnosis, que marcó el momento de mayor popularidad del Acid House de todo el verano.

A partir de mayo de ese año, en algunos periódicos como el Sun o el Mirror, se podía leer acerca de un submundo basado en drogas principalmente Ecstasy, de su excesivo precio y, de música House. También hablaban de lo que a penas estaba empezando: la progresión de vicio en que se estaba sumergiendo la juventud británica, con lo que autoridades, padres y jóvenes se pusieron al tanto de lo que estaba sucediendo. Desde ese momento millones de adolescentes en lo único que podían pensar y querían hacer, era encontrar una de esas fiestas, lo que se hizo su objetivo primordial en la vida.

Con esas noticias, actuar al margen de la ley era lo más conveniente para dueños de los clubes y los productores de fiestas, debido también, a que ya se habían presentado las primeras víctimas por sobredosis de Ecstasy.

Aun con todo Tony Colston-Hayter, se atrevió a desafiar a la justicia el 27 de octubre de ese año, alquilando un centro ecuestre a las afueras de Londres, en donde se llevó a cabo, el primer Rave masivo de la historia, Sunrise. Considerada la primera, porque en ella se reunieron todos los ingredientes necesarios para ser una fiesta cien por ciento Rave (música electrónica solamente, bastante apartada de la ciudad, de clubes techados con gente común y de las autoridades, con venta e ingesta de sustancias químicas sin ningún control, el lugar y las instalaciones necesarias, la gente verdaderamente afín y la duración perfecta).

Desde entonces, a pesar de que solo unos meses atrás la gente solo acudía a clubes, llegaron los Raves y millones de personas comenzaron a volverse locas por esa música. Estando en el club o en un Rave, todo el mundo consultaba flyers y se informaban de la siguiente fiesta, porque el modo de operación para conocer la ubicación de los Raves cambiaba constantemente debido a que la Pay Party Unit, lograba descubrir rápidamente en donde se iban a llevar a cabo, y las detenía. Sin embargo, Tony Colston-Hayter se las seguía arreglando para poder distraer a la policía del verdadero sitio del Rave, ya fuera, con pistas, claves, o puntos de encuentro desde los cuales llevar a los ravers hacía la celebración real. Aunque algunas veces la Pay Party Unit si logró infiltrarse en las fiestas o peor aún, mandaba sus propias pistas falsas, para que la gente no diera con el lugar exacto, mientras ellos desmantelaban los lugares de reunión.

Para contrarrestar todos los problemas que se estaban dando con la policía y, por lo difícil que era transportar a miles de personas de un lugar a otro en Londres, por medio de pistas y enclaves en el camino, Tony Colston-Hayter ideó la manera para poder citar clandestinamente a la multitud sin que la policía tuviera tiempo de

reaccionar cuando lograba dar con el sitio del Rave. Su método, fue el empleo del por aquel entonces poco utilizado teléfono celular, ya que era un objeto más que nada asociado a la cultura Yuppie y poco visto entre el ciudadano común.

Este método fue la clave perfecta, ya que el celular estaba alejado del radio de influencia de la policía y así se podían cambiar las pistas hasta el último momento. Grababa amplios mensajes de voz renovables, en los que indicaba dónde y cuándo se llevaría a cabo el siguiente Rave. De esta manera, ya era imposible que la Pay Party Unit pudiera dismantelar el Rave, porque para el momento en que se enteraba de la dirección, la fiesta se encontraba en cualquier zona del extrarradio, con miles de personas bailando, en cualquier parte de la autopista M25 (Orbital) en donde podían encontrarse zonas al aire libre y cualquier tipo de bodegas abandonadas. Fue entonces que se pobló de fiestas ilegales, como Biology, Energy, Back to the Future, Sundance, One Nation o Humanity entre las más célebres, que ahora sí, sobrepasaban los cinco mil asistentes.

En el segundo Verano del Amor, el 12 de agosto de 1989 en Longwick, se rompió el primer record histórico con veinticinco mil asistentes. En ese segundo Verano del Amor, la música de la escena Rave estaba adoptando un aspecto mucho más diferenciado.

Después de este segundo Verano del Amor, los Raves dejaron de ser fiestas que se llevaban a cabo prácticamente en las ciudades sobre la autopista M25 londinense y los diversos extrarradios del país, sitios que seguían estando muy cerca del alcance de la policía. En su lugar, los Raves se convirtieron en multitudinarias concentraciones de personas, sin miedo a viajar decenas o cientos de kilómetros en puntos imprecisos del mapa. Miles de adolescentes podían abandonar en una noche sus hogares, recorrer a veces cientos de kilómetros en dirección a una playa o montaña y, una vez allí, celebraban con Ecstasy una selección de mezclas diseñada para sacudir su mente y espíritu.

Tony Colston-Hayter fue desde entonces para muchas personas, el héroe que puso al alcance de todos, lo que solo unos cuantos podían vivir en sus clubes de élite; y para la escena Underground de estos clubes, Tony Colston fue desleal al espíritu original conocido y traído de Ibiza, para quien solo interesaban las ganancias que obtuvo de los Raves masivos, en los que el contacto directo con el DJ se había perdido. Desde ese momento en adelante, los Raves iniciaron su viaje hacia todos los rincones del mundo.

Debido a lo que se vivía en los Raves, algunos hippies atraídos por los ideales de paz, amor y armonía que se encontraban ahí, vieron en estas fiestas un renacimiento espiritual y una conexión con su manera de comportarse, que años atrás en los setentas habían manifestado alrededor de los monolitos prehistóricos de Stonehenge (en la llanura de Salisbury, al suroeste de Inglaterra) y en festivales con bandas en vivo.

Fue entonces que esos hippies se unieron a la cultura Rave, y dieron su propia forma e interpretación a los Raves para profundizar en su comunidad cósmica. Un ejemplo de esto, lo dio Fraser Clark de Escocia, un antiguo hippie que también era cliente frecuente de Shoom al igual que Tony Colston-Hayter, que a finales de los ochenta encajó dentro de la cultura Rave el concepto zippie, que significa hippies con ordenadores. Concepto que fue bien visto por muchos ravers de la época que aceptaron otro sonido y otra actitud; quienes se fueron alejando cada vez más del ideal de Ibiza y con eso la estética cambió, ya no se presentaba la música simplemente con DJ's, sino que incorporaron a bandas que tocaban en vivo y los ravers comenzaron a ser más desaseados y espirituales.

En 1989 los Raves fueron parte de la fiebre de Manchester, ya que debido al Ecstasy y al Acid House, algunas bandas de Rock o de Pop se inclinaron hacia los procederes Dance (es decir, la ingesta de sustancias químicas con la combinación de sonidos eléctricos y electrónicos, más la filosofía hippie), que habían aprendido en el Shoom,

en The Hacienda o en los Raves. Y desde ese momento cambió para siempre la manera de interpretar y relacionar las estructuras del Rock y de la música de baile.

Desde ese momento el Rock comercial se dejó llevar por el entusiasmo y la eficacia de las corrientes Dance, y algunos adoptaron sus sonidos, sus ritmos y sus métodos. La música electrónica se fue infiltrando en la música popular y, así la música popular fue renovando e innovando su imagen, se lanzaron a la oferta masiva de **remezclas** y compilaciones. Guitarras, sintetizadores y cajas de ritmos eran tocados y escuchados con la mayor naturalidad del mundo por grupos ingleses como The Chemical Brothers, Fatboy Slim, The Stone Roses, o mezclados por DJ's como Paul Oakenfold con el grupo Happy Mondays o U2 de Irlanda.

El Rock o el Pop cambiaban temporalmente de aspecto, se les podía escuchar con diferentes estilos, por ejemplo con Hip-Hop, Big Beat o Techno, explotando en gran medida los samples y sintetizadores.

Al paso de los años, la adopción de sonidos, de ritmos y de métodos se dio en ambas direcciones, al DJ se le podía ver como una figura de Rock y empezó a tomar sonidos de éste, y a presentarse no solamente en Raves sino también en estadios y conciertos. Los Raves y los DJ's se volvieron cada vez más comerciales.

En los clubes y en los Raves, los zippies (hippies con ordenadores) que justificaban el uso de drogas como conducto para el conocimiento interior, ya no sólo tomaban un Ecstasy por noche, sino que cada vez querían más, y además lo empezaron a combinar con otras drogas como el alcohol, el LSD, el Speed, la cocaína o la marihuana; y esto hizo que se dejara en segundo plano a los sentimientos de paz y amor.



La música se volvió más rápida y más agresiva con el objeto de poder excitar las emociones de los ravers, zippies y clubbers. Con estos nuevos sonidos, se estableció el inicio del Hardcore Techno y el de la decadencia en los Raves.

Sin embargo después de un tiempo de haber estado empleando los sonidos duros del Hardcore Techno durante todas las noches de Rave, se dieron cuenta que dentro de los Raves era conveniente y necesario que hubiera un lugar para poder descansar un momento de la música que a lo largo del evento tomaba formas agresivas o demasiado violentas y, que con la ingesta de drogas, al ser bailada durante toda la noche llegaba a ocasionar a demás de cansancio, cambios bruscos de temperatura, deshidrataciones, desmayos, síncope y, en ocasiones la muerte. Fue así, que crearon una zona de descanso a la que le dieron el nombre de Chill Out, en la que se reponían las fuerzas y en donde por lo tranquilo de la música y carente de ritmo, se podía platicar e interactuar más con los presentes. Esta zona o área en un Rave era y es a la fecha, decorada con mantas, inciensos, estatuas de Shiva u otras deidades y con algunos colchones para el descanso, entre otras cosas.

Desde ese momento en los Raves además del Hardcore Techno, se podía escuchar en los espacios de Chill Out música de tipo ambiental, en la que se oían cantos de aves, sonidos de animales marinos, samples extraños y otros sonidos suaves, que hacían de éstas áreas un lugar para llenarse de energías físicas o espirituales, obteniendo pensamientos y sentimientos positivos para con ellos y su alrededor. Fue así que nació el género Ambient House y el comienzo del Chill Out en el contexto de baile.

Sin embargo, el Ambient que sonaba en los Raves llegó a sonar casi o igual que el Techno, el Hardcore Techno y el Trance; se les escuchaba y no sé percibía la diferencia. Por lo que un grupo de gente que odiaba los Raves y, para la cual la música Dance y de los Raves era estúpida, quisieron separar al Ambient de éstas, por ser para ellos un género que no tenía porque estar mezclado con la música de los

Raves, ya que era un estilo de música más serio, más estudiado y elaborado, algo que llamaban música inteligente, llegando a ser denominada como IDM (Intelligent Dance Music) o Intelligent Techno.

El Ambient House fue un subgénero que nació de la euforia de los Raves pero que no sé quedó en ellos, sino que se volvió su negación, por su plus de seriedad, se volvió música más estudiada y elaborada, más fina y, que en demasiadas ocasiones fue confundida o comparada con la música New Age que más bien tenía que ver con la escena crustie, que promovía la meditación y los asuntos espirituales relacionados con la filosofía hindú.

Entre 1989 y 1992 en Europa, principalmente en Inglaterra, los Raves se habían convertido en el pasatiempo preferido de casi toda la juventud aún cuando muchos de ellos eran ilegales. También estaba el otro grupo que para nada aceptaban los Raves que día con día se hacían más multitudinarios, éste gran grupo era el de la comunidad clubber que se inclinaban por el House, lo Underground y el espíritu ibicenco.

Y fue por este grupo Underground que la escena de clubes pudo seguir adelante en algunos países con más fuerza que en otros, como en el caso de Holanda y Bélgica que hicieron crecer a la escena a tal grado, que en estos países nacieron importantes géneros como el Gabba o el New Beat, y ayudaron a que la escena clubber fuera relacionada con la escena que también se estaba formando, al otro lado del Atlántico, específicamente con Chicago, Detroit y Nueva York, por sellos como Djax Up Beats, Eevolute Muzique y 100%Pure de Holanda, y el sello R&S de Bélgica.

En cuanto a los Raves, éstos no se detuvieron, solamente los Raves Sunrise que realizaba Tony Colston-Hayter tuvieron su fin en 1990, debido a que ya era demasiada la presión y aprehensiones por parte de la ley y, los delincuentes seguían aumentando en número y poder, controlando la compra y venta de drogas haciendo que éstos

fueran cada vez peores, ya que por el control que se llevaba en las aduanas relacionado con esto, ya se vendían pastillas de MDA en vez de MDMA, las cuales no contenían el componente empático del MDMA y así solo actuaban como anfetaminas.

Para tratar de contrarrestar todos los malos actos que se estaban dando por causa del aumento de los Raves, el gobierno se vio obligado a ampliar los horarios de los clubes y a dar permisos para fiestas al aire libre. Sin embargo aun con la extensión del horario hasta después de las seis de la mañana y permisos para fiestas, los Raves se siguieron realizando, porque estas fiestas con permiso, le quitaban la excitación y aventura que los verdaderos Raves traían consigo, así que la marcha no paró y además de todo lo que continuó sucediendo, llegaron las fiestas gratuitas, en las que ya no era necesario comprar un boleto para poder entrar.

Fue en el momento de los Raves gratuitos, que un elemento que acostumbraba visitar los festivales de verano como el de Glastonbury, hizo su intrusión en los Raves. Este elemento fueron los New Age Travellers o Crusties, individuos no acostumbrados a las cosas de pago y a quienes se les identificaba como seres nómadas, alejados del arreglo personal así como de la limpieza y con ideas afines a la filosofía hippie, al consumo de drogas y a la cultura New Age (de una espiritualidad no basada en el materialismo sino en la vida libre, el cosmos y las buenas vibras), lo que resultó en una simbiosis instantánea de ravers-crusties.

Por su vida nómada, los crusties dieron a los Raves nuevos lugares alejados de la ley y bien comunicados, para la creación de minifestivales que duraban varios días. Así que los Raves no cesaron, sino que empeoraron debido a la nueva alianza de ravers y crusties, lo que condujo a que el gobierno creara una serie de leyes, en donde se especificaba acerca de las elevadas multas y cárcel para los productores de fiestas que no tuvieran licencia.

El nombre de dicha ley era Bright Bill, hecha por el diputado Graham Bright Bill de Reino Unido. Con lo que ya hubo dos opciones: la de seguir acudiendo a los apartados y peligrosos Raves, o la de ir al club más cercano en el cual poder disfrutar de salir hasta la mañana siguiente y con pronto regreso a casa.

La ampliación del horario de los clubes, permitió que hubiera nuevas actitudes por parte de las autoridades y por parte de la gente, que odiaba tener que trasladarse a un Rave pero que quería divertirse de igual forma, lo que instó a que hubiera nueva música y nuevos promotores queriendo hacer fiestas por todas partes.

De esta manera fue que se abrieron clubes como el Ministry of Sound, el Cream, o el Gatecrasher, que fueron la excelente alternativa para quienes no frecuentaban los Raves o simplemente querían disfrutar de un espacio más cómodo, más limpio, más amigable y más cercano, entre otras cosas. Estos nuevos clubes eran recintos gigantes que podían recibir y que recibían a miles de personas. Su estructura era cerrada a diferencia de lo acostumbrado de los Raves, sin embargo cabía la misma cantidad de gente, lo que hizo de estos clubes la nueva industria de la música de baile, para aquel entonces, con los subgéneros Progressive House o Tribal House, lejos del Hardcore Techno de los Raves.

Este nuevo estilo, el Progressive, fue un cambio de dirección del House inglés, y de los sonidos agresivos de los Raves, era una especie de conexión entre los sonidos del Bleep 'n' Bass y los sonidos del Trance alemán, que apenas estaba asentándose.

Entre tanto en los Raves la música seguía siendo el Hardcore Techno, había criminalidad, la gente usaba armas, y vestía estrafalariamente, había muchos colores por todos lados, y se fundían el cerebro con el abuso de drogas.

Fue el momento en que apareció el Jungle como producto del Hardcore Techno, y que tuvo influencia en todos los estilos electrónicos populares, como en el House, el

Techno, e incluso en el Rock y en el Pop. Ejemplo de esto lo dio la banda The Prodigy de Inglaterra, que llevó el fenómeno Rave a lo más alto de las listas de éxitos con sus varios temas programados en las radiodifusoras de muchos países, y como lo hizo The Prodigy, muchos otros hicieron lo mismo lanzándose a la experimentación popular. Así, de todo lo relacionado a los Raves, desde ese momento salió la gran cantidad de géneros de la música electrónicaailable o de la música Dance alrededor del mundo entero.

En Inglaterra entre 1990 y 1992 se dio la segunda oleada Rave en la que proliferaban los Raves gratuitos al estilo crustie, de la comuna Spiral Tribe, quienes financiaban sus fiestas por medio de la venta directa de todo tipo de drogas en sus propias camionetas.

Los Raves ilegales iban descendiendo gracias a los mejores horarios de los clubes y a los pseudo Raves comerciales con permiso de la ley, y debido también a que los Raves reales ya no eran tan solicitados porque en ellos solo tocaban el sonido del Hardcore Techno que día con día se hacía más pesado de digerir, más agresivo, alejándose de los sonidos comerciales, incrementando su rudeza y velocidad para la satisfacción y deseo de las mentes cada vez más intoxicadas, hasta el punto de convertirse en el sonido Darkcore, también conocido como el lado oscuro del Ecstasy.

Para 1993 la música Rave, el Hardcore Techno y Jungle o Drum 'n' Bass que en ese año sale a la superficie, eran lo mismo, todos hacían la música de igual forma. En ese año el Darkcore se aleja de los Raves y se sustituye con el Happy Hardcore, descendiente del Gabber que era un sonido de gran velocidad, con melodías desde oscuras a muy alegres.

Los Raves producidos por Spiral Tribe, llegaban a convocar a miles de asistentes, que eran reunidos en concentraciones a demasiados kilómetros de distancia para llegar a ellos, los cuales solían ser de larga duración, carentes de ningún orden, insalubres,

mántricos, generalmente relacionados con el hinduismo, en los que instalaban mercados ambulantes y circo.

En 1992 debido a un Rave que Spiral Tribe realizó en Castlemorton a pocos kilómetros de la frontera con Gales, el cual duró cinco días, en el que hicieron un gran desfiguro en el lugar y, en el que según cuentan los lugareños, los asistentes hacían sus necesidades en los jardines (cosa normal en los Raves aun en nuestros días) y les vendían LSD a los niños; fue entonces que el gobierno ya no perdonó más y quiso cortar el problema de raíz, implementando la mayor amenaza legal hasta ese momento creada contra los Raves, la Criminal Justice and Public Order Act, más conocida como Criminal Justice Bill. La que a pesar de todas las protestas que tuvo en su contra, fue aprobada en 1994, en la que además de prohibir tajantemente los Raves, prohibió además, las agrupaciones de más de cien personas en las que hubiera un fondo musical caracterizado por la sucesión de beats repetitivos.

Con esta ley cesaron los Raves libres en Inglaterra, sin embargo la música de los Raves, en los clubes, los superclubes y los festivales con permisos al aire libre, siguieron. Por lo que el sueño debía prolongarse por otros medios.

Entonces los Raves al estilo Spiral Tribe tuvieron que seguir en otros países, fue entonces que se dio una marcha crustie-raver inglesa, por toda Europa, primeramente en Francia, Alemania, Holanda, España, Italia y República Checa, siguiendo su ejemplo, parte de América e incluso Asia, en la primera mitad de los noventas; y después todos los países del mundo en donde se realizan fiestas a la usanza Rave aun hasta nuestros días.

Por esta razón las producciones de Spiral Tribe fueron un precedente del género Trance que se originó en Alemania, primeramente por los alemanes Sven Väth, Resistance D, Oliver Lieb, Jam & Spoon, Hardfloor, Paul Van Dyk y Cosmic Baby.

Género que apareció ante el abuso de agresividad y oscuridad en la música de descendencia Rave y como alternativa al Progressive House o Tribal House.

A partir de la creación de este género (Trance), gente de todas partes de Europa y otras tantas de otras partes del mundo, acudían al club Omen en Frankfurt, para escuchar ese nuevo género, que se basaba en sonidos extraños y que causaba estímulos psicodélicos como de excitación u otros sentimientos positivos. En este país además se realizaron festivales masivos como el Love Parade y el Mayday, que se siguieron llevando a cabo en otros años.

Del género Trance, más tarde derivarían el Goa Trance o el Psychedelic Trance, como parte de los Raves realizadas en Goa-India, bañadas de psicodelia y de espiritualidad.

El Trance en los Raves fue posible gracias a que con este nuevo género se volvió a sentir el espíritu eufórico y de empatía que se vivió desde los primeros Raves, gracias a la comercialización de un nuevo tipo de Ecstasy demasiado puro en su composición de MDMA llamado Mitsubishi. Así también, el Trance que fue un renacimiento del Progressive House o Tribal House, se hizo frecuente en los superclubes con los DJ's de mayor fama, como Paul Oakenfold, John Digweed, Seb Fontaine, Nick Warren, Dave Seaman y Norman Cook de Inglaterra, y Sasha de Gales, etc. Que a la fecha son conocidos y pagados como súper DJ's, para tocar en Raves, clubes y hasta en eventos televisivos o deportivos por todo el mundo, ganando miles e incluso millones de dólares.

Desde entonces la industria discográfica, ha tenido estrellas de música electrónica a la manera de estrellas del Rock y ya no solo se les escucha en los Raves o en los clubes, ya también bombardean las tiendas de discos, el televisor y la radio, incluso algunos DJ's, pierden su concepto original y llegan a ser extremadamente

comerciales, cambiando incluso su estilo musical y su personalidad; lo cual para muchos de sus seguidores, resulta muy lamentable.

Sin embargo esta es la escena comercial que día a día va creciendo y pervirtiéndose aun más; día con día la escuchas en la radio o la televisión y, para nada representa lo mejor de la música electrónica creada para los Raves o fiestas Underground. En realidad la escena comercial, poco o nada tiene que ver con la escena Underground, ni con la escena apartada de lo comercial, quienes no se preocupan por llegar a ser famosos, cobrar altas sumas de dinero o ser estrellas internacionales, sino que se preocupan por no desaparecer a expensas de la comercialización. La escena apartada de lo comercial, sigue creando buena música y buenas fiestas, para quienes en verdad lo merecen y saben mantener el espíritu necesario para que las cosas sigan de la manera más originalmente posible.

