



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Cultura Rave en México

Historia, Metamorfosis y Actualizaciones

T E S I N A

Que para obtener por el grado de
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

P R E S E N T A

Alfredo Sánchez Ramírez

Asesora

Maestra María Soledad Robina Bustos

México, D.F., Octubre 2015



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

Esta tesina está dedicada especialmente a mis padres quienes de ellos siempre he recibido y recibí su apoyo e infinito amor: Andrea Ramírez Salcedo y Alfredo Sánchez Vázquez (Q.E.P.D.), y también a mi abuela María del Carmen Salcedo (Q.E.P.D.).

Para Selene, Manuel, Irving, José Alfredo y a aquellos seguidores de la música electrónica.

A mi asesora Maestra María Soledad Robina Bustos quien me apoyó, animó, tuvo la paciencia y dedicación para culminar con este documento.

A todas aquellas personas que en su momento externaron su apoyo para concluir con el proyecto como Arturo Souto, Elsa Guerrero, Laura Román, Beatriz Cuenca, Beatriz Almanza, Felisa Salgado y todos en general.

También esta tesina está dedicada a todas aquellas personas quienes opinaban que el tema de los raves estaba caduco y desactualizado. Ojalá y se puedan dar la oportunidad de leerlo, les va a gustar.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
<i>Capítulo I.- Historia, identidad y música en la Cultural Rave</i>	<i>6</i>
1.1 En el principio... 1987	6
1.2 Características de la cultura rave.....	15
1.3 Música electrónica.....	27
<i>Capítulo II.- La Cultura Rave en México</i>	<i>41</i>
2.1 Desarrollo y perspectivas, expansión de la Cultura Rave en México, el contexto histórico en el que se desarrolló.....	41
2.2 Raves al estilo mexicano.....	47
2.3 El engranaje de los Mass Media	51
<i>Capítulo III.- La globalización de la Cultura Rave.....</i>	<i>55</i>
3.1 La comercialización	55
3.2 Technologic (write it, cut it, paste it, save it)	60
3.3 El <i>Beat</i> sigue sonando.....	65
<i>Conclusiones.....</i>	<i>71</i>
Imágenes.....	74
GLOSARIO.....	77
BIBLIOGRAFÍA	80

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta tesina es documentar acerca del movimiento rave, su influencia y adaptación en México y las actualizaciones que se han presentado en la primera década del siglo XXI. Este trabajo comprende la transición de la cultura rave desde finales de los años 80 cuando surgió el movimiento, su desarrollo en la década de los años 90 y su descenso en el primer decenio del siglo XXI.

Durante el trabajo se abordan aspectos históricos contextuales, personajes, sucesos que brindan un panorama y acercamiento al mundo poco documentado de los raves.

El primer capítulo presenta una retrospectiva de la cultura rave desde sus inicios y su trascendencia como movimiento juvenil en Inglaterra a finales de la década de los 80. Se describen los elementos de identificación propios de una subcultura juvenil. Y por último se hace una recapitulación de la música electrónica considerada vínculo clave de los raves. En este sentido, la música tiene una cualidad de trascendencia tanto en lo individual como en lo grupal, porque permite la construcción social de la identidad. Sobre todo, cobra un significado importante durante la juventud.

El segundo capítulo está dedicado a la expansión de la cultura rave en México desde mediados de los años 90, su trascendencia como movimiento juvenil y las producciones originales en cuanto a la música electrónica. Se concluye este capítulo con la descripción de una problemática detectada, la cual está determinada por la intervención de los medios masivos de comunicación en el ambiente rave y la música electrónica, al trastocar su movimiento a fin de incorporarlo a la dinámica de la comercialización y consumo.

Es en este último punto donde se expondrá el papel de los medios de comunicación mexicanos y su dominio sobre la producción de contenidos culturales en televisión, radio, prensa, cine, música; pero bajo los estándares del mercado de consumo, haciendo una referencia al concepto de *Industrias Culturales* planteado por Max Horkheimer y Theodor Adorno en su texto de *Dialéctica de la Ilustración*.

Esto tiene relación con el hecho de que los medios de comunicación, después de la segunda guerra mundial en el siglo XX, se han encargado de producir música popular para el consumo con base en las preferencias musicales juveniles.

En el tercer capítulo se abordan los cambios y decaimiento de la cultura rave durante la primera década del siglo XXI, para dar pauta a un cambio generacional donde surgen los festivales masivos y también se renueva la música electrónica.