#### Su desarrollo en América.

A principios de los noventas, la escena Rave empezó a trasladarse al continente americano, siendo motivada por los DJ's americanos que habían conocido la escena en Europa y querían llevar esta increíble experiencia de regreso a América, así como por los DJ's ingleses que querían expandir sus horizontes. Los primeros Raves en Estados Unidos se llevaron a cabo en San Francisco y fueron muy notables por su cultura liberal y psicodélica, de ahí se movieron a Los Ángeles y fue así que nació la escena Rave en América empezando por California (Internet: Anon. Elektrorave, 2004).

Al igual que en sus inicios en Europa, la escena que nacía en América era completamente ilegal. Los espacios no se rentaban, se invadían. Doscientas personas se aparecían en una playa privada, instalaban sus Sounds Systems y bailaban hasta que la policía llegaba. Los ravers que estuvieron desde el principio de la escena en



América hablan de los viejos días en donde tenían que correr cargando una bocina en su cabeza y continuaban un Rave a veces en siete lugares diferentes en el transcurso de una noche (Ibíd.).

La escena del clubbing en América inicio en los clubs y discos principalmente gays de Chicago y Detroit, con el Techno y también con la música progresiva de Inglaterra como Kraftwerk de Alemania y Depeche Mode de Inglaterra.

A principios de 1992 el DJ Frankie Bones de Nueva York, llevo a Brooklyn los Stormraves. Fiestas que empezaron siendo pequeñas, a las que acudían de 50 a 100 personas, en las que Frankie Bones proyectaba videos de los Raves masivos en Inglaterra para mostrarles de que se trataba la escena (Ibíd.).

En diciembre de ese año los Raves ya estaban creciendo y fue justo cuando Frankie Bones organizó otro Rave en un muelle abandonado de Queens, en el que reunió a más de 5000 personas. Y fue en ese Rave cuando Frankie pronunció un discurso acerca de la paz, el amor, la unidad y el respeto, lo que vino a formar la ideología "PLUR" por su significado en inglés, con lo que se fundó la escena Rave en América (Ibíd.).

Tres adolescentes de Wisconsin que asistieron a ese Rave, formaron el **colectivo** Drop Bass Network, uno de los grupos promotores más grandes en el país y quienes introdujeron la escena Rave en California, Los Ángeles, San Francisco y San Diego. También fue en los Stormraves que organizó Frankie, que muchos DJ hicieron su debut, como el caso de Sven Vath de Alemania, Doc Martin de California, Keoki de Panamá, y Josh Wink de Pensilvania, entre muchos otros (Blánquez y Morera, 2002).

Así, mientras que la escena Rave crecía en América entre 1993 y 1994, las escenas en Inglaterra y Alemania se convertían en imperios comerciales. La escena Rave que crecía en América mantenía esa frescura e idealismo que caracterizó a la escena en

Europa tiempo atrás. Y así comenzaron los Raves a formar parte de toda la Unión Americana y tiempo después en Canadá y Latinoamérica.

El Techno fue a principios de los noventa un negocio en auge, aunque poco de ese dinero recaía en sus verdaderos creadores. Es por esto que muchos artistas de Detroit optaron por emigrar a Europa, para iniciar así lucrativas carreras como DJ's en el viejo continente. Fue así que durante toda la década de los noventa surgió una escena que poco tenía que ver con los jóvenes suburbanos de Detroit que querían mantener la escena Underground.

Esto es, que a lo largo y ancho del Medio Oeste americano creció un movimiento encargado de organizar Raves en cuyo origen tuvieron un papel importante los eventos que regularmente organizaban en Detroit los dos DJ's del sello Plus 8 Records de Windsor Canadá, Richie Hawtin de Inglaterra y John Acquaviva de Italia, junto con el promotor Sam Fotias de EU. Eran tumultos de aficionados los que se congregaban sin falta en todos los eventos que organizaron los dos del sello Plus 8 Records. En Raves como Hard Heaven And Hell o Mayday congregaban a cientos de adolescentes en algo poco que ver con la escena Underground de Detroit, lo que sembró la desconfianza entre clanes locales como los del sello UR (Underground Resistance, del dúo de Detroit conformado por Mike Banks y Jeff Mills también conocido como The Wizard) (Ibíd.).

El fenómeno de los Raves estuvo conectado a una escena de músicos y sellos con base en el Medio Oeste y continuaciones en Nueva York y Chicago. En donde jugó un papel importante desde Milwaukee la pandilla hardcore de Wisconsin, responsables de los Raves rurales Furthur. El gran centro neurálgico estaba en Saint Paul, estado de Minnesota, donde tenían sede varios sellos discográficos internacionales como el sello Seventh City de Detroit creado por Daniel Bell de California, salido de Plus 8 y Cybersonik (Ibíd.).

Nueva York, Washington y Miami fueron las capitales del House durante la era Underground a mediados de la década de los noventa. A partir de ese momento, Chicago renació de sus cenizas por DJ's y productores que se habían formado con los cuentos y leyendas de sus hermanos mayores, con el recuerdo de los años dorados del Warehouse y el Music Box, de los programas de radio de Farley Jackmaster Funk o el de Larry Heard (alias Mr. Fingers) ambos de Chicago, con el Jazz-House, debido a que mientras en Chicago estaban más orientados hacia el Soul y cierta tradición negra en Detroit siempre estuvieron más expuestos a Kraftwerk de Alemania y a los sonidos más electrónicos.

A partir de la segunda mitad de la década de los noventa y aun a la fecha en todo el continente americano, el género Trance fue el sonido que hizo posible el crecimiento a pasos agigantados de la escena Rave y, por lo tanto de una cultura Rave que aunque estuvo manifestándose desde comienzos de los noventa en focos populares de San Francisco, Filadelfia, Denver y Miami, no se había extendido a todo el continente.

Debido a la popularización del Ecstasy (que se extendió incluso al sector tradicionalmente cannabáceo), tuvo lugar un nuevo Underground diferente al Underground de Chicago y Detroit, este nuevo grupo comenzó a congregarse en montañas, desiertos, playas, extensos terrenos y en las tradicionales bodegas abandonadas o desocupadas.

En muchos países de América como Puerto Rico, Brasil, Argentina, Chile, Cuba, Venezuela, México, entre otros, los Raves y los ravers aún están en la primera fase de la "E culture", o sea en la fase en que la euforia, la empatía, el respeto y el amor siguen ajenos al proceso de decadencia al que conlleva pocos años después. En muchos de los Raves y de los clubes a lo largo y ancho del continente, los estilos que se tocan van desde el Ambient Cósmico, el House, el Drum 'n' Bass, el Gabba, el Happy Hardcore, el Tech-house, el Progressive, el Trance, el Goa, el Psychedelic

Trance, la EBM, entre muchos otros y, en donde ya siempre el DJ es la estrella de la noche, y casi nunca se le puede ver bailando como cualquiera que esté tan solo de espectador (Internet: Anon. Elektorave, 2004).

Muchos DJ's nacionales o extranjeros se obsesionan ahora por abrirse hueco en el mayor número de países posible, en hacer giras continuamente y, en ser una estrella a semejanza de las bandas o artistas de Rock o de Pop (lo cual ocurre en todo el mundo).

#### Su desarrollo en Asia.

Los Raves en Asia, nacen a principios de la década de los noventa en una región de la India llamada Goa, ciudad que fuera una colonia portuguesa, considerada por los contemporáneos como un lugar donde el sexo, las drogas y el Rock & Roll formaban parte de la regla de oro.

Ahí, una comunidad emigrante de hippies que siguiendo con su estilo psicodélico y lleno de colorido, inspirados por drogas alucinógenas como el ácido lisérgico (LSD); mezclaron el Rock Psicodélico de los años sesentas de cantantes como Janis Joplin de Texas o de bandas como Pink Floyd de Inglaterra, o Love, Grateful Dead y Jefferson Airplane de California, a demás de música de compositores como Jean Michel Jarre con los sonidos electrónicos que fueron introduciendo los europeos que llegaban ahí para vacacionar.

Así fue que empezaron a organizar fiestas al aire libre bajo la ya mencionada ideología PLUR, debido a que la juventud estaba tratando de rescatar esos valores, de un mundo donde todo significa lucha de poder y dinero, y apostaban más bien por buscar una armonía con la naturaleza. Celebraban así, fiestas psicodélicas con

mezclas musicales que iban desde el Acid Rock, Reggae, House, New Beat, Electro, New Wave, hasta los primeros sonidos del Hard Trance y del Acid Trance, por todas las playas de Goa, siendo Anjuna uno de los lugares predilectos (Ibíd.).

Fue así que nació el Goa Trance, estilo propio de la gente de Goa, creado a partir de instrumentos legendarios, tribales y prehistóricos, más las maquinas reverberantes con las que se tocaba el subgénero Frankfurt Beat en Europa. Con Goa Gil de California como su primer representante, quien es considerado el padre del Goa Trance y sigue manteniendo su concepto y estilo propio hasta nuestros tiempos.

Las personas que presenciaban esta combinación musical llegaron a la conclusión de que la música resultante o sea el Goa Trance, era totalmente afín al Ecstasy y al LSD ya que llevaba a sus escuchas a elevados estados de conciencia y esto les venía bien, ya que gran parte de esta cultura incluye elementos del Hinduismo, Budismo y Chamanismo.

Sven Väth de Alemania y Paul Oakenfold de Inglaterra, fueron los responsables de llevar a ese lugar la esencia del potente Trance de esa época, que llegaría a cambiar por completo la visión de la música que se escuchaba en esa región del mundo. Así, con el paso de los años el Goa Trance fue evolucionando hasta llegar a lo que en la actualidad se le conoce como el Psychedelic Trance (Ibíd.).

Para la escena Trance estas fiestas son un recorrido por distintos estados de ánimo en donde el espacio, los vestuarios, los colores, los olores, el movimiento y las luces, son estimulantes. La gente baila y disfruta las sustancias al tiempo en que cambian de situaciones místicas o delirantes a situaciones absolutamente suaves y de meditación.

A partir de la segunda mitad de la década de los noventa, músicos como Goa Gil de California, Astral Projection de Israel, Shiva Chandra de Alemania, KoxBox de Dinamarca, Etnica de Italia, Darshan de Nueva York, Raja Ram de Brasil y Man With No

Name de Inglaterra, entre muchos otros, se encargaron de proyectar la evolución de la escena Rave en tierras asiáticas, y de lo que ahí se gestó, lo transfundieron hacia otras partes del mundo.

Así que lo que más influyó para que se diera el desarrollo del Goa Trance y de otros estilos musicales derivados del Goa como lo es el Psychedelic Trance, fue la revolución musical que estaba generando el Trance en todo el mundo.

Los lugares en donde se realizaban y se continúan haciendo estas celebraciones por lo general son sitios con propiedades energéticas como bosques, playas, desiertos, ruinas, valles, parques naturales, etc. Por lo que este tipo de fiestas no suelen realizarse en locales cerrados, clubes o discotecas, siendo los espacios al aire libre los más indicados para estas fiestas de Trance. Por ejemplo, en Tailandia en la isla Phangan, todos los meses en día de luna llena se celebran las Full Moon Parties, a las que acuden gran cantidad de turistas de todas partes del mundo.

Aun cuando esta escena ahora extremadamente tecnologizada y comercializada haya iniciado su trayecto en el mundo occidental, rápidamente se esparció hacia todos los rincones del planeta, llegando a ser una escena considerablemente importante y trascendente en países como Israel, Japón, China, Rusia, Tailandia o Australia. Donde sus integrantes y representantes, son personas de todas las edades, de diferentes razas y estratos sociales, de diversas creencias y costumbres, que han hecho crecer en todos los aspectos a una escena que está muy lejos de desaparecer, y en su lugar sigue juntando a la gente en armonía, en ésta cultura de nivel global. Particularmente de esta región del mundo y más específicamente, de Israel, es que han salido la mayor parte de DJ's a nivel internacional de los subgéneros del Trance como el Progressive Trance, el Psychedelic Trance o el Goa Trance, entre otros, que son contratados y muy aclamados para tocar en las fiestas a usanza Rave o en Raves reales y grandes festivales alrededor del mundo.

Además en cada país y en cada lugar en donde se realizan estas fiestas, se añaden elementos ancestrales y locales, lo que conlleva a que se tenga una buena planeación del evento, así como del concepto a mostrar en el escenario o el lugar de celebración, de los flyers, la música, la producción, el contenido y los DJ's. También en cada una de estas celebraciones se continúan proclamando y aplicando (o al menos se procuran) los valores de la palabra PLUR (Peace, Love, Unity and Respect), como el fin a seguir, de los verdaderos adeptos a esta cultura.

### Su desarrollo en México.

"No existen datos objetivos sobre la introducción a México de la música electrónica lo que sí se sabe es que existieron ciertos colectivos o sonidos a principios de los ochenta, que incluían en su repertorio diversos estilos musicales del dance electrónico"<sup>1</sup>. También hubo grandes fiestas populares en el Palacio de los Deportes, pero aun así fueron años de incertidumbre, represión y austeridad. Una suerte de clandestinidad era celebrada en casas particulares, bodegas abandonadas con unos cuantos DJ's primigenios. También se introdujo la cultura electrónica de matices europeos a México debido a la importante labor de medios alternativos de información, como revistas y espacios radiofónicos específicos.

Logró penetrar en otros medios, como periódicos, televisión, sitios de Internet y especialmente la radio. "Productores independientes, radiodifusoras o clubes se han caracterizado por elaborar encuentros de música electrónica muy desiguales: algunos muy buenos y otros pésimos"<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Serrato, 2002. *Urbe (01)*, 46.

<sup>2</sup> Fabregat, 2001. *Urbe (01)*, 22.

En México "las autoridades del Gobierno del Distrito Federal, encabezadas por María Dolores Padierna (2000-2003 en su calidad de Jefa Delegacional de Cuauhtémoc, Distrito Federal), emprendieron su cruzada anti-reventón y muy pocos fueron los antros que se salvaron de ser clausurados; otros, ni siquiera llegaron a abrir. Ante tal circunstancia, la escena electrónica se fragmentó aún más. Ya que no sólo no había buenos reventones al aire libre, sino que tampoco existía un sitio capaz de ofrecer una figura internacional cada tres semanas"<sup>3</sup>.

Así que en sus inicios fueron "pocos los espacios para difundir esta cultura, todos ellos con diversa infraestructura y cánones de calidad"<sup>4</sup>. Los proyectos fueron mucho más que una noche de club. Eran: formar "un colectivo artístico, una propuesta cultural, una posición estética, ética y política una iniciativa compleja y organizada. La difusión de la cultura electrónica con el reventón y el placer"<sup>5</sup>.

La escena en México dio sus primeras manifestaciones a finales de la década de los ochentas y durante la primera mitad de la década de los noventas, con DJ's mexicanos como Klang, Light, Martin-T 9000, Xavier Fux, Quecho, Cookie, Nortec, Década Dos, Tini Tun, entre muchos otros DJ's, colectivos y músicos, que para la segunda mitad de la década de los noventas, eran aun representantes de la escena Underground de nuestro país.

A principios de los noventas hizo su presentación el primer grupo internacional: Front 242, procedentes de Bélgica, quienes trajeron sus sonidos de la Electronic Body Music, presentándose en el Teatro Ángela Peralta, lo que fue el punto de partida para la realización de más eventos con grupos internacionales.

---

<sup>3</sup> Campesino, 2002. *Urbe (01)*, 40.

<sup>4</sup> Fabregat, 2001. *Urbe (01)*, 23.

<sup>5</sup> Priego, 2002. *Urbe (01)*, 21.



Por esas fechas, los estilos electrónicos que eran escuchados por unos cuantos debido a que aun no había los medios para darse a conocer en gran escala, porque aun no empezaba la planificación de dar a conocer a todos sobre estos nuevos sonido y estilo de vida y, porque a penas empezaban a experimentarse tales sonidos y sensaciones en a penas pocos lugares del país; estos estilos fueron el Industrial y la EBM (Electronic Body Music) y se les podía llegar a escuchar en el Bar 9 y en el Tutti Fruti primeramente y, años después en discotecas, club o bares como Mekano, Medusas, bar 69, Pervert Lounge, la Tirana, Rockotitlán, el News, La Perla, El Underground, o el DADA X, y en unos cuantos programas radiofónicos como el Extasis 101, Rock 101, Cybersónica, Tecnoplex y Nexus 6, entre otros que promovían géneros y subgéneros musicales como la EBM, el New Beat, el Frankfurt Beat, el Techno, el Industrial o el incipiente Acid House (Serrato, 2002. *Urbe 01*).

Al igual como sucedió en Estados Unidos, poco a poco los iniciadores de la escena en México fueron dando a conocer no solo la música y los sonidos electrónicos que se gestaban en el país y todos los que provenían de las escenas comerciales y Underground de aquella época desde distintas partes del mundo, también dieron a conocer la existencia de una cultura proveniente de otras latitudes, que fue bien acogida por sus seguidores mexicanos.

No importó que desde el principio la escena Rave fuera mal vista a los ojos de los medios de comunicación, de ciertos estratos sociales e incluso del Gobierno; que desde entonces quisieron frenar su crecimiento y se quedaron en el intento, porque la escena creció y perdura hasta nuestros días.

A finales de los noventas e inicios del dos mil, surgieron gran cantidad de negocios de la participación de la gente de la escena Rave. Desde clubes, antros, bares, discotecas, marcas y tiendas de ropa, revistas, tiendas de discos y disqueras, diseñadores gráficos, músicos y productores.

A partir de los primeros estilos de música electrónica que influyeron o intervinieron en México para que se aceptara y poco a poco creciera esta cultura en nuestro país, y a partir de que salieron a la luz dichos géneros y subgéneros en México se fue creando una cultura de Raves, clubs, discos, u otros espacios, con el fin de difundir y hacer crecer esta cultura hacía todos los lugares en donde aun no se tuviera noticia de ella. Con el paso del tiempo, México ha ido creado sus propios sonidos electrónicos que han sido llevados a las principales capitales de la escena electrónica mundial junto con DJ's y proyectos mexicanos, que han logrado trascender e introducirse dentro de ésta cultura a nivel global. Muchos de los músicos mexicanos son contratados por disqueras, organizadores de eventos y sellos internacionales, para tocar en fiestas en distintas partes del mundo, o para poner su música en álbumes de las disqueras en esos países; lo cual es un honor y una muestra de que la cultura Rave en nuestro país, es tan fuerte como lo es en cualquier otra parte del mundo.

Las primeras fiestas en México fueron muy significativas porque quien tuvo la oportunidad de vivirlas aún tiene el sabor de boca de las primeras manifestaciones de la "E culture" en nuestro país tal como se manifestaron en Europa o Estados Unidos, en donde todos eran como hermanos y el DJ era su amigo, toda la fiesta se vivía en armonía y casi no había la necesidad de estar cuidando tus cosas por temor de que en cualquier momento durante la fiesta te pudieran despojar de ellas, el vestuario de todos los asistentes era multicolor y muy original muchos de ellos iban disfrazados, el precio de los eventos no era excesivo y aun se podían tomar las bebidas inteligentes como los Smart Shots o Smart Drinks que no eran vendidos en serie ni en cualquier centro comercial o vinatería como lo es a la fecha.

Entre 1996 y 2000 el DJ mexicano Javier Fux, realiza los primeros Raves a la usanza de Goa India en el Sureste Mexicano, fue también a partir de 1998 aproximadamente que este tipo de fiestas son introducidas en la Ciudad de México y área metropolitana, llevándose a cabo en zonas boscosas como el Desierto de los Leones,

las Pirámides de Teotihuacan, el Parque Ecológico de Xochimilco o en el cerro del Ajusco, y poco a poco la música Goa que se tocaba en esas fiestas fue disminuyendo para en su lugar dar paso a los sonidos del Trance, Progressive Trance, Psychedelic Trance o Full On, y el Minimal Trance, entre otros. Dando lugar a que ya no solo se llevaran a cabo en el Sureste Mexicano o en la capital, sino que también empezó a extenderse la cultura y sus fiestas a estados de la Republica Mexicana, como Guadalajara, Puebla, Estado de México, Pachuca, Mérida, Veracruz, Guerrero, Baja California, Michoacán, la cual en la actualidad la encontramos en todo el país (Internet: Anon. Elektrorave, 2004). Además de que esta música de procedencia Rave se fue instalando cada vez más en clubs y discotecas por todo el país.

El lugar de las fiestas tiene que ir de acuerdo al género o estilo que se toque en ellas, y a la fecha, aun existen las vertientes de lo Underground a lo completamente comercial. Por ejemplo en los clubes, bodegas, teatros, cines viejos y discotecas principalmente se realizaban y se siguen haciendo eventos de Drum 'n' Bass, Techno, Epic House, Gabber, Illbient, House, Tribal, Progressive, Trance, y solamente algunas veces, de Psy Trance, entre otros. Contrario a lo que sucede la mayoría de las veces con fiestas y festivales de Psychedelic Trance, algunos de Trance, Progressive Trance, Minimal Trance o Full On, que preferible y mayormente se llevan a cabo en ranchos, bosques, playas, balnearios, Parques Nacionales, Centros Culturales, y casi en cualquier lugar abierto en donde se consigan o no los permisos necesarios para llevarse a cabo; así como en lugares en donde simplemente se pueda introducir la infraestructura necesaria para montar el equipo de sonido y una que otra decoración, y el resto queda por parte de los asistentes que buscan cualquier modo de llegar y a toda costa; aunque también se le puede escuchar en clubes y bares de gran tamaño, en donde es posible recibir a una gran cantidad de seguidores y en donde éstos tienen el espacio suficiente para bailar y brincar cuanto les sea necesario, además de haber espacios simplemente para relajarse o tan solo platicar.

Aproximadamente del año 2002 a la fecha todo ha cambiado, la escena sigue creciendo, pero ya no solo va la gente que ama la cultura rave y su escena, y que siguen los preceptos del ideal PLUR, sino que muy al contrario, se ha dejado contaminar sí de alguna forma pudiera decirse, por gente que va por el simple hecho de delinquir o de robar todo lo que pueda robar (desde robarse una tienda de campaña con todo lo que ésta pueda contener, robo de autos, e incluso robarse las pertenencias y las cajas de los discos de los DJ's, hasta llegar a violar a algún asistente durante la fiesta); por las organizadoras de pésima calidad que solo realizan eventos por el hecho de sacar dinero; por los que se sienten parte de una cultura de la cual no tienen ni idea, o de gente que no va por el placer de bailar y de llenarse física y espiritualmente de esa música y que solo va por la posibilidad de consumir cualquier tipo de estupefacientes o peor aun, los que van exclusivamente a hacer negocio de la venta de sustancias puras o totalmente adulteradas, que la gente que vive al máximo estas celebraciones las ingiere o no, para su total simbiosis durante los Raves.

En cuanto a los grandes festivales, éstos se vienen realizando desde finales de los noventas a lo largo y ancho de la República Mexicana siendo el Distrito Federal, el Estado de México, Guadalajara, Monterrey, Quintana Roo, Morelos, Baja California, Vallarta, Puebla, Guerrero, Mérida o Tlaxcala algunos de los centros neurálgicos para estas celebraciones y en donde aproximadamente dos veces por mes, hay Raves con los DJ's más destacados o influyentes de la escena electrónica mundial y nacional, ya sea en fiestas de música Trance, House, Drum'n'Bass, Techno, Downtempo, Psychedelic Trance, entre muchos otros estilos, realizándose en clubes, discotecas, bares, bodegas, casas particulares, teatros, escuelas, parques de recreaciones, o lugares abiertos como cualquier playa, bosque o desierto de México (Fabregat, 2001. *Urbe 01*).

En cuanto a la policía, en México, no ha habido tanta persecución como la hubo o la hay, en el caso de otros países, ya que los gobiernos no han dictaminado leyes u órdenes tan severas o tajantes referidas exclusivamente a los Raves, y cuando las hay

muchas veces se puede pagar para evitarlas. Quizá en cierta época y en ciertos lugares las hubo o las haya, pero son los menos, ya que muchas veces incluso las organizadoras de los eventos ya sea de producciones nacionales o internacionales, al sacar los permiso o no para la fiesta a llevarse a cabo en determinado lugar<sup>6</sup>, tienen que pagar para que haya vigilancia alrededor del evento, y esto es bien conocido, que con un pago lo bastante grande, éstos estarán a los alrededores del evento incluso frente a nuestros ojos al salir o entrar al evento, y éstos policías (a veces granaderos) simplemente no dicen o hacen nada ya que solo estarán haciendo acto de presencia, y lo que sucede dentro de los Raves, es cosa que a ellos no les interesa y no actúan en contra.

Claro que esto no se puede generalizar en todo el país, ya que hay Estados de la República en los que este tipo de celebraciones si son vigiladas y perseguidas, en donde si llegan a entrar y catear a todos los presentes, no importando si son mexicanos o extranjeros, mujeres u hombres, chicos o grandes, etc.; si encuentran un motivo para aprenederte enseguida lo hacen; cosa que al día siguiente ves reflejada en los periódicos o noticias locales, como la nota alarmante, en la que jóvenes de diferentes edades, organizadores o DJ's, fueron aprenedidos y consignados a las autoridades por distintos delitos cometidos.

*"en una fiesta Rave que se anunció por medio de volantes y en una página en Internet, y que la entrada tenía un costo de 300 pesos"... "policías municipales aprehendieron a cuarenta y tres jóvenes"... "En el operativo intervinieron elementos de la Policía Municipal de Huitzilac, de la Secretaría de Seguridad Pública Estatal (SSP), de la Policía Judicial (PJ) y de la Agencia Federal de Investigaciones (AFI), adscrita a la Procuraduría General de la República (PGR)"<sup>7</sup>.*

Cada semana se puede leer en los periódicos nacionales y revistas de cualquier índole, incluso en programas de radio o de televisión, anuncios sobre algún evento

---

<sup>6</sup> Anexo 2. Ejemplo de un Oficio Legal en el cuál se está negando el permiso a realizar un evento.

<sup>7</sup> Álvarez, 2004, Julio 5. *La Unión de Morelos*.

masivo a usanza Rave, sobre algún DJ internacional en cierto espacio cultural o discoteca o club de la Ciudad, y sobre una que otra reseña de fiesta u evento, así como de la participación u experiencia de cierto DJ o celebridad en dichos eventos.

También en estos medios impresos se puede leer el lugar en donde va a realizarse tal evento, se mencionan los nombres de los DJ que van a tocar en él, se menciona el lugar o el medio de venta de boletos ya sea en una tienda o en varias tiendas de ropa, en una tienda de discos, en ventanilla, o por medio de algún servicio de venta de boletos como Ticketmaster; y por supuesto, en estos medios informativos así como en cada flyer, se puede observar un sinnúmero de patrocinadores (de marcas de productos varios) de dichos eventos.

*"La música electrónica no es una moda, Renato Herrero, director de proyectos especiales de Ocesa, logró reunir a los DJ más importantes del mundo en la Ciudad de México para demostrar que es un género que tiene un segmento bien conformado y un mercado bien dirigido"*<sup>8</sup>.

Dependiendo del tipo de evento, el estilo de música a tocarse en él, del tipo y lugar del evento y de los organizadores del evento, es el número y tipo de patrocinadores. Esto es, por ejemplo, sí se trata de una fiesta a realizarse en un club o espacio grande, con DJ de talla internacional, pero que además sea o sean mundialmente famosos, por ejemplo Sasha, John Digweed, Tiësto, Armin Van Buuren, entre otros, seguramente el organizador del evento será DJ Cookie, quien tiene más de dos décadas de estar inmerso en la escena Rave en México, y que además es dueño de varios Clubs del país, quien por lo menos una vez al mes, trae DJ's de talla internacional y, que conoce todas las reglas y las personas idóneas para llevar a cabo eventos masivos y comerciales sin tener problemas legales o de asistencia por parte de los adeptos, éste productor y organizador hace sus fiestas en los mejores, grandes o incluso también pequeños, y muy cómodos lugares de las ciudades del país, por ende,

---

<sup>8</sup> Madrigal, 2010, Junio 4. *El Universal*.

siempre llena los eventos, aun con los altos costos en los boletos a pesar de que haya preventa, estos siguen siendo altos y, él siempre llenará las fiestas, lo cuál tienen bien conocido la gran cantidad de patrocinadores que colaboran con él en cada una de sus fiestas.

En el caso de fiestas u eventos con otros organizadores y de otros géneros y estilos de música electrónica así como del tipo de fiesta ya sea en Raves a campo abierto o en clubs, esto es muy parecido y, también cuentan con gran participación de marcas patrocinadoras, sin embargo, mientras más comercial es la música o DJ a tocar en el evento, es más seguro de que vendan todas las entradas y por lo tanto es mayor el número de patrocinadores y de personas que quieren participar en la divulgación del evento, sin que éste necesariamente signifique que vaya ser el mejor del año, o que sea lo mejor de lo mejor.

De mediados del 2000 a la fecha, los ataques de prensa casi han desaparecido; la cultura ha sido absorbida por la sociedad y los medios comienzan a resistirse ante la popularidad de la música electrónica que ya la utilizan para sus anuncios publicitarios, programas televisivos y películas, documentales culturales, entre otros. Otro ejemplo de esta apertura ha sido una que otra participación que han tenido algunas entidades gubernamentales o sectores privados en festivales masivos, fiestas u exposiciones, en las cuales, han requerido y han hecho uso de DJ's para amenizar los eventos, o específicamente para dar a conocer esta música como parte del arte musical que conforma nuestro país, aunque esto no significa que tengan un buen conocimiento en cuanto a la cultura Rave y, mucho menos que la acepten o formen parte de ella (Fabregat, 2001. *Urbe 01*).

## II.2. Estructura general de la Cultura Rave.

### II.2.1. Cinco áreas esenciales.

#### Exponentes

Los exponentes son todos los músicos DJ's de la escena electrónica en cualquiera de los géneros y subgéneros relativos a esta cultura. A su vez, estos músicos se pueden presentar como algún colectivo, proyecto o en lo individual, los que a su vez pueden tener distintos nombres para darse a conocer.

Muchas veces estos cambian el nombre cuando forman parte de uno o varios proyectos y colectivos o bien, ellos mismos tocan diferentes géneros o estilos, entonces para cada uno de ellos podrían llamarse de manera diferente y así ser contratados según la música de la fiesta en esa ocasión.

A lo largo de la historia de los Raves, muchos DJ's han dejado de ser de la escena Underground y se han habituado únicamente a tocar en eventos masivos, en donde sean reconocidos y tratados como artistas mundialmente famosos y, han dejado atrás la humildad y la buena actitud que caracteriza a los DJ's de los primeros días y a los DJ's de la todavía existente escena Underground.

Éstos exponentes musicales no necesariamente deben de ser mundialmente famosos y mucho menos todos esperan cobrar miles de dólares por fiesta u evento a tocar. Lo que en sí, ya para los DJ's de talla internacional, ya no son solo eventos, sino que éstos ya tocan también, en grandes conciertos, como si de estrellas de Rock se tratarán, lo cuál está muy lejos de formar parte de la cultura Rave, ya que la cultura Rave, aunque sí puede llagar a manifestarse en festivales con miles de personas, no van a



encerrarse a un recinto tan solo por unas tres o cuatro horas en el que a penas se puede bailar o respirar, y en el que el DJ jamás va a bajarse a bailar con ellos.

*"Hoy en día son los que venden más entradas que los cantantes que están de moda"<sup>9</sup>.*

Así que en este asunto de los exponentes de la cultura Rave siempre va ser muy importante el género de música electrónica al cual pertenezcan cada uno de éstos DJ's, porque de a cuerdo al género de música electrónica que se quiera escuchar, es el tipo de fiesta a la que se tenga que asistir y, es seguramente un lugar distinto al que se acuda a bailar. Por ejemplo, el House, el Drum 'n' Bass, la EBM, el Industrial y el Techno comúnmente se bailan en bares o clubs pequeños (como el Pasaje América, el Root's Magic Club, o el Living en la Ciudad de México), no es necesario un gran recinto, porque de igual forma no es tan grande el número de gente que acude a estos lugares, a menos que haya un DJ de talla internacional como por ejemplo David Morales o Front 242, porque entonces si se hará necesario organizar este evento en un club de gran tamaño o de plano en un lugar como el Teatro Metropolitan o el antiguo cine Opera.

En el caso de los DJ's que tocan Progressive Trance, Progressive House o Trance, también pueden escucharse en clubs para un mayor número de espectadores como por ejemplo en los desaparecidos Rimel, el Colmillo, Danzoo, Continental o el Pervert Lounge, o como en la actualidad los puedes escuchar en el club Roma Night Hall, el H2O, el club Bleu, o el Rioma, pero sí se trata de traer DJ's de talla internacional de estos géneros y que además encabezan las listas de los mejores DJ's del mundo, lo mejor será traerlos a lugares como el Palacio de los Deportes, el Centro Banamex, al club Infield, el Roots Magic Club y el foro Corona en el Hipódromo de las Americas, un par de veces en la desaparecida plaza de toros en Toreo o incluso en Six Flax.

---

<sup>9</sup> Padrón, 2010, Septiembre 09. *Publmetro*.

Si de plano se quiere acercar uno a vivir lo más parecido con lo que se vive en las fiestas europeas o asiáticas se tendría que asistir a las fiestas en donde toquen DJ's de los géneros del Psychedelic Trance, Psytrance Progresivo o de Minimal Trance que generalmente son organizadas en zonas al aire libre en las que usualmente tocan a lo largo de un día completo y quizá dos días DJ's de varias nacionalidades, de varios estilos musicales, los cuales muchas veces se podrán ver bailando y platicando con los asistentes como si se trataran de amigos y no necesariamente sintiéndose o creyéndose las grandes estrellas, lo cual no significa que no cobren altas sumas de dinero, ni que no estén en las listas de los mejores DJ's del mundo. Simplemente a cada tipo de fiesta, cada tipo de DJ.

### Productores

Los productores son las personas dedicadas o encargadas de organizar los eventos, ya sea en clubes o en cualquier otro sitio. Estos eventos también pueden llegar a ser en muchas ocasiones, eventos culturales, más que de recreación. Algunas embajadas (por ejemplo de Alemania, Suiza, Holanda, España, y de Argentina), escuelas u organizaciones culturales (como el Instituto Nacional de Bellas Artes [INBA], el Instituto Goethe, el Ex-Templo de Santa Teresa, la Universidad Iberoamericana, la Universidad Nacional Autónoma de México, el Tecnológico de Monterrey, en G Martell, la Universidad Claustro de Sor Juana, o el Museo Universitario del Chopo, entre otras), llegan a contratar o requerir de estos productores para la exposición o representación de parte de lo que es o representa la escena.

Los productores pueden ser desde profesionales en el ramo, dueños de clubes, grandes empresarios, hasta jóvenes que se reúnen y colaboran para la organización de uno o varios eventos. Siendo muchas veces eventos de calidad, con buena planeación y organización; y también otras muchas veces tan solo eventos hechos para llenar los bolsillos de unos cuantos que no se preocuparon por cumplir con las

expectativas del evento o ni siquiera cumplen con mínimas normas de calidad e higiene, y otras veces, peor aun, no cumplen con los DJ's anunciados o la fiesta ni siquiera se lleva a cabo, y sin embargo las preventas ya estaban vendidas, y esto es, porque ésta clase de productores, en realidad no están comprometidos con la escena y ciertamente muchos de ellos ni siquiera han de saber que hay detrás de cada género o estilo de música electrónica, por lo que muchas veces hacen fiestas, revolviendo estilos musicales, y sin importarles el tipo de lugar en el que tocarán estos DJ's o si será suficiente el espacio para los asistentes, ya sea por el número que se presente a dicho evento o por el espacio en que estos tendrán para bailar y vivir esta música.

*Los productores "deberían entender que si ofrecen un evento de calidad: en música, producción y servicios, a un precio justo, les iría mejor en términos económicos y a su vez contribuirían a la expansión"<sup>10</sup>.*

## Espacios

Son los lugares en donde se ve representada esta cultura y estos pueden ser espacios fijos o permanentes, como los son las bodegas en donde se realizaban los Raves casi semanalmente al comienzo de la escena Rave en el Mundo y en México, o como los clubes, bares, discotecas, salas y centros culturales, barcos, hangares, casas particulares, edificios, teatros, cines, y lugares bien conocidos por asiduos de esta cultura, en donde con cierta frecuencia se traen a artistas de la escena Rave en sus diferentes géneros y subgéneros para llevarse a cabo en ellos, en fiestas a la usanza Rave. Quizá en ciertos lugares se puedan llegar a escuchar los diferentes géneros de la música electrónica, sin embargo, con regularidad, dependiendo el lugar al que te presentes, es el género o géneros que vas a escuchar.

---

<sup>10</sup> Araiza, 2001. *Urbe (01)*, 33.

El otro tipo de espacios en donde se desarrolla y se representa la cultura Rave, serían los espacios intermitentemente fijos, estos son todos los lugares que van cambiando semana tras semana, y generalmente son los conocidos como espacios abiertos, como las playas, parques naturales, bosques, islas, desiertos, ranchos, algún terreno sobre la carretera marcados como "a la altura del kilómetro" fulanito, etc. y que a la fecha suceden en cualquier parte y en cualquier lugar del mundo, en donde con una buena organización por parte de los profesionales o de los asiduos que organizan eventos por su amor a la cultura Rave, se les puede encontrar y vivir en ellos experiencias inolvidables y momentos maravillosos por lo menos dos veces al mes, para los que tienen muchas ganas, mucho dinero, y mucho tiempo para divertirse y convivir con gente que llega a ser como su propia familia.

Para los que no pueden acudir tantas veces por muchos motivos personales o porque solo acuden a los eventos en donde se presenten sus DJ's predilectos nacionales e internacionales, llegan a ser muy pocas fiestas al año pero con eso basta para no apartarse de lo que aman, la escena en su totalidad. Aclarando que esto puede variar en cada país.

Por eso, muchos adeptos que tienen la oportunidad y los medios, suelen viajar grandes distancias, ya sea a otras ciudades o a otros países con tal de acudir a importantes festivales que se realizan anualmente alrededor del mundo en donde no solo conviven dentro de su propia cultura Rave, sino que intercambian experiencias y un sinfín de cosas, con personas de otros países que aman la música electrónica tanto como ellos.

## Medios

*"El acceso a la"... "cultura se encuentra absolutamente condicionado por la disponibilidad de dinero. Para quienes no lo tienen, queda sólo el entretenimiento, el envejecimiento intelectual"*

*merced a la mayor parte de los programas que transmiten la televisión y la radio”<sup>11</sup>.*

Los medios de comunicación de masas en la actualidad poseen características bastante similares en cada país, entre estos medios tenemos a los periódicos, las revistas especializadas o no, las disqueras especializadas o no, la televisión nacional (en donde generalmente se llegan a mostrar noticias o documentales sobre el tema), la televisión por cable (en donde se ve difundida esta música y cultura, a través de videos musicales, programas dedicados a algunos géneros en específico, distintos tipos de documentales y, además noticias de muchos otros países), la radio (donde la mayoría de las emisoras son comerciales y pocas veces especializadas en difundir la música y cultura electrónica, pero sí interesadas en lo comercial lo que depende de sus anunciantes o diferentes intereses, lo que condiciona enormemente la programación, la información y la forma como ésta se presenta) y el Internet, el mejor de todos.

En cuanto a la radio y a la televisión son muy pocas las emisoras que no se ven en la necesidad de complacer solo las exigencias comerciales y, que si quieren difundir la escena Underground totalmente opuesta al **Mainstream** que escuchamos todos los días y casi en cualquier lugar. Este tipo de emisoras, difíciles de encontrar en la radio convencional, se les encuentra mayormente en Internet, ya sea, en millones de portales alrededor del mundo a los cuales podemos acceder y en los que se difunde la cultura y la música electrónica en sus distintos géneros, además de que existen distintos softwares con los cuales se puede intercambiar infinidad de música y videos de cualquier parte del mundo, ya sea de los géneros Underground, de los géneros comerciales o de los géneros de música electrónica que nada tienen que ver a la fecha con la escena Rave.

---

<sup>11</sup> Espinosa, 2007, Diciembre 1. *El Universal*.

Entre estos medios esenciales para la difusión de la cultura Rave también podemos tomar en cuenta a las organizaciones culturales y/o centros escolares, bares, restaurantes, cafeterías, clubs, tiendas, entre muchos otros medios por los cuales se difunde la cultura Rave por todo el mundo.

### Personas Asiduas

Son todas las personas encargadas de difundir la cultura Rave alrededor del mundo, una vez que han tenido contacto con ella y conocen sus principios, sus preceptos, sus motivos, su alcance y la esencia "su música". Estas personas que se encuentran en cualquier país, ciudad, pueblo y que pertenecen a todos los estratos sociales así como también pueden ser de cualquier raza o religión, todos juntos tras un mismo interés y debido a un solo motivo "su música", viajan, intercambian, comparten, enseñan, disfrutan y difunden sus sentimientos, sus pensamientos, su música y sus conocimientos de amigo en amigo, de escuela a escuela, de fiesta en fiesta, de club en club, de país en país, de un continente a otro, viviendo y haciendo que sea una cultura Rave global.

Las personas que día a día se integran y adoptan a esta cultura, se encargan de difundirla, a pesar de que posiblemente está muy alejada de lo que fue en sus principios pero que al final sigue trascendiendo, regresando, avanzando y mutando sin perder de vista la esencia de su creación "la música electrónica" en sus muy diferentes y numerables géneros y estilos. Y que indudablemente, cualquiera que conoció los primeros pasos y vivió los primeros años de esta cultura, no querrán que desaparezca jamás, y por más diferente y lejanos que vean esos días, siempre querrán que permanezcan, a costa de toda contaminación que actúa en su contra, la cual están dispuestos a enfrentar día con día, para que esta cultura Rave no desaparezca y sea mejor entendida y conocida por más personas.

CAPITULO TERCERO.

# EL FENÓMENO DE LA DIFUSIÓN ESPACIAL DE LA CULTURA RAVE EN LA CIUDAD DE MÉXICO Y SU DIFUSIÓN COMO FOMENTO DE SU DESARROLLO

## III.1. Fundamentos teóricos sobre la difusión en Geografía Cultural.

### III.1.1. Difusión.

De acuerdo con el significado de difusión que da James M. Rubenstein, en su libro *The Cultural Landscape: An Introduction to Human Geography* (Rubenstein, 2004), la difusión es el proceso por el cual una característica se propaga a través del espacio de un lugar a otro en cierto tiempo. Así, ideas que se originan en un área se difunden rápidamente a otras áreas a través de sofisticadas redes de comunicaciones y transportes. Por lo que la difusión de un lugar a otro puede ser instantánea en tiempo, incluso, si la distancia física entre dos lugares (medida en kilómetros) es grande.

De acuerdo con lo que dice en su libro, la difusión ocurre cuando una persona, objeto, o idea tiene interacción con personas, objetos, o ideas en otras regiones; y que los Geógrafos observan dos tipos básicos de difusión: de relocalización y de expansión.

- **Difusión de Relocalización.** Es la extensión de una idea a través del movimiento físico de personas de un lugar a otro, entiéndase como la migración. Ya que cuando las personas se mueven de su lugar de origen, llevan consigo su cultura, incluyendo su lengua, religión y pertenencia étnica. Por lo que este tipo de difusión suele ser más lenta.



- Difusión de Expansión. Es la rápida extensión de una característica de un lugar a otro. Esta expansión puede resultar a partir de uno de los siguientes tres procesos: por la difusión jerárquica, por la difusión contagiosa y por la difusión del estímulo.

La *difusión jerárquica*, es la extensión de una idea de personas o de nodos de autoridad en poder de otras personas o lugares. La difusión jerárquica puede resultar de la extensión de ideas de líderes políticos, gente de la elite u otras personas importantes en la comunidad. Las innovaciones se pueden también originar en un nodo particular o en un lugar de poder. Tal como un gran centro urbano y difundirse después a áreas rurales aisladas. Los métodos modernos de comunicaciones, tales como las computadoras y los sistemas de correo electrónico han animado una difusión jerárquica más rápida que en el pasado.

La *difusión contagiosa*, es la difusión más rápida, expandiendo una característica a través de la población. Este tipo de difusión no se preocupa por el respeto a la jerarquía y no requiere de una relocalización permanente de las personas. Se da mientras las personas tengan acceso a las mismas cosas y puede darse rápida y simultáneamente, un ejemplo de esto es el Internet, que ha animado a una difusión contagiosa cada vez más rápida.