En este cambio generacional se observa un notable uso de la tecnología e internet, que ha ocasionado una nueva dinámica en la distribución y adquisición de la música, pero al mismo tiempo, un desmesurado uso de los dispositivos digitales, generando en la audiencia, una tendencia a la acumulación de archivos digitales de música y una disminución en la apreciación musical.

En este trabajo hay una mirada de la cultura rave que atiende a la trascendencia de su historia, su metamorfosis en México y su actualización en el siglo XXI, circunscritos en una transición social, tecnológica y musical.

El trabajo documenta una evidencia de que los medios masivos de comunicación anteponen sus intereses económicos sin importar el valor cultural que aportan las generaciones juveniles. Siempre están tras de ellas para mantenerse vigentes, pero a costa de una transgresión de identidades, valores y representaciones.

Octubre 2015.

Alfredo Sánchez Ramírez.

Capítulo I.- Historia, identidad y música en la Cultural Rave

1.1 En el principio... 1987

Para empezar este recorrido documental acerca de la cultura rave, se mencionará que se trata de un movimiento que ha trascendido en el tiempo, transitando de lo posmoderno a la globalización, de lo digital a lo virtual, de lo *underground* al espectáculo y de la subcultura a la moda. Este movimiento no se podría entender si no se conoce su historia, la relación de sucesos y sus protagonistas que le dieron pauta e iniciaron todo lo existente en el mundo de los raves.

El inicio de las fiestas raves sucedió en la isla de Ibiza, España a finales de los años 80, cuando cuatro DJ's británicos, Danny Rampling, Paul Oakenfold, Nicky Holloway y Johnny Walker, acudieron a la isla Balear, en septiembre de 1987, a festejar el cumpleaños de Oakenfold. La combinación del consumo de la droga de moda de ese momento, el Éxtasis ("E"), y la música mezclada propiciaron un ambiente de fiesta y libertad.

Fue en el *Amnesia*¹, club *after hours*,² donde ocurrió esta experiencia y Alfredo Fiorito (DJ Alfredo), quien con su forma de mezclar la música al estilo *balearic beats*³, influyó en los cuatro ingleses para que se llevaran el concepto de fiesta y ambiente a Inglaterra.

El propio Alfredo Fiorito describe en una entrevista realizada por el periódico inglés *The Guardian* cómo era el ambiente en el *Amnesia* en ese entonces:

“Amnesia era una granja convertida en un club, un lugar para músicos y gurús de la India. Era más libre que en otros lugares y más barato. Quién eres o la clase social no importaban. Yo era el único DJ. Abrimos a las 3 am y se prolongó hasta medio día, así

¹ Amnesia es un club en Ibiza donde se realizan eventos de música electrónica. Sus inicios, con altibajos, se remontan a los años 70. Fue hasta 1987 que cambió el rumbo del club hasta convertirse en uno de los mejores y longevos clubs de música electrónica a nivel mundial. (Amnesia, 2013).

² After hours: Término atribuido al Club o establecimiento que abre sus puertas cuando los demás locales han cerrado generalmente después de las tres o cuatro de la mañana y permanece abierto hasta mediodía.

³ Forma característica de mezclar música en los años 80 con diferentes estilos y ritmos de música, desde el *rock*, *funk*, *house*, entre otros.

que la gente venía después de que los otros clubs cerraban. Tenía un ambiente muy especial.” (Warren, 2007).

Por su parte Danny Rampling y Nick Holloway describen lo que vivieron en las noches de Ibiza:

Danny Rampling:

“Amnesia fue una revelación completa. Alfredo como DJ mezcló una textura y la música en la forma en que lo compararía a una pintura de Miró...

Bailando al aire libre, rodeado de una sexy mezcla de personas, era alucinante” (Warren, 2007).

Nicky Holloway:

“Por primera vez probamos éxtasis, y después todo tuvo sentido... Media hora o un poco más tarde de ingerir la píldora de repente sientes esta ola de euforia pasar por ti, como shoom! ... y sientes que todo en el mundo estaba bien”. (Warren, 2007).

En aquel año en el país de Inglaterra, Margaret Thatcher⁴ ganó las elecciones en junio de 1987 para su tercer mandato como primera ministra, lo que constituía para muchos británicos un panorama poco alentador. Para los cuatro Dj's británicos, el viaje a Ibiza significó una experiencia que les cambió la forma de ver la vida.