La *difusión del estímulo*, es la extensión de un principio. Todas las nuevas tecnologías apoyan la posibilidad de la difusión del estímulo. La difusión del estímulo en las masas se da con mayor facilidad, sí éstas carecen de tradiciones, o de identidad cultural.

Dicho lo anterior; la revolución de las comunicaciones promueve la globalización de la cultura, porque ya no solo dependemos de un medio de comunicación, por ejemplo la televisión que en la actualidad no solamente nos da la opción de los canales nacionales, sino que con la televisión por cable, se tiene la opción a una gran programación, distribuida entre cientos de canales, en lugar de solo unos

cuantos, que poco muestran el contenido de la gran diversidad cultural que hay en México y en el Mundo.

*"la alternativa real para hacer una amplia labor educativa y cultural en esta época es emplear los medios de difusión masiva para tal propósito"<sup>12</sup>.*

Así mismo, la globalización de las comunicaciones permite que personas en lugares distantes miren o escuchen la misma información o los mismos programas a través de los diferentes medios de comunicación, como en la radio, el Internet, o la televisión.

En una cultura global, como lo es la cultura Rave, grupos de personas de cada continente, pueden preferir adoptar distintos modos de vestir, de alimentos, o de pensamientos, pero sin embargo en las demás costumbres y características sentirse y saberse parte de la cultura Rave.

Existen y existirán personas con otras costumbres o tradiciones culturales, ya sea folklóricas o populares, que lleguen a ser intolerantes con los que pertenecen a la cultura Rave, por exhibir creencias, rasgos materiales y características sociales y económicas distintas a los demás. Incluso a la fecha líderes políticos y religiosos, prohíben hacer uso de los medios de comunicación más comunes así como de la tecnología, con el fin de que no tengan contacto o interacción con otras tradiciones culturales (para permanecer como las culturas folklóricas que han sido siempre y como medio de dominación).

Culturalmente hablando, a lo largo y ancho de la Tierra, cada vez son más los lugares que exhiben las mismas preferencias culturales, pareciendo iguales paisajes culturales, no importando que tan lejos se encuentren un lugar de otro, ni que hablen diferentes idiomas. Definitivamente las conexiones más rápidas entre lugares, han reducido la distancia en tiempo entre ellos. Todo parece estar más cerca, y podemos

---

<sup>12</sup> Espinosa, 2007, Diciembre 1. *El Universal*.

acceder más rápido a cosas de otros lugares. Gracias a las mejores comunicaciones como el Internet, podemos saber inmediatamente qué está pasando al otro lado del Mundo en ese momento.

De igual manera, esta compresión espacio-tiempo promueve al rápido cambio casi para cualquier aspecto de la vida, en cualquier parte del Mundo y esto se da, de manera más fácil y rápida en las culturas populares. Personas en una región ahora están expuestas a presiones constantes de rasgos y características culturales de otras regiones y, debido a esta presión, mayormente ejercida a través de los medios de comunicación, estas personas pueden llegar a adoptar algunos o gran parte de estos elementos culturales.

En cuanto al proceso de difusión, conexiones son hechas entre regiones, y estas conexiones son mantenidas a través de redes. Gracias a las conexiones se da la interacción espacial, donde sin necesidad de ir a otros lugares a través de viajes, ya sea en autos, barcos, aviones, etc., podemos interactuar y comunicarnos con otras personas, intercambiando imágenes, música, video y mensajes instantáneamente de una región a otra, con solo tocar un botón.

Es también gracias a estas conexiones entre distintos medios de comunicación que uno puede estar enterado de las mismas creencias, información, características y rasgos culturales, de la cultura Rave, a través del Mundo. Es entonces que se da una interacción espacial entre todas las personas de esta cultura y de cualquier otra, a través de Redes (cadenas de comunicación que conectan lugares simultáneamente).

Sin embargo, aun con esas redes conectando lugares más rápido, aun existen barreras que impiden esta comunicación, las cuales pueden ser físicas como los océanos o culturales como el idioma. Las cuáles pueden llegar a pasarse por alto, bajo mucha presión o interés, pudiendo dar como resultado la modificación de esas

barreras, ya sea modificando el paisaje para conveniencia de cierta cultura popular o adoptando y aprendiendo el idioma y costumbres de otra cultura.

### **III.2. Difusión de la Cultura Rave.**

En cuanto a la difusión de la cultura Rave, propagada desde su lugar de origen (nodo de innovación) Inglaterra, hacia otros continentes, en sus inicios mediante los viajes de personas de origen Inglés a otras partes del Mundo y, en fechas más recientes, por medio de todos los sistemas de comunicación y tecnologías existentes.

Se originó en Inglaterra, con la intención primero de que no desapareciera, aportando toda la creatividad y tecnología con que contaban en aquel entonces, después buscando lugares cercanos para su extensión; así poco a poco se fue expandiendo no solo a escala local, sino que fue tomando otros rumbos, y surgiendo en otros nodos o lugares de innovación, incluso originándose en otros continentes de manera independiente, expandiéndose cada vez más hasta consolidarse; encontrando por todos los medios, la manera de difundirse y de ser reconocida como una cultura. Haciendo que haya una gran y compleja interacción entre las personas pertenecientes a la cultura Rave y los que quieren o intentan apegarse a ella, de cualquier país a lo largo y ancho de la Tierra.

En sus inicios la difusión fue de relocalización, mediante la migración de personas de los nodos de origen: Inglaterra y Estados Unidos respectivamente, hacia otras partes. Llevando consigo las experiencias, la música y los conocimientos que tomaron de los lugares de origen, a los nuevos sitios, en donde se empezaban a mezclar y tomaban nuevas formas y estilos o características, de acuerdo a las particularidades o costumbres y gustos en esos nuevos sitios.

Al paso de algunos meses además de seguirse difundiendo mediante la difusión de relocalización, por casi toda Europa y partes de Norteamérica, también intervino la difusión de expansión, la cual en algunos sitios fue del tipo jerárquico, y en otros del tipo contagioso o por estímulo.

La difusión contagiosa, es en la actualidad el tipo de difusión más rápida y más aceptada por la cultura Rave alrededor del Mundo. Esta forma de difundirse, no se preocupa por distinciones raciales, económicas, sociales, ideológicas, teológicas, o políticas, ni siquiera por las barreras físicas o los idiomas; simplemente se difunde a cualquier sitio, por cualquier medio de comunicación y de transporte y se le puede encontrar en cualquier parte.

En lo que se refiere a nuestro país, no hay suficiente acceso a la información sobre la cultura Rave, a su música y a los Raves mismos; los que lo logran hacer lo ven como una novedad, como algo inalcanzable o como algo experimentado por primera vez y no saben que todo es parte de una cultura de tiempo atrás, de una forma de vida y, lo más sobresaliente aun, es que no es sólo una cultura local, sino que es una cultura global y que hay muchas personas que viven y se desviven por ella. Personas de todas las nacionalidades intervienen en su supervivencia y aportan lo más que puedan a ella.

Así que el paso siguiente en nuestra sociedad, es dar a conocer esta cultura como tal, con todo su contenido, no solo las fiestas o su música, sino mostrar todo lo que hay detrás, su ideología, sus formas, sus actividades, no solamente de la parte que tiene que ver con los Raves sino el modo de vida de los que verdaderamente la integran y viven por ella.

De esta manera, al tener la información completa y veraz de la cultura Rave, se podrá distinguir entre quienes hacen posible que crezca o quienes son los encargados de que desaparezca o de tergiversarla, con asuntos de delincuencia, de

drogadicción, de la comercialización por el placer de ganar dinero o por el desinterés total de todo lo que hay de fondo.

En la actualidad la cultura Rave es una cultura popular, debido a su gran alcance mundial, a pesar de que aun no sea conocida o reconocida por muchos. Las costumbres de los adeptos a la cultura Rave son las mismas o lo más parecidas en todos los países en donde esté presente. Aunque también estas costumbres pueden variar un poco entre lugares debido al medio en que se encuentre, sin embargo, las creencias, los objetivos y los objetos que conforman esta cultura son los mismos para todos. Esta cultura tiene sus propios espacios de recreación estimulante y su propia forma de definir el arte que en este caso corresponde a la música electrónica en algunos de sus géneros, variando en el tiempo.

Es un material cultural con una amplia gama de costumbres adoptadas por los individuos que la conforman, desde los jóvenes de secundaria, hasta personas mayores, que viven con la música Rave y su estilo de vida en sus mentes y corazones día con día, demostrándolo y representándolo de varias maneras ya sea dentro de nuestra sociedad o a nivel mundial.

Es una cultura popular que comparte por toda la Tierra ciertos hábitos, sin importar que tan lejos esté un lugar de otro y sin importar que existan algunas diferencias en otras características personales. Por otro lado, un aspecto negativo de esta particular cultura popular, es que en algunos países como en el nuestro por ejemplo, no se hace conciencia por el ambiente, por parte de todos los involucrados, por ejemplo en algunos Raves, se llega a amenazar la calidad del ambiente, al destruir y contaminar los sitios naturales dónde éstas se llevan a cabo, dejando desperdicios y pisoteando y maltratando algunos lugares naturales, suelos de cultivo o reservas ecológicas.

La escala territorial cubierta por la cultura Rave es muy amplia a nivel mundial, y en nuestro país ha ido creciendo con el paso de los años. La manera en como podemos ver este crecimiento es estudiando las costumbres sociales particulares de esta cultura, observando en donde hay más conocimiento sobre ella y buscando sus representaciones.

La interacción que existe entre sus adeptos es lo que ha hecho que esta cultura crezca y, que personas de otras culturas se adhieran o tomen conocimiento de ella. Interacción que se da, gracias a las rápidas y simultáneas conexiones globales a través de los modernos sistemas de comunicación, de las redes de transporte y de la tecnología; lo que favorece a que haya cambios frecuentes en las costumbres populares. Empleando para sí, lo más avanzado en tecnología musical e industrial, para poder reproducir de manera extensa y uniforme grandes cantidades de objetos; entre los que están: ropa y accesorios, aparatos musicales, equipos de cómputo, audio, videos, etc. Los cuáles son empleados en su totalidad por esta cultura la mayor parte del tiempo libre, ya sea el tiempo de ocio o de recreación, en la escuela, en los centros de trabajo, en otros lugares aptos para hacerlo o en casa.

La música electrónica popular que se crea por esta cultura, sobre todo la más comercial, es hecha o elaborada por personas específicas, casi nunca anónimas, con el propósito de venderla a una gran cantidad de personas de cualquier parte, exhibiendo un alto grado de habilidad técnica, pudiendo ser creada en pequeños estudios con equipo electrónico.

En el caso específico de los géneros de música electrónica que tienen que ver o que tuvieron que ver con la cultura Rave, muchos de ellos se originaron como aislados estilos folklóricos y fueron difundidos de manera folklórica a través de la migración de personas de esos lugares a otros sitios. Sin embargo con el tiempo esos mismos estilos dejaron de ser folklóricos para convertirse en estilos populares, por medio de su difusión a través de los modernos medios de comunicaciones y transportes.

Así que, a pesar de la diversidad en la distribución de la música electrónica a través de la superficie de la Tierra y de los orígenes folklóricos y populares de algunos de sus géneros, la música electrónica hoy en día es parte de una cultura popular global. Donde el elemento común de los géneros de música electrónica más populares, así como de los festivales y Raves masivos, son las buenas ganancias que dejan miles de personas alrededor del mundo, quienes pagan por el privilegio de escuchar en CD o ver en DVD o en persona los eventos en los que DJ's de mayor renombre o el de su preferencia, ya sea en eventos masivos con un gran número de patrocinadores o en Raves de menor tamaño en cuanto a DJ's, asistentes y producción, participan.

Por lo tanto, a mayor nivel de desarrollo y mayores ingresos para adquirir las posesiones materiales asociadas con esta cultura popular, mayor es y será su difusión. Ya que los hábitos individuales que reflejan los adeptos a la cultura Rave, pueden verse distribuidos a través del paisaje con poca consideración por las características físicas de cada lugar, reflejando más consideración por la disponibilidad económica o las características sociales y económicas de cada lugar para aceptar o adquirir todo lo que hacia ellos se difunda, proveniente de otros países o lugares. Y es así, como los símbolos más prominentes de esta cultura popular (músicos, estilos musicales, estilos de ropa, fiestas, creencias, y a la fecha hasta el gusto por ser DJ o tomarlo como una profesión) se han difundido alrededor del mundo.



### III.3. Lugares en los que se difunde la música electrónica en la Ciudad de México.

#### Antros y/o Bares

A la fecha no ha de existir ningún antro, bar o discoteca que no ponga a sonar algún estilo de música electrónica, el problema es, qué tipo y género de música electrónica se escuche en ese sitio, ya que no cualquier tipo o género de música electrónica es propio de la cultura Rave, por lo tanto, no toda la música de los bares tiene parte en la labor de difusión de la cultura Rave.

Pueden llegar a difundirla de acuerdo a la música que hacen sonar en ellos, e incluso por algún DJ o DJ's que contraten para tocar ahí, ya sea en un día de la semana en particular, en algún evento privado, o simplemente como ambientación.

#### Cafeterías

Se difunde la música electrónica en cafeterías o cafecitos, en donde la gente que las maneja o visita son adeptos a escuchar este estilo de música u otros estilos. En muchos cafecitos o cafeterías ponen música electrónica en cierto momento, para ambientación del lugar, no tanto porque quieran dar a conocer esta música, algún género en específico, o DJ.

#### Centros de trabajo

En algunos sitios de trabajo programan ciertos tipos de música, como ambientación, y de esta manera se difunde parte de la música electrónica, u otros estilos populares.

## Centros Culturales

En estos lugares con regularidad se realizan eventos de diferentes índole, quizá no traten específicamente de música, sin embargo en todos ellos o en su mayoría llegan a emplear en cierto momento fragmentos o canciones enteras de música electrónica y en el mejor de los casos, contratan a algún DJ, para acompañar con sus mezclas el evento, o de plano, si es un evento musical, pues se escucharán muchos géneros y subgéneros de esta música.

## Escuelas

Se llega a utilizar música electrónica para amenizar eventos intraescolares, desde secundarias hasta universidades. Es muy común escucharla en fiestas de fin de año por ejemplo, en eventos privados y en ocasiones, como sucede en escuelas privadas, muchas veces algunos patrocinadores de alguna marca aprovechan estos eventos para captar la atención de los alumnos o personas que asisten a ellos, y son atraídos por stands que tocan música electrónica, ya que siempre les resulta. También se le llega a escuchar esta música entre los alumnos, ya sea en sus aparatos electrónicos, en sus autos o en sus fiestas de grupo.

## Internet

Por medio de Internet puedes entrar a portales en donde podrás escuchar e incluso bajar toda la música electrónica que a tus oídos se les antoje. Como se trata de música electrónica en general, se le puede encontrar en todas las páginas en donde haya venta de discos y en páginas donde suelen además dar un poco de bibliografía de los artistas, claro está, que estas páginas están creadas generalmente para vender y, muchas veces no especifican que género específico de música electrónica es y,

para nada mencionarán qué o cuál género corresponde a la cultura Rave, ya que en estas páginas se da a conocer sobre cualquier tipo de música. También las páginas Web de videos musicales son muy buenas porque además de escuchar la música electrónica puedes conocer físicamente al DJ y puedes ver videos de conciertos o fiestas.

### Publicidad y medios impresos

Se difunde a través de periódicos, flyers, revistas, folletos, imágenes gigantes pegadas en los transportes públicos, pegadas en paradas del camión, en las zonas de avisos dentro del metro, en pósters pegados en las calles, anunciando qué o cuál disco está a la venta o que cierto grupo o DJ va a tocar en determinado concierto, pseudo Rave o evento cultural.

### Radio

Son muchas las estaciones de radio en las que tocan o programan música electrónica, la gran mayoría lo hacen tan solo por el hecho de ganar escuchas, no importando si lo que difunden, confunde y revuelve los sonidos comerciales y los sonidos Underground de la música electrónica; lo cual los escuchas quizá primerizos o que no tengan mucha experiencia no podrán distinguir y, para ellos todo eso será música electrónica en general (el llamado "punchis punchis"), sin saber que existe una gran diferencia de géneros y menos que algunos de ellos tienen un propósito.

## Raves

Es el único lugar en donde se escucha cien por ciento música electrónica, así que lo único que saben los oídos por esa noche o noches es acerca de esa música. Sin embargo, aun en México como las fiestas están muy mezcladas y hay pocos Raves al cien por ciento, rara vez es la ocasión que se escucha solamente música de un solo género o de géneros afines que lleven a estar en un solo estado espiritual o de conciencia, generalmente, se traen a DJ's de diferentes géneros y a veces estos pueden ser extremadamente diferentes u opuestos, pero aun así lo único que se escucha es música electrónica y, si a los asistentes les interesa un poco saber que están escuchando en ese momento, lo único que necesitan hacer es preguntarle al de a lado o al de enfrente e incluso al DJ cuál es el género de música que toca, y al que de plano tan sólo vaya por bailar y por drogarse, poco le importará que géneros estén tocando y sí la gente está en sintonía con la música o no.

## Televisión

Cada vez más, una gran cantidad de programas televisivos, programas culturales, noticieros, películas y spots publicitarios, hacen uso de la música electrónica. Obviamente estos no se preocupan por difundir la música por géneros en específico, ni siquiera por DJ's, tan sólo la tocan porque les hace un buen acompañamiento de fondo a sus programas, porque suena bonito ese sonidito con cierto artículo a vender o como introducción a cierto documental o noticiero, pero difundir la música como tal, no es de su incumbencia. Son pocos los programas que difunden música electrónica, pero estos programas difunden además otros tipos y estilos musicales, así que la información que se puede obtener de ellos, no es de carácter serio y mucho menos sirve para saber, que hay una cultura detrás de cierta canción que lleguen a poner, ni de conocer la importancia o la historia de cierta música o DJ.

## Tianguis y Mercados

En estos sitios esparcidos por cualquier parte de nuestro país podemos encontrar puestos en los que venden de cualquier tipo de música y por ende se pueden comprar discos que contengan música electrónica, no importando de que géneros sean, siempre habrá música electrónica que comprar en estos lugares y más aun, muchos de estos locatarios, hacen sonar en sus puestos a lo largo del día, ésta música que en muchas ocasiones es pegajosa y está muy de moda para atraer a toda clase de clientes.

## Tiendas departamentales

Muchas veces difunden la música electrónica sin la intención de hacerlo al ambientar sus promociones y concursos con esta música para atraer o animar a las personas a que se acerquen a conocer los productos. Las atraen con los últimos sonidos de música electrónica que están de moda en la radio y la gente se acerca como moscas, aunque éstas no se interesen por la música, sino para ver que regalan o venden ahí.

## Tiendas de ropa

Son pocas las tiendas de ropa en donde se difunde la música electrónica con esa finalidad como tal, además de la de vender ropa. Aunque si se llega a escuchar esta música casi en cualquier tienda de ropa, en cualquiera de sus géneros como parte de la ambientación del lugar y para atraer la atención de clientes, sin que la tienda tenga el propósito de difundirla.

## Tiendas discográficas

En cualquier tienda discográfica puede encontrarse música electrónica o música con tintes electrónicos, pero en su gran mayoría es música comercial, ya que estas tiendas se encargan de vender la música que esté de moda o fue parte de la moda, por lo que no importa que género sea, ellos lo tienen por que es lo que se vende, pero no porque quieran difundirla con un propósito especial.

### III.4. Lugares en los que se difunden los Raves en la Ciudad de México.

#### Antros y/o Bares

Son muchos los lugares en donde tocan la música electrónica comercial, pero pocos son los sitios especializados en poner la música electrónica alusiva a la cultura Rave o la música Underground. Todo dependerá de los géneros de música electrónica que se escuchen en ese sitio, ya que como no cualquier género o subgénero de música electrónica es propio de la cultura Rave, no toda la música de estos lugares tiene parte en la difusión de esa cultura, quizás sí ayuden a difundir la música más popular en las fiestas de usanza Rave y la música de los DJ más populares e internacionales, e incluso en estos lugares lleguen a hacer eventos importantes por el número de asistentes o por el número de DJ's a tocar en ellos, pero esto no difunde ni es parte como tal de la cultura Rave. Todo dependerá del tipo de DJ's que contraten para sus eventos, de cómo los anuncien y organicen y por ende, del tipo de gente que acuda a ellos.

También, en estos lugares se llegan a difundir y promocionan los Raves por o con los flyers que dejan algunas personas u organizadores, de los próximos Raves o fiestas a

usanza Rave a celebrarse próximamente y, que uno como visitante del lugar sabe que puede conseguir ahí.

### Cafeterías

Se difunde la música de los Raves en ciertas cafeterías o cafecitos en donde la gente que las maneja o frecuenta son adeptos a escuchar los géneros de música alusivos a los Raves o acuden a ellos. Aunque son pocas las cafeterías que tienen como principal objetivo el dar a conocer, representar y por lo tanto recibir, a los adeptos a la cultura Rave, en estas cafeterías el punto central es convivir con personas de su misma cultura, intercambiando, representando y compartiendo su música, su estilo de ropa, su forma de vida, platicándose de los Raves a los que fueron o poniéndose de acuerdo para ir al que sigue, etc.

### Centros de trabajo

La mejor forma de difundir la música relacionada con la escena Rave se hace entre conocidos, en horas de trabajo o descanso, ya sea intercambiando CDs, pasándose música a través de sus celulares u ordenadores, e incluso hasta chateando pueden intercambiar música con otros empleados que sean adeptos a la cultura Rave o tengan gusto por su música. Lo hacen personas asiduas o pertenecientes a la cultura Rave que dan a conocer e invitan a otras personas a integrarse a esta cultura, aunque sea por una noche, en cualquier fiesta Rave, repartiéndoles flyers, avisándoles de alguna fiesta o invitándolos a que visiten alguna página electrónica que contenga información de los Raves para que asistan a ellos y sepan más sobre esta cultura.

## Centros Culturales

En este tipo de lugares, es muy común hoy en día encontrar eventos que traten de dar a conocer y muestren lo mejor de cierto género de música electrónica en eventos con artistas y DJ's nacionales y otros con DJ's internacionales, que muchas veces al no ser eventos comerciales, si muestran y difunden parte de la música y cultura Rave.

En algunas ocasiones se han organizado eventos a la usanza Rave, con el fin de dar a conocer lo que son y, que la gente tenga un concepto y una referencia de ellas, ya sea para que conozcan un poco de la escena de México o de la escena en otras partes del mundo. También en algunos de estos centros culturales, se llegan a repartir flyers y propaganda de ciertos eventos y Raves.

## Escuelas

Por lo general es en las preparatorias y Universidades; por medio de fiestas o eventos organizados dentro de la escuela por grupos de personas afines a la cultura que se encargan de pasarse la voz sobre nueva música, de pasarse sus colecciones musicales, platicar sobre algún evento en especial relacionado con el tema o simplemente repartiéndose e intercambiando flyers, o avisando sobre la próxima fiesta Rave.

## Internet

Es el mayor medio por el cual se ha logrado difundir esta cultura alrededor del mundo, ya sea por medio de portales especializados en algún género en particular, en páginas Web con información de la cultura Rave de cierto país (las hay para todos



los países), por medio de Chats, de programas o softwares que instalas en tu computadora por medio de los cuales puedes intercambiar música de cualquier lugar, género, tipo, etc. Se puede platicar con adeptos de cualquier parte del mundo, obtener cualquier cantidad y género de música electrónica, y conocer más a fondo sobre la cultura Rave en otros países viendo sus fotos, videos y leyendo las historias y remembranzas que los adeptos a esta cultura han plasmado al respecto.

En páginas electrónica y portales de la cultura o música Rave, se puede encontrar toda la información que requieras sobre un evento en particular, generalmente hay un link para cada fiesta, en donde se muestra la fecha del evento, imágenes, la lista de los DJ's a tocar, la ubicación o mapa del lugar, los lugares donde se venden los boletos, las promociones en caso de haber, y los links de las disqueras de los DJ's para que puedan confirmar sí es que vienen en verdad o no, así como links de los organizadores del evento, patrocinadores, portales relacionados, etc. También por medio del Chat y de Mails se intercambian y mandan información de los próximos Raves con los amigos o usuarios registrados en páginas o portales relacionados con la cultura Rave.

### Publicidad y medios impresos

Los flyers, los pósters, los espectaculares, las revistas y los folletos, son el medio de difusión común y mayormente adoptados para dar a conocer información de los Raves y su escena, ya que son el medio idóneo para dar a conocer en poco espacio datos sobre cuándo y en dónde va a haber un evento de cierto género o DJ.

Algunas veces puedes llegar a ver la promoción de algún DJ o algún evento a usanza Rave en anuncios impresos en medios de transportes como los microbuses, entre otros. También cada vez más se puede ver anunciado en los periódicos o revistas algún evento relacionado con la cultura Rave o fiestas a la usanza Rave en donde

están apoyando la venta de boletos o están promocionando a los DJ's que tocaran en dicha fiesta. Con lo que fomentan la comercialización de la escena y a que asistan miles de personas que nada tienen que ver con la escena Rave. Otras veces estos mismos periódicos dan sus reseñas o comentarios acerca de lo que se puede esperar en estas fiestas, en donde nunca mencionan si son fiestas específicamente relacionadas con la cultura Rave o son fiestas comerciales y, al no especificar revuelven toda la información y si fueron malas noticias los lectores se quedan con una mala impresión sobre esas fiestas, sin saber que no todas las fiestas son iguales ni suceden el mismo tipo de cosas en cada evento que tenga música electrónica como fondo.

Aunque cabe aclarar que hay revistas específicamente creadas para y por la escena Rave, así como por la escena Underground o por la escena comercial y en cada una de estas publicaciones, se habla de los DJ's, de las fiestas, de la música, de la ropa, de la cultura, de los adeptos y de todo lo que interfiera en la escena según sea el caso. Claro que también llegan a haber anunciantes externos por ejemplo los patrocinadores de ciertas marcas, ya sea de ropa, disqueras, bebidas, aparatos musicales, o la promoción a otras fiestas, etc.

## Radio

Son solo ciertas estaciones de radio las que se han encargado de difundir parte de la esencia de esta cultura. Algunas con un buen propósito a favor de ella, y otras solo por el hecho de ganar escuchas, no importando si lo que difunden confunde y revuelve los sonidos comerciales y los sonidos Underground de la música electrónica. Durante lo que va de la escena Rave en México solo han habido unos cuantos programas de radio especializados en difundir la escena, así que son muy pocas las estaciones o programas radiofónicos que dan información sobre aspectos de la escena Rave y sus fiestas, sin embargo, los que hubo y los que hay, si llegan a dar

información acerca de próximas o futuras fiestas a la usanza Rave y hasta llegan a hacer trivias o concursos para ganarse boletos para asistir a algún evento. Otras veces los eventos son difundidos mediante la radio gracias a los patrocinadores de dichos eventos, quienes están interesados en que haya una asistencia desbordante por parte de los escuchas, ya sean que formen parte de esta cultura o sean ajenos a ella pero estén algo interesados por conocerla, o que simplemente vayan por ir a fiestear.

### Raves

Es el momento perfecto para conocer quiénes son algunos de los DJ's que haz escuchado tantas veces en tu ordenador, en otras fiestas, en tu discman, en tu MP3, en tu celular, en la radio o en la televisión pero que no conocías en persona y no tenías el gusto de oírlos tocar o actuar en vivo. Así que en los Raves se difunde cualquier número de géneros electrónicos en vivo de a cuerdo al tipo de Rave, ya sea en DJ sets o live acts por parte de uno o varios de los DJ's o colectivos. Además en cada una de estas fiestas se reparten flyers, revistas, folletos y avisos de los próximos eventos a realizarse ya sea por parte de la misma organización, o por otras organizadoras. Y sí eres un poco observador o algo antiguo en la escena, podrás platicar y vivir la experiencia de formar parte de la cultura Rave e interactuar con los demás adeptos a la cultura, viviendo con ellos la fiesta.

### Televisión

En el caso de nuestro país en realidad son pocos los canales en los que se difunde la cultura Rave como tal. Sin embargo, en una gran cantidad de programas televisivos, noticieros y spots publicitarios, hacen uso de la música de los Raves. Los canales que llegan a difundir y hasta transmitir parte de lo que es la escena, generalmente son programas de cable y en ellos de igual manera que en la radio, no se preocupan por

no revolver la escena comercial de la escena de la cultura Rave o la escena Underground, por lo que son un medio de difusión confuso e incongruente, esto es, que así como pueden poner videos de Reggaeton o de Pop electrónico, también pueden poner un video de lo mejor de la música electrónica y cultura Rave.

En la programación de televisión Nacional pocas veces han difundido la realización de un evento Rave, sin embargo sí ha habido en espacios noticieros una que otra noticia sobre lo que sucede en los Raves o algún suceso en especial que haya pasado en cierto Rave o fiesta a usanza Rave, claro que esta forma no es la más apropiada para difundir la cultura Rave y sus fiestas. En cuanto a la televisión por cable, sí es posible encontrar más información sobre eventos y sobre la cultura Rave, en algunos canales musicales y programas especializados en la cultura Rave o en la música electrónica; de otra manera es casi imposible obtener información de los Raves por medio de la televisión de los eventos que se llevan a cabo en nuestro país. En el caso de los anuncios comerciales en televisión Nacional solo ha habido unos cuantos eventos comerciales o alusivos a la usanza Rave (que se pueden contar con los dedos de la mano) ya que ésta práctica no es común en México y, los que se han anunciado de esa manera es porque contaban con patrocinadores de talla internacional o porque los organizadores de tal evento (masivo por supuesto) eran personas del medio televisivo y cuentan con dinero suficiente para anunciarse a gran escala porque saben que absorberán los gastos de publicidad, lo cual tampoco es una clara difusión de la cultura Rave.

### Tianguis y Mercados

En algunos de estos sitios podemos encontrar puestos con uno que otro buen CD o DVD, colados de entre la multitud de géneros musicales, que si refleje parte de la música encontrada en la cultura y fiestas Rave, que pueda servir para despertar la curiosidad del escucha por conocer algo más sobre la música de esa cultura.

También en determinados tianguis y mercados hay puestos especializados por vender la música referente a la cultura Rave y la escena Underground, aunque en realidad son muy pocos y sí alguien los encuentra, acudirá a él o a ellos cada que pueda. Este tipo de locales difunden la música de la cultura Rave con muy pocos CDs y DVDs originales y una gran parte de discos piratas con música y/o videos obtenida de otros CDs y/o DVDs, o bien grabada de Internet y hasta mezclada también por los mismos creadores de estos CDs piratas, pero que al que lo compra, poco le importa de donde proviene y, sí le importa mucho lo que el CD contiene.

También en estos lugares se llegan a repartir flyers de próximas y futuras fiestas Rave o de eventos masivos, en algunos de estos puestos también llegan a vender videos de festivales y Raves de México y otras partes del mundo, ya sea en DVDs u otros formatos. También pueden llegar a encontrarse pósters de uno que otro Rave anterior o de alguno que apenas vaya a realizarse y venta de otras cosas relacionadas con la cultura Rave.

### Tiendas de ropa

Solo en pocas tiendas de ropa en México los clientes pueden disponer de flyers, postales, folletos o algún tríptico de algún Rave próximo a realizarse, éstos generalmente no los pone la gente que atiende el establecimiento, sin embargo, como en ellas se llega a vender indumentaria Rave, les permiten a sus clientes o visitantes dejar propaganda de las fiestas y Raves, y así, uno como cliente puede o no comprarles ropa y a la vez obtener información de los eventos. Algunas tiendas de ropa han sido creadas especialmente con indumentaria y todo lo relacionado con la cultura Rave, así que al acudir a ellas te puedes enterar de cualquier cosa que necesites saber ya sea de fiestas privadas, fiestas Underground, eventos comerciales, Raves, nueva música, nuevos diseños en ropa o cualquier otra cosa.

## Tiendas discográficas

En estas tiendas se llegan a difundir los eventos a usanza Rave mayormente cuando son fiestas organizadas masivamente y con patrocinios de grandes empresas, también cuando la venta de boletos para tales eventos es por Ticket Master así que tienen que avisar del evento a gran escala ya sea con anuncios en Televisión, con mantas gigantes afuera de los establecimientos, con envíos masivos de mails, etc. para que la gente llegue a comprar los boletos a las tiendas de discos donde haya Ticket Master, por ejemplo. Son pocos los eventos no masivos que llegan a difundirse en las tiendas de discos sin embargo, si llegas a encontrar de repente uno que otro flyer o información sobre algún próximo Rave a realizarse. También cabe mencionar que hay algunas tiendas discográficas especializadas en la venta de toda la música relacionada con la escena Rave, la escena Underground y de algunos géneros específicos de música electrónica; por lo que en estas tiendas se difunden ampliamente todos los eventos, incluso hay venta de boletos y se llegan a organizar mini eventos en los que haya firma de autógrafos de los DJ's próximos a tocar en algún evento generalmente masivo y hasta llegan a dar una probadita musical de lo que en ellos van a tocar.

Normalmente los discos alusivos a esta cultura (de los DJ's pertenecientes a la escena a lo largo de su historia o que tratan sobre algún evento, ya sean musicales o de video) solamente se pueden comprar en tiendas especializadas en vender estos géneros y subgéneros de música electrónica y generalmente son muy caros, por lo que no todos están en posibilidad de pagarlos, así que mucha gente acude a comprarlos por comodidad o por necesidad a los tianguis y mercados o simplemente los descarga de Internet.

En algunas de estas tiendas especializadas ya sea de ropa o discográficas en los últimos años se ha optado por vender la pre-venta de ciertos eventos a realizarse en clubes, antros, discotecas, o grandes festivales de música electrónica o de algún

Rave, con la finalidad de que las productoras recauden dinero algunos meses antes del evento, para pagar parte de los gastos de la organización o mercadotecnia del evento, y que a su vez permite que los futuros asistentes, consigan sus entradas a dichos eventos con rebajas considerables y, a veces consiguiendo algún obsequio alusivo a la fiesta (como algún CD o playera conmemorativa) no importando, que algunas veces el evento lo cambien de fecha, lo cambien de lugar, o incluso, aun no sepan con exactitud su ubicación, sino hasta una semana antes del evento, y que quizás, al llegar al evento, las entradas las estén vendiendo al mismo precio o incluso estén más baratas. Porque la verdad, no en todos los Raves o fiestas a usanza Rave es posible respetar el precio de entrada, ya que muchas veces es tan elevado y no han logrado reunir a una mínima cantidad de personas de las que se esperaba su asistencia, lo que no les da más remedio que bajar los precios de entrada al evento o fluctuar con el precio de entrada a lo largo de la fiesta, lo que muchas veces se traduce como pérdidas para la productora porque algunas veces las entradas no cubren el costo del evento.

## C O N C L U S I O N E S .

1. La música de los Raves ha actuado como un lenguaje, como medio y característica de intercomunicación, que se da por el músico que la compone y que la toca, y que es escuchada en fiestas, radiodifusoras y en aparatos reproductores personales, y también al escucharla y bailarla en los Raves, lo cuál es la manera en que ésta es representada; lo que a su vez ha sido y es, el origen y producto de cohesión de grupos a todas las escalas posibles. Ya que de haber sido un movimiento surgido en los núcleos centrales de Inglaterra e India en distintos momentos pero con el mismo propósito (el de reunirse para tener un momento de escapismo con dicha música, y de procurar no pasar por alto el que hay cosas gratas en la vida que no son forma corriente de nuestra vida diaria, y que se pueden llegar vivir y retomar tales sentimientos y momentos al menos los fines de semana), la cosa no quedó ahí, gracias a la intervención de unos cuantos que compartieron esta forma de escapismo en otros países y, que fue y ha sido acogida a lo largo de más de dos décadas adquiriendo una estructura espacial significativa y creadora, viajando por todo el mundo y contagiando los corazones y mentes que se han dejado tocar durante todo su trayecto a través del tiempo y del espacio.
2. La idea genérica del Rave o de las iniciales "PLUR" son conceptos culturales que tuvieron un origen (Rave en Inglaterra y PLUR en Estados Unidos) y una difusión tan fuerte en rededor de la cultura Rave, que actualmente han completado el círculo del Globo diseminándose ya sea por medio de la difusión de Relocalización y/o la difusión de Expansión (ésta última a través de sus tres procesos de difusión: jerárquica, contagiosa y del estímulo), por supuesto llegando a sufrir algunos cambios o adaptaciones en cuanto a la producción de sonidos y de las fiestas, ya que algunas veces adquieren características propias del folklor de dichas regiones, lo que ha ayudado a nutrir y engrandecer el repertorio en cuanto a los subgéneros de la música electrónica (a veces no precisamente para los Raves).



3. Se observa que su difusión, sí se ha llevado a cabo en cuando a la propagación de noticias, actitudes, modos y conocimiento, a través de los diferentes Medios, desde sus núcleos de innovación o de origen hacia otras regiones (a la fecha, a nivel internacional), sin embargo en algunas ocasiones, en el caso de algunas regiones lo han hecho de manera incorrecta debido al mal conocimiento y a veces nulo, de lo que representa la cultura Rave.
4. La situación actual en cuanto a la aceptación que se tiene de la música electrónica resulta ser de los tipos de música más tocados y utilizados en nuestro país y en muchos países del mundo, la encontramos en casi cualquier ámbito y lugar en nuestro país y en el mundo entero y esto es causado por el conjunto de factores que la hacen sobresalir, por su lugar en la moda, por su innovación tecnológica, y por el número de personas y lugares en donde se le escucha, a pesar de que poco denote que haya una cultura que se formó a partir de esta música y que poco se sabe de ella.
5. Hasta la fecha la música de los Raves se ha confundido con el común de la música electrónica y mucho de ello se ha supeditado a la decisión o intereses de los medios de difusión como la radio, televisión, revistas, productores de eventos, a los que les da lo mismo o poco interesa que tipo de música electrónica difundan o den a escuchar, mientras ésta capte la atención de las masas, perdiéndose así la oportunidad de dar a conocer la esencia de la música y cultura Rave. Ya que al no especificar o hablar sobre la cultura y su música, la pervierten con cualquier música que conlleve beats pero que no necesariamente da a conocer la música esencial de la cultura Rave y mucho menos el propósito de su creación y todos los que la escuchen pero que no sepan o conozcan de ella se vayan con la mala impresión de que toda la música electrónica es música para las masas, es música que no tiene un propósito y muchos menos imaginarían que hay una historia y cultura detrás de ella.
6. De la revisión de los antecedentes en cada continente, se llega a la conclusión de que es mayormente en Europa en donde se gestaron los sonidos de la música electrónica y en donde en la actualidad se tiene una mejor estructura en cuanto

a la cultura Rave, la música que se toca en ellas y el concepto que hay en cada fiesta Rave. Aunque hay otros países no europeos que aún conservan la esencia de la cultura Rave y, sus fiestas, son una caracterización importante de lo que debe haber en ellas (entre esos países están: Brasil, Israel, Japón, Rusia, Sudáfrica, la India, Chile y México, aunque en nuestro país poco a poco se ha ido alterando esa esencia, y ha disminuido la calidad en las fiestas, por lo que los adeptos a la cultura han tenido que optar por no acudir a las fiestas y, la cultura se ha mantenido intermitente a veces resurgiendo pero siempre con vísperas a la desaparición, al menos en su esencia original).

7. Se observa también que pocos han sido los DJ's que empezaron amando a la cultura Rave junto con sus ideales y vivieron sus primeros pasos, hicieron que se conociera y reconociera en cada vez más países mediante la difusión de Relocalización o de Expansión de su Música, y sin embargo no se dejaron arrastrar por la masificación, cobrando como estrellas de Rock y peor aun para mi punto de vista, que no mezclaron su música con artistas de otros estilos musicales como de Rock o de Pop.
8. Me parece muy triste ver como los iniciadores del movimiento y cultura Rave, aun en estos días son DJ's famosos, pero, ya dejaron de formar parte de esta cultura y se alejaron de sus preceptos a pesar del gran privilegio de haber iniciado esta cultura de trascendencia mundial y, prefirieron volverse ricos y famosos, mezclando la música que fue exclusivamente para los Raves con música hecha solo para la televisión y la radio, tocada además con otros estilos musicales para vender miles de discos y entradas a conciertos (un ejemplo importantísimo de esto lo encuentro en el DJ Paul Oakenfold y, como él existen muchos otros, que da pena y tristeza mencionarlos).
9. En la actualidad la radio mexicana juega un papel muy importante en la difusión de la música electrónica y de la cultura Rave, porque si bien existieron y existen programas exclusivamente con música de la cultura Rave, la mayoría de las veces, les da lo mismo mezclar cualquier canción o cualquier DJ mientras esto sea pegador y, por supuesto en casi ninguna estación hacen algo por explicar

cuál o qué canción tiene su lugar en la escena comercial o en la escena Underground, porque a ellos no les importa eso y tan sencillo la ponen a tocar y luego parece que todo fuera comercial y peor aún cuando cierta obra musical o DJ adquiere popularidad gracias a esto, y es cuando el DJ entra en la encrucijada de seguir siendo un buen DJ y músico amado por unos cuantos o ser un DJ seguido por muchos como moda, momento en que el DJ y su música se pervierten (yo lo llamaría es el momento en el que el DJ "se prostituye") y nunca jamás volverá a ser lo mismo.

10. Sin embargo, a pesar de lo lucrativo que resulte para muchos, aun existen músicos, DJ's y productores maravillosos y dignos de admirarse, los cuales han hecho de la cultura Rave su vida, su bandera y su estandarte; y cada fiesta en la que tocan o participan en cualquier parte del mundo (que esto sea) es como regresar al pasado, aunque muchos de nosotros no hayamos estado ahí, esos DJ's nos llevan con su música y su persona, a vivir la esencia de esta cultura, a sabernos felices por ser parte de ella, a sentir el amor que se siente cuando estás escuchando y bailando esa música con gente a tu alrededor de cualquier raza, credo, religión, clase social y país que siente lo mismo que tú, y que es feliz porque tú y todos los ahí presentes están felices de vivir esa fiesta como el mejor o como uno de los mejores días de su vida.

11. Para poder vivir la hermosa experiencia espiritual y carnal que se puede llegar a tener en los Raves, es necesario que todo esté en orden a tu alrededor; pero mientras las fiestas sigan llenándose de música de moda, DJ's de moda (no tanto porque sean de lo mejor o formen parte de la cultura Rave), y malos productores así como de una mala difusión de información de lo que significan los Raves, la gente que acuda a ellos solamente seguirá yendo por la moda, por lo fantástico que parece todo mientras no te roben el carro o tus pertenencias y por lo fácil que es consumir y adquirir casi cualquier tipo de sustancias prohibidas, y posiblemente no lleguen a reconocer a alguien que si pertenece a esta cultura, ya que los que conforman esta cultura cada vez más dejan de acudir a las fiestas que podrían ser Raves, en donde todos con la suficiente información en sus

mentes, sabrían que ahí se va a vivir la música con todos tus sentidos, a estar en unión y bailar con todos los de tu alrededor, llenos de amor y sonrisas disfrutando con cada uno de ellos como hermanas y hermanos tan solo esa música y esa fiesta y conservando esa experiencia hasta la próxima vez que vuelvas a encontrarlos. Pero al no saber de lo que se trata la cultura y las fiestas, esa gente sin conocimientos al toparse con un asiduo a la cultura y verlo bailando y brincando o incluso tal vez verlo que hace como si estuviera rezando o hablándole al cielo, lo verá como bicho raro, como alguien pasado de drogas, o como un ente loco por el que no sentirá la menor empatía por lo que él o ella está viviendo y sintiendo (lo que en la realidad debería ser).

12. Así que existe la necesidad de corregir y aclarar la función de llevar acabo los Raves. Por ejemplo, quizá aclarando desde un inicio qué fiestas serán para la comunidad Rave y entonces todos los que no estén interesados en explayar amor con la música y los de su alrededor mejor que no vayan. También podría decirse o anunciarse de acuerdo al medio de difusión, que esta fiesta no es de música Rave, y así sabrías que en ella van a tocar "punchis punchis" y no la música que aunque no lo crean (los que no lo sepan) es música que mueve mentes, gentes y corazones.
13. Ciertamente en México es un poco fácil para los que ya tienen experiencia en ir a fiestas Raves y a pseudo Raves, saber cuáles productoras, DJ's y eventos son puramente de carácter comercial. Lo malo es que las nuevas generaciones lo desconocen y van a estas fiestas creyendo que estuvieron en un Rave y cada vez que van creen lo mismo por lo que ahí ven, sin siquiera saber o darse cuenta que eso no fue un Rave. Es por eso que la escena Rave en México está fracturada y no parece tener avance.
14. Mientras no haya una buena y adecuada difusión de la información de los tipos de culturas musicales que existen en nuestro país y de lo que éstas engloban, no habrá un desarrollo adecuado y positivo de las mismas. Así que, a pesar de que la música electrónica ya sea utilizada y escuchada en cualquier parte para ganar o atraer dinero y público en todos los ámbitos de la vida cotidiana, debería salir a

la luz pública la existencia de esta cultura cuando se trata de "su" música que se escucha en spots, anuncios, documentales y noticias. Cada vez que se le escuche deberían de hablar de la verdadera esencia, la razón y objetivo de esta cultura, de su música y de sus fiestas, porque hasta ahora sólo la han empleado con fines comerciales, pero esta cultura no es comercial.