Alfredo Fiorito comenta el momento que vivía Europa a finales de los 80 y pudo generar un ambiente particular de las fiestas en Ibiza:

“Era la época del muro de Berlín, de la Glasnost (apertura informativa en la antigua URSS), había un sentimiento de unidad entre los europeos que influyeron en la música” (Warren, 2007).

⁴ Margaret Thatcher también conocida como la *Dama de Hierro*, en su tercer mandato como primera ministra, había privatizado algunos servicios públicos e incrementó impuestos de una forma radical como el *poll tax* durante su gobierno y como consecuencia ocasionó varias movilizaciones de descontento en Inglaterra.

Después de ese momento y a su regreso a Londres cambió la cultura dance, porque tanto Danny Rampling como Paul Oakenfold empezaron a permear la experiencia de Ibiza en establecimientos como *The Shoom*, *The Spectrum* y *The Future* donde mezclaban al estilo *balearic beats* y recreaban el ambiente del *Amnesia*.

Aunque para otras personas como el DJ Laurent Garnier de origen francés, la música *House* ya se mezclaba en Manchester por lo menos un año antes de 1987 con música proveniente de Chicago. Al referirse a la música *House*, se habla de un primer género musical que dio pauta a derivaciones de la música electrónica, más adelante se explicarán los principales géneros musicales escuchados en los raves.

Continuando con la historia, el club *The Shoom* lo abrió Danny Rampling y al principio empezó con una afluencia pequeña pero tiempo después tenía problemas de sobrecupo debido a la cantidad de gente que quería estar en el club. En ese entonces, para estar a tono con el concepto de *felicidad* a Danny Rampling se le ocurrió incluir en los *flyer*⁵ el logotipo del *smiley*, que "*representaba a la perfección lo que perseguíamos: "paz, amor y positividad"* (Blánquez & Morera, 2002:298). La carita feliz se puso de moda y era utilizada en playeras, carteles y discos, además fue el símbolo del género musical *Acid House*⁶

Sunrise 1988

En 1988 acudir a los clubs y a las fiestas en Inglaterra empezaba a atraer a los jóvenes. En esos eventos era donde se podía escuchar las mezclas de los DJ's, además de experimentar la combinación que producía el consumo de las drogas con la música. Las fiestas se esparcían y pronto se convertirían en un fenómeno, al grado que varias personas organizaban sus propios eventos. Los clubs que apenas un año antes tenían poca afluencia como el *The Shoom*, *The Trip* o *The Future* se convirtieron en lugares de acceso exclusivo y masivo debido a la demanda de quienes lo frecuentaban.

⁵ El *flyer* se le denomina al volante que sirve para hacer difusión de los eventos o raves.

⁶ El *Acid House* es el término para identificar a la música electrónica que se escuchaba en las primeras fiestas en clubs y raves a finales de los años 80 en Inglaterra.

Con esta expansión de fiestas juveniles, las autoridades y la policía, ante el posible “desorden social” que pudieran ocasionar, crearon el grupo especial *Pay Part Unit* con la intención de detener y cancelar todo evento o fiesta.

Para ese entonces, el joven Tony Colston-Hayter pensó una idea diferente a la organización de eventos en establecimientos y llevó a cabo, el 8 de octubre de 1988, el primer rave llamado *Sunrise*. Para convocar a las personas se establecieron puntos de reunión y una vez ahí se indicaban otras coordenadas para trasladarse a un sitio distinto donde se llevaría a cabo el rave. Pero ante el acecho y el incesante rastreo por radio de cualquier congregación de jóvenes, la policía logró detener el evento “...se infiltraba entre el gentío (con agentes camuflados mediante camisetas estampadas de *smileys*), desmantelaba los puntos de reunión y lanzaba sus propias pistas (falsas) con tal de que los ravers nunca dieran con el lugar exacto” (Blánquez & Morera, 2002:304). Por lo cual este primer rave resultó un intento fallido.

En ese mismo mes Tony Colston-Hayer organizó el *Sunrise II*, el 27 de octubre de 1988 y en esta ocasión empleó el mejor recurso tecnológico telefónico disponible de ese entonces, un sistema de mensaje de voz (*Telephone Venue Address Releasing (TVAR* por sus siglas en inglés)), y consiguió reunir a unas 800 personas.