15. Es preciso hablar de ella en todas partes, en todos los ámbitos posibles, quizá no sea muy grande ni muy trascendente y quizá no haya hasta hoy mucha información seria al respecto de que existe y de su significado, pero es un hecho de que forma parte de la cultura global y, por tanto, hay que darle su lugar. Y mientras más se enseñe sobre de ella mayor oportunidad habrá de entenderla y de que crezca, porque a pesar de haber sido creada por jóvenes, es una cultura que ha ido creciendo y se está quedando entre los más viejos, por lo que hay que darle vida con cada generación que vaya pasando por ella y por las que pasaron por ella sin siquiera saber que lo hicieron. Aprovechando los procesos de difusión que ésta ha seguido por todos los Medios hará resurgir los mismos preceptos tanto en gente joven, como niños, adultos y viejos que quieran formar parte de esta experiencia y así seguirán habiendo fiestas Raves como las de antaño en los viejos sitios y en muchos nuevos, y quizá la violencia que hay en ellos disminuya porque ya todos o la mayoría sabrán el objetivo de estar ahí ya sea debajo del escenario (en la pista de baile), atrás del escenario (en el backstage), en las oficinas y camionetas improvisadas como taquillas o en el mismo escenario. Y entonces corresponderá a todos los pertenecientes de la cultura Rave, a que intervengan en la adecuada y correcta difusión de su música, de su ideología y de su historia.

16. Puede sonar muy romántico todo esto pero la verdad si amas su música (la música electrónica apta para los Raves) y además sabes el propósito de ir a esas fiestas, verías que es posible y muy positivo ser parte de la cultura Rave porque siempre quedarías contento, te sentirías grandioso por haber experimentado tantas sensaciones positivas viviendo tantas aventuras e intercambiado amor con tu prójimo y cada día y cada semana estarías encantado de acudir a otro Rave para vivir esa felicidad que solo ahí se siente o si está en tus manos podrías

participar en el desarrollo de la cultura Rave ya sea como agente difusor de esta cultura, como DJ, promotor, productor, medio de comunicación, etc. Es muy importante que toda la gente posible esté enterada de esto, de lo que se puede vivir y de lo que se tiene que hacer al acudir a estas fiestas, y claro, contra la comercialización, la popularidad y la traición al ideal Rave, nada se puede hacer, sin embargo el conocimiento hará que perdure, ya que las siguientes generaciones podrán escoger o no, agrandar en adeptos esta cultura y si tienen la oportunidad de experimentarla viviéndola en otros países, la sensación y la existencia misma te harán sentir lo máximo. Porque la unión existe en cualquier país a pesar de la mala o escasa difusión de su significado, y dependerá hasta entonces de cada uno de los adeptos a la cultura difundirla, explicarla, enseñarla y ampliarla invitándolos a vivirla en cada Chat, en cada Mail, en cada flyer electrónico o impreso, en cada Blog y quizá en cada verdadero o no Rave, en las charlas con los amigos y con la gente que cree que el punchis punchis es toda la música electrónica, y que no se han permitido escucharla o conocerla con detenimiento para saber que quizá algo de ella les pueda agradar.

17. Para finalizar. De todas las fiestas y Raves a los que he podido asistir a lo largo de más de diez años (en mi caso), las que me han hecho más feliz y las que no cambiaría ni borraría esa experiencia por nada, son los que fueron verdaderos Raves, en donde la reunión de todos los presentes fue exactamente la esencia de los Raves, todos estuvimos en amor, paz, unidad (como hermanos) y respeto, y pudimos sentir y representar la música como el alimento que llenaba por completo nuestro cuerpo y nuestro espíritu, y alegraba nuestra vida y nuestro mundo mientras permanecíamos allí reunidos (o esperábamos a que llegara el siguiente Rave), no importando si para llegar a la fiesta tardamos las horas, se nos ponchó la llanta, caímos en un cenote, nos asaltaron o nos robaron, nos raspamos entre las ramas, nos paró el retén o detuvo la policía, o hubo que caminar metros y kilómetros para llegar con todas las inclemencias del clima contra nuestro cuerpo, entre muchas otras increíbles aventuras y todo, por el hecho de estar en medio de la naturaleza, con gente bailando y sintiendo la

música en cada poro de nuestro cuerpo. ¡Todo eso lo valió!. Por eso no quiero que desaparezca ésta cultura. Quisiera que todos pudieran conocer, saber, disfrutar y vivir lo mismo que he experimentado yo.

## BIBLIOGRAFÍA GENERAL.

- Barfield, T. (2000). *Diccionario de Antropología*. México: Siglo XXI. 34-38.
- Blánquez, J. y Morera, O. (2002). *Loops: Una historia de la música electrónica*. Barcelona: Mondadori.
- Blunt, A. P., Gruffudd, J., May, M. O. y Pinder, D. (2003). *Cultural Geography in Practice*. Malta: Edward Arnold Publishers.
- Brice, R. (2001). *Music Engineering*. 2a. ed. Oxford: Newnes.
- Candé, R. de. (1981). *Historia universal de la música*. Tomo 2. 1a. ed. Madrid: Aguilar.
- De la Mota, I. (1994). *Enciclopedia de la Comunicación*. México: Noriega Editores. V. 1 373 y V. 2 438-439.
- Eimert, H. y otros. (1973). *¿Qué es la música electrónica?*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Fontanillo, M. E. (1986). *Diccionario de geografía*. Madrid: Anaya. 11, 99-101, 162-178, 361-368.
- Gallino, L. (1995). *Diccionario de Sociología*. México: Siglo XXI. 243-267, 384-386.
- Griffiths, P. E. (1979). *A guide to electronic music*. EU: Thames and Hudson.
- Hamel, F., y Hürlimann, M. (1980). *Enciclopedia de la Música 3*. 8a. ed. Barcelona: Ediciones Grijalbo, S. A.
- Hauser, P. M. y Duncan, O. D. (1965). *The study of population*. Chicago: University of Chicago Press and Cambridge University Press. 578-716.
- Johnston R. J., Derek, G. y Smith M. D. (1987). *Diccionario de geografía humana*. Madrid: Alianza Editorial. 125-127, 129-134, 161-169, 198-238, 386-406.
- Jordan, J. T., Hoeckel S. F. y Jordan J. A. (2000). *Searching for the Perfect Beat: Flyer Designs of the American Rave Scene*. New York: Watson-Guption.
- Letraublón, G. (1982). *Música electrónica*. 2ª. ed. Madrid: Paraninfo.



- Levinson, D. y Ember, M. (1996). *Encyclopedia of Cultural Anthropology*. New York: Advisory Board. V.1 343-345 y V.3 821-827.
- Leyshon, A., Matless, D. y Revill, G. (1998). *The place of music*. New York: Guildford.
- Martinez, de S. J. (1992). *Diccionario de Información, Comunicación y Periodismo*. Madrid: Paraninfo. 139, 142, 153.
- Monkhouse, F. J. (1978). *Diccionario de términos geográficos*. Barcelona: Oikos Tau; Colección Ciencias Geográficas.19, 148-149, 151, 212-215, 436-438.
- Montreal y Tejada, L., y Haggar, R.G. (1992). *Diccionario de términos de arte*. 1a. ed. Barcelona: Editorial Juventud, S. A.
- Pratt, F. H. (1992). *Diccionario de Sociología*. México: Fondo de Cultura Económica. 75-76.
- RIALP (1979). *Gran Enciclopedia RIALP*. Madrid: RIALP. 421-425.
- Roads, C. (2001). *Microsound*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Roldán, W. A. (1996). *Diccionario de música y músicos*. 1a. ed. Buenos Aires: El Ateneo.
- Rubenstein, J. M. (2004). *The Cultural Landscape: An Introduction to Human Geography*. 4/E. Miami University, Oxford, Ohio: Prentice Hall. 27-110.
- Sauer, C. O. (1941). *Foreword to historical geography*, *Annals Association of American Geogr.* Berkeley: Univ. of California Press. Vol 31 1-24.
- Sills, D. L. (1977). *Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales*. Madrid: Aguilar. Vol 3 683-696.
- Snoman, R. (2004). *The dance music manual: Tools, toys and techniques*. Oxford: Elsevier.
- Tuan, Yi-Fu. (2007). *Topofilia: Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. Trad. Durán, F. de Z. España: Melusina.
- Walton, R. (1997). *Sight for sound: Design & music mixes*. New York: Hearst Books International.

## FUENTES DE CONSULTA.

- Álvarez, G. B. (2004, Julio 5). "Redada en una fiesta "rave"." *La Unión de Morelos*. Huitzilac, Morelos, 9.
- Álvarez, M. (2007, Abril semana del viernes 13 al jueves 19). "Festival en Naucalpan. Vamos al norte." *El Universal*, Cultura 34.
- Araiza, G. C. (2001). "Entre Mart-T 9000 y Martín Parra. Toda una historia". *Urbe (01) año 1 número 5 Noviembre/Diciembre*, 33.
- Campesino, J. (2002). "El rave a muerto. Viva el rave 2ª parte". *Urbe (01) año 2 número 6 enero/febrero*, 40.
- Canevacci, M. (2006). "Metrópoli comunicacional y jóvenes "multi-viduales". Los Raves como estética política. *JOVENes. Revista de Estudios sobre Juventud. Año 10 núm. 24, enero-junio*, 6-17.
- Castellanos, D. (2008, Abril 17). "Nociones germanas." *El Universal*, Música 22.
- Ceballos, M. A. (2005, Junio 06). "Mutek. Festival de Música Electrónica." *El Universal*, F2.
- Contreras, O. C. (2008, Marzo 8). "Vibrará Santa Fe con DJ nacionales y extranjeros." *El Universal*, E8.
- Enciclopedia Microsoft Encarta* (2005). "Música electrónica". 1993-2004 Microsoft Corporation.
- Espinosa, E. G. (2007, Diciembre 1). "Debate: La incultura en México." *El Universal*, Cultura 6-7.
- Fabregat, F. (2001). "Productoras: aciertos y errores". *Urbe (01) año 1 número 5 noviembre/diciembre*, 21-24.
- García, P. (2007, Octubre 27). "Daft Punk: La Guerra de clones." *El Universal*, E2.
- Madrigal, A. (2007, Julio 21). "No lo `marea´ ser el mejor del mundo." *El Universal*, E8.
- (2010, Junio 4). "Celebrarán el orgullo gay con fiesta electrónica." *El Universal*, E10.

Monroy, R. (2007, Abril semana del viernes 27 al jueves 3 de Mayo). "Infected Mushroom. Comparten su vicio." *El Universal*, Música 22.

Padrón, E. M. (2010, Septiembre 09). "Djs, los dioses de las discos." *Publimetro*, P/14.

Priego, E. (2002). "Parador Análogo. Sound System". *Urbe (01) año 2 número 6 enero/febrero*, 21.

Redacción (2007, Agosto 31). "Música experimental de Japón encabeza Mutek." *El Universal*, E21.

Serrato, O. (2002). "Electro México. Instantáneas de Alto Contraste". *Urbe (01) año 2 número 6 enero/febrero*, 46-51.

## I N T E R N E T .

Administrador de Psychedelic Trance Music News a.k.a. Mars (2000, Marzo 05). *Psychedelic Trance Goa Music Reviews*.

URL <http://www.psynews.org> (visitado 2006, Mayo 08).

Anon. (Area Dance) (2005). *Diccionario Técnico Electrocultura*.

URL <http://www.areadance.com/zd/guiadecлубs/diccionario.htm> (visitado 2006, Julio 30).

----- (Elektrorave) (2004). *Raves y su cultura*.

URL <http://www.elektorave.com> (visitado 2007, Septiembre 17; actualmente no se encuentra disponible).

----- (MIDI Manufacturers Association) (1995). *Tutorials about MIDI*.

URL <http://www.midi.org/about-midi/tutorial/tutor.shtml> (visitado 2007, Octubre 18).

----- (Oberlin Collage Archives) (1994). *Elisha Gray*.

URL <http://www.oberlin.edu/external/EOG/OYIT-images/ElishaGray.html> (visitado 2007, Octubre 19).

----- (a.k.a. OptimusTropic) (2009, Marzo). *Mezclador de Audio*.

URL <http://www.scribd.com/doc/6037994/Mezclador-de-Audio> (visitado 2010, Diciembre 18).

----- (ProyectoMX) (2000, Junio 12). *Música Electrónica & Raves*.

URL <http://www.proyectogdl.com> (visitado 2007, Septiembre 17).

----- (Synthtopia Electronic Music) (2004). *Synth & Electronic Music*.

URL [http://www.synthtopia.com/?s=synth\\_review](http://www.synthtopia.com/?s=synth_review) (visitado 2007, Octubre 18).

----- (TranceMX) (2009). *Comunidad Electrónica de México, Eventos, DJs, Antros, Música*.

URL <http://www.comunidadelectronica.com> (visitado 2006, Julio 11).

----- (usuario de Wikipedia) (2001, Noviembre 02). *Electronic music instruments*.

URL [http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_musical\\_instrument](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_musical_instrument) (visitado 2006, Marzo 29).

----- (usuario de Wikipedia) (2003, Mayo 03). *Música electrónica*.

URL [http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica\\_electr%C3%B3nica](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica_electr%C3%B3nica) (visitado 2006, Marzo 11).

- Audono, D. D. (2000). *Adictoterapia. Drogas Adictivas*.  
URL <http://www.drogaconsulta.com.ar> (visitado 2010, Noviembre 28).
- Catalan, J. L. a.k.a. Bach24111 (2006, Abril). *Todo sobre la música*.  
URL <http://bach24111.blogspot.com/> (visitado 2010, Noviembre 28).
- Colome, J. M. (1996). *Amazing Sounds. Musicians*.  
URL <http://www.amazings.com/galleries.html> (visitado 2006, Julio 23).
- Eisenberg, R. L. (1997, Junio 22). *It's All the Rave*.  
URL <http://www.rushkoff.com/press-individual/2009/2/3/its-all-the-rave.html> (visitado 2009, Agosto 13).
- Escobar, V. D. (2010, Febrero 25). *Electronic Music & Alternative Lifestyle. Trance iT Magazine*.  
URL <http://www.trance-it.org> (visitado 2006, Julio 22).
- Florencia, C. (2007). *Definición de Expesionismo*.  
URL <http://www.definicionabc.com/historia/expresionismo.php> (visitado 2010, Noviembre 28).
- Gómez, S. M. (1997). *Música Electrónica*.  
URL <http://www.duiops.net/newage/newmusel.htm> (visitado 2006, Febrero 08).
- Justfred (usuario de Wikipedia) (2001, Octubre 26). *Electronic art music*.  
URL [http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_art\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_art_music) (visitado 2006, Marzo 28).
- Lexor (usuario de Wikipedia) (2003, Julio 23). *List of electronic music genres*.  
URL [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_electronic\\_music\\_genres](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_electronic_music_genres) (visitado 2006, Marzo 05).
- Lumma, C. (2005, Enero 01). *120 Years of Electronic Music. Instruments*.  
URL [http://www.obsolete.com/120\\_years/](http://www.obsolete.com/120_years/) (visitado 2007, Enero 16; actualmente no se encuentra disponible).
- Riley, B. S. (1999, Julio). *Music technologic. Drum Machines. Samplers. Synthesizers*.  
URL <http://www.emulatorarchive.com/> (visitado 2006, Octubre 12).
- Marshall, K. (1997). *The History of Drum & Bass Music*.  
URL <http://www.trugroovez.com/history-drum-bass-music-b.htm> (visitado 2006, Junio 23).
- Michael, J. a.k.a. TweakMeister (1999). *Guide to the Home and Project Studio*.  
URL <http://www.tweakheadz.com/guide.htm> (visitado 2010, Diciembre 18).

- R., Daniel a.k.a. Báalam (2004, Abril 13). *Cultura Psicodélica. Psytrance Collective*.  
URL <http://www.caffix.org> (visitado 2007, Febrero 12).
- Riley, B. S. (1996). *Electronic musical instruments. Synthesizer Resource*.  
URL <http://www.synthmuseum.com/> (visitado 2007, Octubre 18).
- Riley, B. S. (1999, Julio). *Music technologic. Drum Machines. Samplers. Synthesizers*.  
URL <http://www.emulatorarchive.com/> (visitado 2006, Octubre 12).
- Sam (Management Chaishop) (1997). *Alternative Electronic Culture*.  
URL <http://www.chaishop.com> (visitado 2007, Septiembre 21).
- Sánchez C. E. (2000). *Música, tecnología, vanguardia y clubbing*.  
URL <http://www.djconcept.com.mx/category/musica> (visitado 2008, Enero 26).
- Scaruffi, P. (2004). *Encyclopedia of New Music*.  
URL <http://www.scaruffi.com/avant/> (visitado 2008, Febrero 04).
- Seimandi, G. (n.d./2006). *Historia y Evolución de Música Dance*.  
URL <http://www.organika.8k.com/dhistoria.htm> (visitado 2006, Febrero 08).
- Sinkovich, J. (1999, Mayo). *Genres. Ambient*.  
URL <http://www.epitonic.com/genres/ambient.html#/genres/> (visitado 2010, Diciembre 01).
- The National Archives, UK Government (1995). *Criminal Justice and Public Order Act 1994*.  
URL [http://www.opsi.gov.uk/acts/acts1994/Ukpga\\_19940033\\_en\\_1.htm](http://www.opsi.gov.uk/acts/acts1994/Ukpga_19940033_en_1.htm) (visitado 2008, Junio 15).
- Vizcaino, A. (n.d./última actualización 2000). *“The page” de Música Electrónica. Algo de historia. Los instrumentos electrónicos*.  
URL <http://www.galeon.com/thepage/index.html> (visitado 2006, Abril 14).
- Wright, D. (1989). *AD Music. Electronic Music*.  
URL <http://www.admusiconline.com/main/electronic-music.php> (visitado 2006, Octubre 10).

## A N E X O S .

### Anexo 1. Primeros Instrumentos de Música Electrónica (a partir de 1870).

Instrumento	Inventor	País	Año
	<b>1 8 7 0</b>		
<u>Musical Telegraph</u>	Elisha Grey	Estados Unidos	1876
<u>Singing Arc</u>	William Duddel	Reino Unido	1899
<u>Telharmonium</u>	Thaddeus Cahill	Estados Unidos	1897
	<b>1 9 0 0</b>		
<u>Choralcello</u>	Melvin Severy	Estados Unidos	1909
<u>Intonarumori</u>	Luigi Russolo	Italia	1913
<u>Audion Piano</u>	Lee De Forest	Estados Unidos	1915
<u>Optophonic Piano</u>	Vladimir Rossiné	Rusia	1916
<u>Theremin</u>	Leon Termen	Rusia	1917
	<b>1 9 2 0</b>		
<u>Sphäraphon</u>	Jörg Mager	Alemania	1921
<u>Staccatone</u>	Hugo Gernsbak	Alemania	1923
<u>Planorad</u>	Hugo Gernsbak	Alemania	1926
<u>Dynaphone</u>	René Bertrand	Francia	1927
<u>Celluphone</u>	Pierre Toulon & Krugg Bass	Francia	1927
<u>Clavier À Lampes</u>	A.Givelet & E.Coupleaux	Francia	1927
<u>Ondes-Martenot</u>	Maurice Martenot	Francia	1928
<u>Piano Radio-Électrique</u>	A.Givelet & E.Coupleaux	Francia	1929
<u>Givelet-Coupleaux</u>	A.Givelet & E.Coupleaux	Francia	1929
<u>Sonorous Cross</u>	Nikolay Obukhov	Francia	1929
<u>Hellertion</u>	B.Helberger & P.Lertes	Alemania	1929
	<b>1 9 3 0</b>		
<u>Trautonium</u>	Dr Freidrich Trautwein	Alemania	1930
<u>Ondium Péchadre</u>	H. Péchadre	Francia	1930
<u>Rhythmicon</u>	Henry Cowell & Leon Termen	Estados Unidos	1930
<u>Theremin Cello</u>	Leon Termen	Estados Unidos	1930
<u>Westinghouse Organ</u>	R.C.Hitchcock	Estados Unidos	1930
<u>Sonar</u>	N.Anan'yev	Rusia	1930
<u>Saraga-Generator</u>	Wolja Saraga	Alemania	1931
<u>Ekvodin</u>	Andrei Volodin & K.Kovalski	Rusia	1931
<u>Trillion Tone Organ</u>	A. Lesti & F. Sammis.	Estados Unidos	1931
<u>Variophone</u>	Yevgeny Sholpo	Rusia	1932
<u>Emirifon</u>	A.Ivanov & A.Rimsky-Korsakov	Rusia	1932
<u>Emicon</u>	N.Langer	Estados Unidos	1932
<u>Rangertone Organ</u>	Richard H.Ranger	Estados Unidos	1932
<u>L'orgue Des Ondes</u>	Armand Givelet	Francia	1933
<u>Syntronic Organ</u>	I.Eremeef & L.Stokowski	Estados Unidos	1934
<u>Polytone Organ</u>	A. Lesti & F. Sammis	Estados Unidos	1934

<u>Hammond Organ</u>	Laurens Hammond	Estados Unidos	1935
<u>Electrochord</u>	-	Estados Unidos	1936
<u>Sonothèque</u>	L. Lavalée	Francia	1936
<u>Heliophon</u>	Bruno Hellberger	Alemania	1936
<u>Grösstonorgel</u>	Oskar Vierling	Alemania	1936
<u>Wette Licht-Ton-Organ</u>	E. Wette	Alemania	1936
<u>Singing Keyboard</u>	F. Sammis	Estados Unidos	1936
<u>Warbo Formant Organ</u>	Harald Bode & C. Warnke	Alemania	1937
<u>Kaleidophon</u>	Jörg Mager	Alemania	1939
<u>Novachord</u>	L. Hammond & C.N. Williams	Estados Unidos	1939

**1940**

<u>Voder &amp; Vocoder</u>	Homer Dudley	Estados Unidos	1940
<u>Univox</u>	Univox Co.	Reino Unido	1940
<u>Multimonica</u>	Harald Bode	Alemania	1940
<u>Pianophon</u>	-	-	1940
<u>Ondioline</u>	Georges Jenny	Francia	1940
<u>Solovox</u>	Hammond Organs Company	Estados Unidos	1940

<u>Electronic Sackbut</u>	Hugh Le Caine	Canadá	1945
<u>Tuttivox</u>	Harald Bode	Estados Unidos	1946
<u>Hanert Electric Orchestra</u>	J. Hanert	Estados Unidos	1945
<u>Minshall Organ</u>	-	Estados Unidos	1947
<u>Clavioline</u>	M. Constant Martin	Francia	1947
<u>Melochord</u>	Harald Bode	Alemania	1947
<u>Monochord</u>	Dr. Friedrich Trautwein	Alemania	1948
<u>Free Music Machine</u>	Percy Grainger & Burnett Cross	Estados Unidos /Australia	1948

**1950**

<u>Electronium Pi</u>	René Seybold	Alemania	1950
<u>Polychord Organ</u>	Harald Bode	Estados Unidos	1950
<u>Dr Kent's Electronic Music Box</u>	Dr Earle Kent	Estados Unidos	1951
<u>Clavivox</u>	Raymond Scott	Estados Unidos	1952
<u>Rca Synthesiser I &amp; II</u>	Harry Olsen & Hebert Belar	Estados Unidos	1952
<u>Composertron</u>	Osmond Kendall	Canadá	1953
<u>Music I-V Software</u>	Max Mathews	Estados Unidos	1957
<u>Oramics</u>	Daphne Oram	Reino Unido	1959
<u>Siemens Synthesiser</u>	H. Klein & W. Schaaf	Alemania	1959
<u>Side Man</u>	Wurlitzer	Estados Unidos	1959

**1960**

<u>Milan Electronic Music Studio</u>	Luciano Berio	Italia	1960
<u>Moog Synthesisers</u>	Robert Moog	Estados Unidos	1963
<u>Mellotron &amp; Chamberlin</u>	Leslie Bradley	Reino Unido	1963
<u>Buchla Synthesisers</u>	Donald Buchla	Estados Unidos	1963
<u>Donca-Matic Da-20</u>	Keio Corp	Japón	1963
<u>Synket</u>	Paul Ketoff	Reino Unido	1963
<u>Tonus/Arp Synthesisers</u>	Philip Dodds	Estados Unidos	1964
<u>Paia Electronics, Inc</u>	John Paia Simonton	Estados Unidos	1967



<u>Musys Software</u>	David Cockrell & Peter Grogno	Reino Unido	1968
<u>Ems Synthesisers</u>	Peter Zinovieff & David Cockrell	Reino Unido	1969
<b>1970</b>			
<u>Groove System</u>	Max Mathews	Estados Unidos	1970
<u>Optigan</u>	Mattel Inc.	Estados Unidos	1970
<u>Electronium-Scott</u>	Raymond Scott	Estados Unidos	1970
<u>Con Brio Synthesisers</u>	-	Estados Unidos	1971
<u>Roland Synthesisers</u>	Roland Corporation	Japón	1972
<u>Maplin Synthesisers</u>	Trevor G Marshall	Australia/ Estados Unidos	1973
<u>Synclavier</u>	New England Digital Corporation	Estados Unidos	1975
<u>Korg Synthesisers</u>	Korg	Japón	1975
<u>Evi Wind Instrument</u>	Nyle Steiner	Estados Unidos	1975
<u>Edp Wasp</u>	Chris Hugget	Reino Unido	1978
<u>Yamaha Synthesisers</u>	Yamaha Corp	Japón	1976
<u>Ppg Synthesisers</u>	Wolfgang Palm	Alemania	1975
<u>Oberheim Synthesisers</u>	Thomas Oberheim	Estados Unidos	1978
<u>Serge Synthesisers</u>	-	-	1979
<u>Fairlight Cmi</u>	Peter Vogel & Kim Ryrie	Australia	1979
<b>1980</b>			
<u>Simmons Drum Synthesisers</u>	Simmons	Reino Unido	1980
<u>Casio Synthesisers</u>	Casio Ltd	Japón	1981
<u>McLeyvier</u>	David McLey	Estados Unidos	1981
<u>Kawai Synthesiser</u>	Kawai Musical Instrument Co	Japón	-
<u>Emulator</u>	Emu Systems	Estados Unidos	1981
<u>Waldorf</u>	-	Alemania	-
<u>Oxford Synthesiser Company</u>	Chris Hugget	Reino Unido	1983
<u>Akai Musical Instruments</u>	Akai Corporation	Japón	1984
<u>Ensoniq Synthesisers &amp; Samplers</u>	-	Estados Unidos	1985
<u>Steinberg Software</u>	Steinberg	Alemania	-
<u>Gem Synthesisers</u>	-	-	-
<u>Crumar Synthesisers</u>	-	-	-
<u>Kurzweil Synthesisers/ Samplers</u>	Raymond Kurzweill	Estados Unidos/ Corea del Sur	1983
<u>Sequential Circuits</u>	-	Estados Unidos	-
<u>Alesis Corporation</u>	Keith Barr	Estados Unidos	1984

Fuente: [http://www.obsolete.com/120\\_years/](http://www.obsolete.com/120_years/)

Anexo 2. Oficio Legal en el que se vio cancelada una fiesta Rave.



H. AYUNTAMIENTO MUNICIPAL  
CONSTITUCIONAL  
YAUTEPEC, MOR.  
2003-2006

H. AYUNTAMIENTO DE YAUTEPEC

Dependencia	SECRETARIA MUNICIPAL
Sección	AAM/298/10/2006
Núm. de Oficio	
Expediente	

Yautepec de Zaragoza, Morelos; a 12 de Octubre del 2006.

**C. HERMILA HERNÁNDEZ NOGUERON  
COMISARIADO EJIDAL  
C. FRANCISCO RODRÍGUEZ PONCE  
ADMINISTRADOR  
DEL BALNEARIO EJIDAL "EL BOSQUE"  
P R E S E N T E S:**

Atento a su escrito de fecha 10 de los corrientes, que fue recibido en esta con fecha 11 del mismo mes y año, le comunico lo siguiente:

Que en forma definitiva este H. Ayuntamiento a mi cargo y por acuerdo de Cabildo, no se concede permiso a los solicitantes para llevar a cabo el evento que denominan "SOCIAL-CULTURAL" a realizarse los días 28 y 29 de octubre del presente año, en las instalaciones del Balneario Ejidal "El Bosque", ubicado en Lomas de Cocoyoc de este Municipio y que ustedes administran como Balneario Ejidal.

Lo anterior, es en virtud que la Dirección Jurídica de la Secretaría de Gobierno en reiteradas ocasiones se ha dirigido a esta Autoridad para recomendar, se evite autorizar este tipo de eventos que por experiencias han dado como resultado problemas relacionados con la desmedida ingesta de alcohol y el uso de sustancias tóxicas, que los encuadra dentro de la prohibición que establece el artículo 123 de la Constitución Política del Estado y que literalmente dice: **"ninguna ley ni autoridad, puede permitir ni autorizar en el Estado, espectáculos contrarios a la cultura y moralidad pública"**.

**Lo anterior, es a efecto que tomen en cuenta la no autorización de esta autoridad para la realización del evento.**

Sin más por el momento, quedo de ustedes.

**ATENTAMENTE  
SUFRAGIO EFECTIVO NO REELECCIÓN**

**C. AGUSTÍN C. ALONSO MENDOZA  
PRESIDENTE MUNICIPAL CONSTITUCIONAL**



C.P.P. LIC. ALFREDO GARCÍA REYNOSO.- DIRECTOR GENERAL JURÍDICO DE AL SECRETARIA DE GOBIERNO.- PARA SU CONOCIMIENTO Y ATENCIÓN.  
C.P.P. C. DANIEL VALDEPEÑA COCA.- DIRECTOR DE GOBERNACIÓN MUNICIPAL.- MISMO FIN.  
C.P.P. CDTE. GERARDO CALDERÓN CATALÁN.- DIRECTOR DE SEGURIDAD PÚBLICA MUNICIPAL.- MISMO FIN.  
C.P.P. CDTE. EZEQUIEL BRITO FLORES.- DIRECTOR DE TRANSITO MUNICIPAL.- MISMO FIN.  
C.P.P. ARCHIVO/MINUTARIO.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS.

1. **4/4:** Se refiere al compás de cuatro por cuatro (4/4), que es el compás más usado en la música Dance. Cuando se dice que la canción lleva un compás de 4/4 quiere decir que el numerador 4 indica el número de tiempos que consta el compás o sea cuatro tiempos. Es un grupo ordenado de cuatro sonidos secuenciales.
2. **Ácido Lisérgico** (siglas LSD): Es una de las principales drogas en la categoría de alucinógenos. Descubierta en 1938 por Albert Hofmann; es una de las sustancias químicas más potentes que alteran el estado de ánimo. Se fabrica a partir del ácido lisérgico, encontrado en un hongo que crece en el centeno y otros cereales. Con frecuencia se le encuentra en pequeños cuadrados decorados cada uno de los cuales constituye una dosis.
3. **After Hours:** Fiesta que se desarrolla después de otra fiesta con horario normal o después de un Rave. Suele durar desde la madrugada hasta el atardecer del día siguiente y son creados para seguir la fiesta, ya sea que sean sitios establecidos tipo antros o que alguien ofrezca su casa para seguir ahí la fiesta.
4. **Antro:** Nombre alternativo con el que se conoce a los clubes nocturnos, discotecas, bares, table dance, after hours, tugurios, y otros. Los antros son lugares de moda, donde los asistentes pueden bailar, socializar y consumir bebidas alcohólicas o drogas (aunque esto sea de manera ilegal), siendo su principal objetivo el del esparcimiento o entretenimiento.
5. **Beats:** Golpe o pulso que delimita el tiempo rítmico de la música (véase BPM). El pulso es la unidad temporal básica de una obra musical. Cuando un oyente da golpes con el pie al escuchar una obra musical, cada uno es un pulso. Es el orden repetitivo más ordenado donde se reconocen unidades rítmicas en una obra musical. La igualdad repetitiva del pulso configura la estructura en la que se fundamenta la rítmica.
6. **Bombo:** Instrumento musical de percusión, consistente en un cilindro, tambor muy grande generalmente de madera, en cuyos extremos se ajusta una membrana estirada,

usualmente de cuero de conejo, que es golpeada con varillas o palitos para producir sonidos.

7. **Bleep:** Sonido eléctrico breve y agudo, de baja frecuencia, suena como un pitido, ejemplos de bleeps puede ser los silbidos, el claxon de los autos y ciertos sonidos que hacen los celulares para dar avisos o alertas.
8. **BPM:** Siglas de beat por minuto, es decir el número de golpes o booms (pulsos) que se producen en un tema por minuto. Indican el tiempo o velocidad rítmica de un disco. Es la unidad empleada para medir el tempo (tiempo, ritmo) en música.
9. **Break:** Ruptura del ritmo dentro de una misma pieza musical, es el momento en que cambia el ritmo del tema. Es utilizado por los DJ's para subir el volumen y volver loco de placer el público.
10. **Cajas de Ritmos:** Instrumento musical electrónico que permite componer, programar y reproducir patrones de ritmo mediante un secuenciador interno y un generador de sonidos de percusión. Puede realizarse en tiempo real o bien por pasos, introduciendo las notas una a una sobre una gráfica de patrón, dividida en compases según lo elija el DJ. Los sonidos están almacenados en forma de librería y se agrupan en forma de sets según su tipología (baterías, percusiones tribales, étnicas, electrónica, guitarras, bajos, etc.).
11. **Colectivo:** Un conjunto de DJ's (posiblemente de diferentes géneros electrónicos, o de diferentes ciudades y países) que se unen y sintetizan sus esfuerzos y talentos obteniendo un resultado mejor o superior a lo individual.
12. **Constructivismo:** Movimiento artístico y arquitectónico basado en el principio del funcionalismo, surgido en Rusia en 1914. Término que se utiliza con regularidad en el arte moderno que separa el arte puro (el arte por el amor al arte) del arte usado como instrumento para propósitos sociales o propaganda política (el caso particular de este movimiento fue la construcción del sistema socialista). Rodchenko y El Lissitzky están entre los exponentes más importantes del Constructivismo. Para el pensamiento constructivista, la realidad es una construcción hasta cierto punto "inventada" por quien la observa. En

donde para la música, las melodías ya no se centran en el tono y en el ritmo, también comienzan a intervenir los elementos de metro, melodía, armonía, timbre, forma y textura).

13. **Core:** Se utiliza como sufijo para los ritmos más pesados y rápidos en beats por minuto de los géneros o subgéneros Hardcore, Fluffycore, Trancecore, Post-hardcore, Deathcore, Hardcore Punk, entre otros.
  
14. **Cubismo:** Movimiento ocurrido en Francia entre 1907 y 1914 en el que Pablo Picasso, Juan Gris y Georges Braque son los máximos exponentes de esta corriente que revolucionó las bases de la pintura y de todas las artes, constituyendo la primera de las vanguardias artísticas europeas del siglo XX. Rompe con el último estatuto renacentista vigente, "la perspectiva tradicional", y se comienzan a tratar las formas por medio de figuras geométricas, representando todas las partes de un objeto en un mismo plano y sin sensación de profundidad. Se adopta así la llamada perspectiva múltiple. Un ejemplo del cubismo en la música lo dio el compositor Igor Stravinsky en 1919 como resultado del contacto que tuvo con la música popular americana, en donde montaba segmentos rítmicos y armónicos del género musical Ragtime con polirritmia, bitonalidad y melodías de su influencia rusa.
  
15. **Disk-Jockey** o DJ: Sus siglas significan 'montador de discos', y esto es, porque en un inicio solamente existían los discos de vinilo y estos se montaban sobre los tocadiscos/tornamesas. En la actualidad, el DJ es la persona encargada de seleccionar y empalmar o mezclar discos en una emisora de radio, en una discoteca, en un club, en una fiesta, etc. Los mejores DJ's son capaces de crear su propia música a partir de sonidos nuevos o de discos de otros artistas. Los hay de varios tipos: el DJ de radio (primer tipo de DJ de la historia, en radios piratas, comerciales y por Internet), el DJ móvil (viaja con su propio equipo y pone música en eventos sociales, deportivos, etc.), el DJ de club (generalmente trabaja contratado como residente para ese lugar, aunque también puede desempeñarse de manera independiente), y el VJ (DJ que utiliza videos musicales desde un ordenador, proyectándolos en pantallas gigantes al ritmo de la música).

16. **Dub:** Música jamaicana iniciada en los años sesentas y principio de los años setentas, por los músicos Osbourne Ruddock y Lee Scratch Perry. Consiste principalmente en una remezcla instrumental de grabaciones existentes, manipulándolas significativamente y formando así nuevas grabaciones, generalmente quitando las voces de un pedazo existente, acentuando los tambores y las frecuencias del bajo, agregando efectos extensos de eco, reverberaciones, efectos sonoros procesados y otros ruidos, tales como canto de pájaros, truenos y relámpagos, el fluir del agua, entre otros.
  
17. **Ecualizadores** (ecualizador): Se trata de un dispositivo que permite ecualizar la señal de audio, se utiliza para variar el tono de cualquier sonido en cualquier corte de frecuencia grave, media o aguda en diferentes volúmenes con lo que se pueden variar de forma independiente la intensidad de los tonos básicos. Se usan también para reforzar ciertas bandas de frecuencias (los de tipo profesional suelen tener al menos 10 bandas), ya sea para compensar la respuesta del equipo de audio (amplificador más parlantes: altavoces) o para ajustar el resultado a gusto personal. Los hay analógicos y digitales, activos o pasivos, paramétricos o paragráficos.
  
18. **Ecstasy**, Éxtasis o Tacha (abreviaturas XTC o E): Nombre comercial del MDMA junto con otros estimulantes. El MDMA es una droga sintética fabricada por primera vez en el año de 1912, la cual por si sola no puede ser encontrada en ninguna parte, a menos de ser parte de un laboratorio clandestino. Esta sustancia siempre es mezclada con efedrina o pseudoefedrina y cafeína o nuez de cola, estimulantes que tienen efectos parecidos a los del éxtasis. Casi siempre se consume en forma oral en tabletas, cápsulas o polvo.
  
19. **Expresionismo:** Movimiento cultural nacido en Alemania alrededor de la I Guerra Mundial (1914-1918) de tendencias estilísticas; dando voz a las ansiedades y los miedos de la humanidad; en la música se manifestó por medio de obras intensas, musicalmente complejas y de cuidada estructura. Las técnicas convencionales se distorsionaron y se evitaron las armonías tradicionales en favor de otras disonantes y complejas que se utilizaron ampliamente, soliendo usar la atonalidad o desvirtuar la tonalidad clásica. La polifonía (el entretejido de líneas melódicas), a menudo densa hace que la melodía, en el sentido tradicional, sea irreconocible. Entre sus compositores más representativos están

Arnold Schönberg, Alban Berg y Anton Von Webern de Austria, Paul Hindemith de Alemania, Béla Bartók de Hungría y Serguéi Prokófiev de Rusia. El expresionismo alemán se extendió a países como Holanda, Bélgica y Francia.

20. **Fauvismo:** Se considera que el Fauvismo es una evolución del Impresionismo (que fue el responsable de quebrar los cánones tradicionales y academicistas para dar lugar a numerosas vanguardias artísticas que dominaron el siglo XX y que significaron otro modo completamente diferente de representar la realidad). El Fauvismo que surgió en París tuvo lugar en diferentes partes de Europa especialmente entre los años 1905 a 1907 y ha sido considerado como uno de los más claros exponentes del Expresionismo, teoría que se basaba en la noción de que las representaciones de la realidad deben reflejar los sentimientos, el estado de ánimo y las sensaciones del autor, más que guiarse por la lógica y lo tradicional. Su base de protesta fue opuesta al positivismo, al naturalismo y al impresionismo utilizando sonidos estridentes y violentas distorsiones.
  
21. **Flyer:** Volante, prospecto, díptico, tríptico o folleto utilizado para anunciar de manera masiva una velada o sesión en un club, una fiesta, un evento o un Rave, lo que resulta en uno de los impactos publicitarios más baratos. Es una excelente forma de comunicación para la gran cultura Rave, en donde se pueden ver y leer todos los datos necesarios para llegar y decidir acudir a dicho lugar del evento. Hay quien se dedica a coleccionarlos, debido a su excelente y original diseño, aunque con el paso de los años han ido disminuyendo la calidad y la creatividad en ellos.
  
22. **Funk:** Es un tipo de música que surgió en las décadas de los sesentas y setentas en la costa oeste de Estados Unidos, de la mano de James Brown, el padrino del Soul, e influenciado por los ritmos de Soul, Soul jazz y el Rhythm 'n' Blues de la época. La música se caracteriza por la rica utilización de bajos y percusiones, y sus movimientos básicos parten de los brazos, las muñecas y los dedos.
  
23. **Futurismo:** Surge paralelamente al Expresionismo, fundado en Italia en 1909, por Filippo Tommaso Marinetti y Francisco Balilla Pratella y, en Francia hacia 1910 por Erik Satie. La música futurista se basa en una nueva valorización del ruido, que aporta la estética tradicional, su objetivo era el de recuperar, de la música su auténtica realidad sonora y su

esencia caracterizadas por la claridad y simplicidad del lenguaje, basándose en sus dos temas dominantes: la máquina y el movimiento. Los músicos más vanguardistas estaban lejos de la música futurista, porque no le daban mayor importancia al ruido como representación de la incesante inmovilidad del universo sonoro. Se crean instrumentos que producen sonidos, como el Intonarumori.

24. **Hit:** Éxito. Obra musical muy popular y exitosa. Son éxitos que suelen tener gran valor nostálgico y suelen aparecer en recopilaciones de épocas y en bandas sonoras. La mayoría de los miembros de la industria musical estadounidense, consideran una canción dentro de los primeros cuarenta de la lista de los Billboard Hot 100 como un éxito, y en el Reino Unido sólo se puede considerar un éxito, si entra dentro de los primeros 20 de UK Singles Chart. Sin embargo hay otros criterios tomados en cuenta para evaluar si determinada obra musical es un éxito, ya sea por las ventas del álbum, la asistencia a las fiestas y conciertos, las listas en estaciones de radio, por la opinión y fidelidad de sus fanáticos o por la influencia de esa canción sobre otros músicos.
  
25. **Impresionismo:** Movimiento estilístico que floreció a finales del siglo XIX (considerado el más importante) y principios del XX, sobre todo en la música francesa, influido por los pintores impresionistas franceses y por la poesía. En lo musical fue encabezado por el compositor francés Claude Debussy, quien acentúa el color tímbrico y el humor en vez de estructuras formales tales como la sonata y la sinfonía, combinando nuevos y viejos elementos. Continuó su evolución, en las obra de Maurice Ravel, Paul Dukas y Albert Roussel de Francia, Frederick Delius de Inglaterra, Ottorino Respighi de Italia y Manuel de Falla de España, siguiendo con ciertos rasgos del estilo de Debussy. Casi a la par surgió también el post-impresionismo como una extensión del Impresionismo como un rechazo a sus limitaciones y, aunque se exponían juntos, eran de áreas distantes entre sí.
  
26. **Láser:** Corresponde a las siglas Light Amplification By Stimulated Emission of Radiation (Luz Amplificada por Emisiones Estimuladas de Radiación). Se trata de un haz de luz de gran intensidad, normalmente de color verde, que funciona con dos gases: el argón y el kriptón, con los cuales se pueden crear imágenes, con tamaño, forma y pureza controlados. El primer láser funcionó por primera vez en 1960, construido por Theodore Maiman, sin embargo ya que sus resultados se publicaron con retraso, se dio tiempo a la



puesta en marcha de otros desarrollos paralelos, por este motivo a Townes y Arthur Leonard Schawlow también se les considera inventores del láser. A la fecha el Láser se emplea en la vida cotidiana de acuerdo a su tipo e intensidad en la medicina, la industria, la arquitectura, la investigación, el desarrollo de productos comerciales, etc.

27. **Line Up:** Alineación, fila u orden de aparición de los DJ's y Live Acts. Es el programa del evento. En la lista encontrada ya sea en la página Web del evento o en los flyers se puede observar la hora en que tocará cada uno de los DJ's, el nombre y que país del que proviene, disquera a la que pertenece y algunas veces se lee su dirección Web personal o la de su disquera y, visitando esos enlaces es que se puede comprobar si en verdad se presentarán esos músicos o no.
28. **Live Act:** Concierto o actuación en vivo de un artista, DJ o grupo debiendo usar cajas rítmicas, samples, secuenciadores, laptops, guitarras, teclados y otros instrumentos tocados en vivo, etc., para diferenciarlos de los simples DJ's Set (sesión del DJ). Estos generalmente mezclan sonido por sonido de cada tema de su autoría a diferencia de los DJ Set en donde mezclan temas propios o no y que no creados en el momento sino que ya llevan su música preparada lista para ponerla a tocar en la fiesta ya sea usando dos tornamesas y un mixer y sincronizando los tempos haciendo que suene bien. También se utiliza la palabra p.a. que significa 'public appearance' (aparición en público).
29. **Loop:** El término loop es un anglicismo que en música electrónica consiste en uno o varios samples sincronizados que ocupan generalmente uno o varios compases musicales exactos y son grabados o reproducidos enlazados en secuencia una vez tras otra, dando sensación de continuidad. El término se puede traducir como bucle, ya que son una serie de notas o sonidos grabados en esa forma, estos bucles o samples pueden ser repetidos utilizando diversos métodos como cintas de casete, efectos de retardo (*delay*), giradiscos, samplers o con la ayuda de software específico para ordenadores.
30. **LSD:** (lisérgicas o ácidos). El término lisérgico o ácido deviene de la popularidad que alcanzó el consumo de la droga denominada dietilamida de ácido lisérgico, más conocida como LSD o simplemente 'ácido', que consumían los jóvenes en fiestas donde

dicha droga corría libremente mientras que una banda improvisaba música psicodélica especialmente apropiada para ese ambiente alucinógeno.

31. **Mainstream:** Corriente que se utiliza para designar los pensamientos, gustos o preferencias aceptados mayoritariamente por una cultura o una sociedad cuando se refieren al arte en general y música en particular. Refleja los efectos de los medios de comunicación de las masas sobre la sociedad actual, que logran llegar con gran facilidad al público porque cuentan con grandes medios para su producción y comercialización, como el caso de la cultura Pop, que es producida principalmente para su comercialización y en muchos casos con el simple objetivo de obtener la mayor cantidad de ventas y beneficios económicos. Se llega a utilizar el término con un matiz peyorativo para caracterizar obras de carácter excesivamente comercial y poco innovadoras y artísticas, lo que es el antónimo del término Underground.
  
32. **Mántricos:** Referente a los mantras originarios de la cultura hindú (en donde todo lo religioso tiene un sentido místico y simbólico), un Mantra o Himno es considerado como palabras de poder, letras armónicamente combinadas, que a través de la concentración, la repetición constante con Fe en la deidad a quien se dirige y mediante el sonido surgido de esa sabia combinación, logran develar (despertar) la conciencia, y asocia al que lo practica, con el poder de la entidad divina invocada. `Ma´ significa Manana (reflexión) y `Tra´ significa Salvar, así que Mantra es la `Salvación mediante la reflexión´. El mantra se usa para `viajar´ de cámara en cámara en los mundos supremos, lleva al sujeto a un primer estadio en la meditación.
  
33. **MC:** El término inglés MC ó emcee se cree que proviene de Master of Ceremony (maestro de ceremonia) o de Microphone Checka (checador de micrófono o el que prueba el micrófono), que se aplicó desde sus inicios a las personas que se dedicaban a animar al público en fiestas con sesiones de DJ's; en la actualidad los MCs son los raperos (rappers), los vocalistas de Rap y los escritores de graffiti o los B-Boy que son los que bailan Break Dance dentro de la cultura del Hip-Hop, que tienen la capacidad de improvisar con sus letras y bailes desde arriba del escenario manteniendo entretenido al público en todo momento.

34. **Mercadotecnia:** La mercadotecnia o marketing es un conjunto de principios y prácticas que se llevan a cabo con el objetivo de aumentar el comercio, de productos relativos a un grupo, DJ, artista, evento, sello discográfico o un club, que conforman su imagen corporativa. Pretende posicionar un producto o una marca en la mente de los consumidores ya sea anunciándolos en flyers, comerciales, camisetas, gorras, productos de consumo, etc.
35. **MDA:** Metilendioxianfetamina, fue sintetizada en 1910 y en 1957 se describieron por primera vez sus efectos psicoactivos. Se producen en el mercado negro ya que es una droga de consumo ilegal, la adulteran con anfetaminas, metilfenidato, talco, Aspirina molida, etc. y se comercializa en cápsulas y pastillas que pueden ser de cualquier forma, tamaño y color, y tener diferentes grabados. Esta droga se administra de manera oral con líquidos y empieza a actuar entre los 30 y 60 minutos después de la ingestión, alcanzando un máximo a los 90 minutos y presentando una duración de entre 8 y 12 horas, provocando una sensación de bienestar físico e intensificación de las percepciones sensoriales y emocionales, causando dilatación en pupilas, sudoración y disminución del ritmo respiratorio.
36. **MDMA:** Es un químico simple, de la familia de las anfetaminas que tiene propiedades estimulantes y alucinantes, aunque no causa alucinaciones exageradas, muchas personas han reportado distorsión del tiempo y la percepción durante la influencia de dicha sustancia. El MDMA crea hiperactividad en las personas y es considerado altamente adictivo. Usuarios de esta droga dicen que al ser consumida produce sentimientos profundos, positivos y empáticos por las personas a su alrededor, les elimina la ansiedad y produce extrema relajación, así mismo esta droga (ilegal) suprime el hambre, la sed y las ganas de dormir.
37. **MIDI:** Responde a las siglas de Musical Instrument Digital Interface (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). Se trata de un protocolo industrial estándar que permite a computadores, sintetizadores, secuenciadores, controladores y otros dispositivos comunicarse y compartir información para la generación de sonidos. Esta información define diversos tipos de datos como números que pueden corresponder a notas particulares, números de patches de sintetizadores o valores de controladores. Gracias a

esta simplicidad, los datos pueden ser interpretados de diversas maneras y utilizados con fines diferentes a la música. El protocolo incluye especificaciones complementarias de hardware y software.

38. **Percusión:** Los instrumentos musicales de percusión son un tipo cuyo sonido se origina golpeándolos o agitándolos con la mano, una baqueta o una varilla sobre una superficie membranosa, metálica o de madera. Son quizá, la forma más antigua de instrumentos musicales. Algunos instrumentos de percusión permiten producir melodía y armonía, además de ritmo. Los instrumentos de percusión pueden clasificarse en dos categorías según la afinación, los `tonales´ que son los que producen notas identificables como el timbal, el xilófono, la campana, las campanas tubulares y los crótalos, entre otros; y los `no tonales´ que son aquellos cuyas notas no son identificables, como el bombo, las castañuelas, el címbalo, las maracas y los timbales, entre otros.
  
39. **Post-rave:** Es una forma de música electrónica y un estilo de música Rave. Tuvo su origen a principios del 2000 en Europa. Se da la división con la cultura Rave debido a numerosas fuerzas sociales y culturales que han alterado la música Rave durante su trayectoria y en el caso de la música Post-rave, ésta se creó como una variación (contraposición a la música comúnmente de los Raves) apegada a la cultura Pop, que se le puede encontrar en pequeños clubes en Estados Unidos, Uzbekistán, Rumania y algunos otros países en donde está cobrando impulso, como Brasil, Japón, Costa Rica y Reino Unido.
  
40. **Rare Groove:** El término Rare Groove fue acuñado por el británico DJ Norman Jay con colaboración del DJ Judge Jules en la estación de radio pirata KISS FM 94. Término que también se asociaba con una espontánea escena alrededor de clubs y emisoras piratas que floreció a finales de los años ochentas, fundamentalmente en Londres. En ella se hacía sonar una excitante mezcla de Funk oscuro y Soul de los años setentas, mezclados con Jazz-funk y los principios de la música House, y dada su rareza, la mayor parte de los discos que se tocaban eran por primera vez descubiertos y apreciados.
  
41. **Remezcla** o Remix: Nueva mezcla que se efectúa con un solo tema. Es una versión de una canción en la que se han hecho retoques, añadiendo o quitando instrumentos, poniendo samples, etc. para que quede mejor. También puede ser una versión

modificada de la canción en otro estilo de música, como las versiones que se hacen en música Dance de canciones del Pop o del Rock. Las remezclas pueden estar realizadas por el autor del tema original o por otro que aporta su propia visión de la canción, en el que se introducen nuevos ritmos, efectos, voces, ruidos y donde a veces varían los bleeps.

42. **Ritmo:** Ritmo es la ordenación y proporción del tiempo musical en patrones o esquemas regulares. Es la agrupación de los tiempos o pulsos fuertes y débiles de la música. Esa ordenación se lleva a cabo con el compás, aunque éste, no es exactamente la medida del ritmo, pues aunque hay ritmos que coinciden con los compases también hay otros esquemas rítmicos que no encajan en ningún compás.
  
43. **Residente:** Término que se aplica al DJ que trabaja habitualmente en un club o discoteca, es el DJ oficial de la disco, cada noche que abre ese lugar, es el DJ encargado de tocar la música que hace disfrutar y regresar a la gente que acude a ellos. Algunos de estos DJ's también se desempeñan en lo independiente y generalmente los DJ's más famosos del mundo están en este grupo. Ya que además de estar contratados para tocar de residentes en las mejores discotecas y clubs del mundo, también son contratados para llevar su música a festivales al aire libre, estadios, grandes establecimientos techados, etc.
  
44. **Rhythm and Blues:** Abreviado por sus siglas R&B, es un género musical derivado del Jazz, el Gospel y el Blues, que fue introducido en Estados Unidos en 1949 por Jerry Wexler. Término más frecuentemente usado para definir un estilo de música afroamericana que tiene su origen después de la desaparición de la música Disco en los años 1980, este nuevo estilo combina elementos del Soul, Funk y Dance, y después de 1986, del Hip Hop; contexto en el que sólo se usa la abreviatura `R&B´ y no la expresión entera.
  
45. **R.P.M.** o rpm: Abreviatura de Revoluciones por Minuto. Es la unidad de medida para los discos magnéticos y ésta mide la velocidad con la cual gira un disco. La revolución se marca por minutos y existen distintos grados en el disco de vinilo o acetato, siendo la más común la de 33 R.P.M., 33 1/3 R.P.M. o de 45 R.P.M. llamado también disco de Larga Duración o Long Play.

46. **Sampleos** o Samples: Muestra o Muestreo. En música consiste en la inserción de un fragmento sonoro previamente grabado en una nueva composición musical y, se utiliza para denominar la captura en formato digital de un sonido cualquiera, desde música pregrabada (canciones de otros artistas y de cualquier tipo y género, o música de películas), hasta sonidos de ladridos de perros, gritos de personas, risas de niños, etc. grabados con un micrófono. Básicamente, son los datos digitales (grabados y guardados) de un sonido, que usualmente se hacen para luego reproducirlos cuantas veces sea necesario como parte de una nueva canción utilizándolos en combinación con otros samples, o como efectos especiales para películas, etc. Se considera a Pierre Schaeffer como padre del sampleo.
47. **Sampler:** Es un aparato que permite muestrear digitalmente secuencias sonoras para ser reproducidas posteriormente, o transformadas mediante efectos. También permite recuperar y almacenar estas en un soporte de almacenamiento secundario, como discos duros, unidades ZIP, disquetes, CDs, etc. Es el instrumento más utilizado a la hora de crear música de baile, aunque samplear conlleva problemas de uso legal, ya que en muchas ocasiones, equivale a piratear o robar sonidos de los discos y películas de otros artistas. El sampler es utilizado como herramienta en muchos géneros musicales, entre los que destaca la música electrónica.
48. **Secuenciadores:** Un secuenciador es un dispositivo electrónico físico o una aplicación informática que permite programar y reproducir eventos musicales de forma secuencial mediante una interfaz de control físico o lógico conectado a uno o más instrumentos musicales electrónicos. El interfaz de control más extendido es el estándar MIDI. Permite grabar tanto audio digital y datos MIDI y mezclar los sonidos juntos en el mismo software de la consola de mezcla. Existen herramientas de edición que permiten controlar cada aspecto de la producción con gran detalle. El secuenciador es la herramienta principal de composición, programación y control de los instrumentos electrónicos musicales como los sintetizadores, los samplers, las cajas de ritmo, los procesadores de señal, etc.
49. **Sets:** Sesión de DJ, un artista o un Live Act. Concierto o actuación en vivo o no, de un artista, DJ o grupo, que dependiendo si es Live Act o no, deberán usar cajas de ritmos, samples, secuenciadores, laptops, guitarras, teclados y otros instrumentos tocados en vivo

en el caso del Live Act, etc., para diferenciarlos con el DJ's Set (sesión del DJ). En el Live Act generalmente el DJ o los DJ's mezclan sonido por sonido de cada tema de su autoría, a diferencia de los DJ Set en donde mezclan temas propios o no, pero no creados en el momento sino que ya llevan su música preparada lista para ponerla a tocar en la fiesta ya sea usando dos tornamesas y un mixer y sincronizando los tempos haciendo que suene bien.

50. **Sintetizador:** Instrumento musical electrónico diseñado para producir sonido generado artificialmente usando técnicas de modulación de frecuencia para crear sonidos a partir de vibraciones eléctricas, creando sonidos mediante: manipulación directa de corrientes eléctricas (como los sintetizadores analógicos), mediante la manipulación de una onda FM digital (sintetizadores digitales), manipulación de valores discretos usando ordenadores (sintetizadores basados en software), o combinando cualquier método. Normalmente tiene forma de teclado electrónico que puede ser programado para reproducir muchos tipos diferentes de sonidos y, los hay de diversas formas y tamaños, tales como: sintetizadores de guitarra, de instrumentos de viento y de cajas de ritmos, etc. Se les considera a los americanos Robert Moog y Donald Buchla como los padres del sintetizador.

51. **Smart Drink:** El consumo de las smart drinks o bebidas inteligentes se inició en la década de los 80 cuando los baby boomers las empezaron a utilizar creyendo que éstas podían mejorar su desempeño laboral. Después, durante la década de los noventa su popularidad creció en todas partes donde hubiera Techno y House como escenario en los Raves de aquella época. Actualmente también llamadas `bebidas energéticas´ se venden y consumen cada vez más en discotecas y bares, pero también en supermercados y gimnasios, como alternativas saludables al alcohol, los refrescos y el café. Tienen nombres agresivos y vienen en latas y envases de colores vivos, saben a cítricos, caramelos y frutas, y prometen una energía sin fin. Son bebidas elaboradas a base de una mezcla de jugos de frutas, vitaminas, suplementos herbales y aminoácidos, entre otros ingredientes. Y en últimas fechas contienen también Taurina, un ingrediente que se ha querido comprobar que causa muertes.

52. **Soul:** Es un género musical originario de Estados Unidos que combina elementos del Gospel y del Rhythm and Blues. Ritmos pegadizos acentuados por palmas y movimientos corporales extemporáneos son un importante elemento del Soul. Otras características son la llamada y la respuesta entre el solista y el estribillo y especialmente el tenso y trabajado sonido vocal. El género utiliza también ocasionalmente giros y sonidos auxiliares improvisados.
53. **Sound System:** Concepto que surgió en los años cincuentas en Kingston Jamaica, cuando los DJ's de aquella época solían cargar un camión con un generador, tocadiscos y altavoces gigantes para montar fiestas en la calle. La escena de Sound Systems fue de vital importancia para el surgimiento de estilos como el Ska, el Reggae y el Dub, época en la que muchos jamaicanos emigraron a Reino Unido y llevaron consigo ésta cultura, que quedó instalada en las islas británicas desde los años setentas y que pocos años después, fue bien acogida por la música Disco y la cultura Rave. Dicho término también se usa para designar el conjunto de instalaciones sonoras y técnicas de un Rave o de un club, o para nombrar a un grupo de DJ's, MCs, artistas, músicos o ingenieros de sonido que trabajan juntos como uno solo, tocando y produciendo música.
54. **Surrealismo** o Superrealismo: Movimiento surgido en Francia en 1924 promovido por André Breton, que se singulariza entre los ismos vanguardistas por el valor que otorga a lo irracional e inconsciente como elementos esenciales del arte, y aunque no tuvo larga vida, ejerció una influencia liberadora. En el ámbito musical, sucedió que cuando el Jazz de música negra estadounidense llegó a Europa, envolvió la escena y abrió una nueva posibilidad de escuchar música, que no fuera solamente de Stravinsky (cosa que no agradó a los artistas europeos neoclásicos). Éste movimiento comenzó a hacer música a partir de la transcripción de las ideas tal como surgen del pensamiento, sin meditaciones y sin búsqueda de lógica. Muchas veces se grababan discos en momentos donde los músicos se reunían y tocaban sin ningún tipo de atadura.
55. **Travellers:** Viajeros. Son personas que viven en tiendas de campaña y vehículos y viajan de un lugar a otro, practican el nomadismo y rechazan muchos de los valores de la sociedad moderna, surgieron como los nuevos hippies de los noventas y, cuando estos se



caracterizan por ser amigos de la suciedad, se le llama Crusties. Su adhesión a la música Techno se produce a comienzos de la década de los noventas cuando los grandes festivales británicos comienzan a organizar sus propios Raves.

56. **Underground:** Subterráneo. El estado inicial de cualquier género musical antes de hacerse popular. Es el término inglés con el que se designa desde la década de los años sesentas a los movimientos contraculturales que se consideran alternativos, paralelos, contrarios o ajenos a la cultura oficial (del Mainstream en la que cualquiera tiene acceso). También sirve para designar una corriente del House surgida en los mejores clubes neoyorquinos (Sound Factory, por ejemplo), que consiste en la aplicación de ritmos repetitivos, efectos vanguardistas y poderosas voces de divas negras. Como adjetivo, Underground suele aplicarse a artistas que no están auspiciados corporativamente y que generalmente no quieren estarlo.

57. **Vanguardia:** Es el conjunto de manifestaciones artísticas que se desarrollaron en las primeras décadas del siglo XX y que se caracterizaron por el énfasis puesto en la innovación y en la confrontación con las normas estéticas canonizadas. Uno de los objetivos principales era crear escuela, iniciar una nueva tendencia separándose del pasado. El contexto social en el que se desarrollaron las vanguardias fue extremadamente agitado y debido a los importantes cambios que se estaban padeciendo, las vanguardias procuraron tener injerencia social a través de su arte, en obras que ya no estaban solamente destinadas a la contemplación, sino a reflejar estos cambios de casi 140 años de sucesivas transformaciones y reestructuraciones.

58. **Video-Jockey** (sus siglas VJ): Persona encargada de seleccionar y mezclar los videos y efectos visuales que se proyectan en los monitores o en las pantallas de los Raves, clubes, conciertos, presentaciones de televisión, etc. Realiza la misma función que un DJ, pero en lugar de mezclar sonidos, mezcla imágenes. El mundo del VJing (también Veejing o Veejaying) ofrece una iniciación a la creación audiovisual en directo y una introducción a la cultura del VJ. Su origen se encuentra en los clubs de baile de la década de los años ochentas, en los que un VJ mezclaba sus cintas de video al ritmo de la música mezclada por el DJ. En sus inicios, la forma de hacerlo era mediante la utilización de reproductores de VHS y de pesados proyectores de video, pero en la actualidad ya es posible hacer este

trabajo mediante ordenadores portátiles, cámaras digitales o proyectores de video de menor tamaño.

59. **Vinilo:** Material sólido con el que se fabrican los discos acetatos o los discos gramofónicos, con un formato de reproducción de sonido basado en la grabación mecánica analógica. Se ha generalizado la nomenclatura `disco de vinilo´ o sólo `vinilo´ porque los grupos polivinílicos eran el material habitual para su fabricación, aunque también podían ser de aluminio u otros materiales. Para muchos pueden parecer un artículo obsoleto, sin embargo siguen siendo el formato de audio más usado por los DJ's.

60. **VIP:** Siglas que corresponden a Very Important Person, gente muy importante que se mueve por los backstages (detrás del escenario). La expresión empezó a usarse entre 1940 y 1945, se emplea en diversos ámbitos para designar a personajes políticos destacados, famosos, empresarios, etc. que asisten a diversos eventos y que requieren una atención o protección especial; las personas con consideración VIP en determinada situación, tienen acceso a zonas reservadas como las salas y áreas VIP de algunos establecimientos y eventos. Les está extendido el uso de pases o entradas VIP de carácter gratuito utilizados en discotecas, conciertos y otras actividades.

61. **Visuales:** Todo lo relativo a proyecciones, videos o diapositivas utilizadas como acompañamientos del escenario en Raves, clubes, fiestas y eventos culturales. Música visual, a veces llamados "música del color", refiere al uso de imágenes visuales con las estructuras musicales, también a los métodos o dispositivos que pueden traducir sonidos o música a una presentación visual relacionada, por ejemplo películas, vídeos, fotografías o gráficos de computadora, por medio de un instrumento mecánico, de la interpretación de un artista, o de una computadora.

62. **Warehouse:** Fiestas gratuitas a la usanza Rave que aparecieron en un momento en el que el público consumidor de eventos de gran formato empezó a demandar un ocio más especializado y cercano a sus hogares, donde pudieran disfrutar plenamente. Eventos llenos de público cosmopolita, y ávidos de novedad, en donde la idea de club se reconvirtió en mucho más que la de una masa humana que consume un producto de moda.

63. **Yuppie:** Forma abreviada de Young Urban Professional, que traducido significa 'joven profesional urbano'. Los Yuppies dominaron la escena social en la década de los noventas, su mayor preocupación era la de tener un buen trabajo, vestir bien, usar calzado fino (marcas italianas), drogarse con cocaína para aguantar el ritmo de vida y de soledad, visitar sitios caros o de moda, cultivar y mantener su físico impecable y desligarse de cualquier cosa que lo comprometiera.