El sistema telefónico permitía hacer varias grabaciones que cuando las personas marcaban el número telefónico impreso en el *flyer*, se escuchaban las indicaciones del primer punto de encuentro y se trasladaba a ese lugar. Es ahí donde Tony Colston-Hayter grababa un segundo mensaje de voz con la ubicación real del evento y era divulgado por las personas quienes lo apoyaban en la organización del rave. La Policía se enteraba de las primeras indicaciones pero, al llegar al punto de reunión, le resultaba complicado impedir el paso a quienes se dirigían al rave por la cantidad de personas reunidas.⁷

⁷ Como referencia en el uso de los mensajes de voz en los raves se puede consultar el apartado de Staines, P, *Hedonistic Resistance* en “Acid House Parties Against the Lifestyle Police and the Safety Nazis”, [en línea], 1991.

La prensa sensacionalista, ante la creciente organización de los raves, generó controversia y pánico entre el público al desplegar notas de alarma y descredito contra los raves. Los raves serían el centro de atención y noticia para los medios de comunicación, por lo cual se le negaba el acceso a los clubs ante el rumor de lo que acontecía en esos lugares, mientras que en los raves, resultó imposible ocultar lo evidente ante la cada vez más notoria asistencia en masa de los jóvenes y la venta de Éxtasis.

La expansión de los raves se convirtió en un problema público al grado de compararlos con los “pánicos morales”⁸, término creado por el sociólogo Stanley Cohen, al referirse a la reacción social originada por la prensa contra los jóvenes a quienes les gustaba el *rock* o el *punk* en Inglaterra de los años 60 y 70.

La prohibición 1989-1994

En el año 1989, los raves siguieron realizándose, aún con el acoso y campañas de desprestigio de la prensa y la policía. Sin embargo, estas medidas tuvieron un efecto contrario, porque generaban publicidad gratis y los jóvenes acudían aún más a las fiestas rave. Fue el momento en que la organización de los raves empezó a profesionalizarse, *Sunrise*, *Biology*, *Energy*, *Back to the Future*, *Weekend World* y *World Dance* son algunos de los eventos realizados por diferentes promotores y organizadores, quienes vieron la oportunidad de hacer un negocio rentable y lograr un consumo de productos relacionados al movimiento rave como discos, playeras, casetes, noticias, entre otros.

Con el paso del tiempo la presencia de la policía era más persistente en la misión de detener y disuadir a los asistentes de los raves. Fue en la celebración de año nuevo de diciembre de 1989, cuando el rave *Sunrise* se canceló momentos antes de iniciar el festejo, debido a la presión de la policía. Como respuesta, los organizadores del *Sunrise* convocaron a los promotores de los raves (*Biology* y *Genesis*) para unirse, cambiar de sede y realizar el rave de fin de año.

⁸ En entrevista a Stanley Cohen describe: “Los pánicos morales son expresiones de desaprobación, condena o crítica que se plantean de vez en cuando debido a fenómenos que podrían definirse como ‘anormales’... La parte moral es la condena y la desaprobación social, y el pánico es el elemento de la histeria y la exageración. Lo cual puede ser aplicado posteriormente a todo tipo de olas de fenómenos. Es en gran parte creado por la prensa. La regla general es: sin prensa, no hay pánico moral. Los medios son plataformas de pánicos morales, los cuales o los inician ellos mismos o llevan el mensaje de otros grupos.” (Le Vrai, 2010).

El gobierno de Inglaterra sabía que tenía que implementar algo para reglamentar la organización de los raves, por lo cual a través del Ministro Interior, Douglas Hurd de aquel entonces, incentivó la ley "*Entertainments (Increased Penalties)*" pero también fue una medida para calmar los ánimos de la juventud ante el panorama de descontento debido a la aplicación de nuevos impuestos en Inglaterra.

Los promotores y DJ's expresaron su disgusto ante esta iniciativa con la marcha "*Freedom to party*", ocurrida el 27 de enero de 1990 en la plaza principal de Londres *Trafalgar Square*; se reunieron 8,000 personas, quienes manifestaron su derecho al baile. El grupo en defensa de los raves explicó que si bien la *Ley de Orden Público* no especificaba acción alguna contra las reuniones de personas que acudían a los raves, estos eventos no tendrían por qué prohibirse. Ese mismo día se realizó una fiesta gratuita en un almacén, organizado entre *Sunrise, Genesis* y *Biology*, evento que la policía una vez más intentó detener, aunque después de entablar negociaciones con los organizadores se llegó a un acuerdo para concluir a las 9:00 a.m.

El 13 de julio de 1990 se aprobó la ley *Entertainments (Increased Penalties) Act 1990*, que regulaba la organización de fiestas y fijaba los lineamientos para otorgar las licencias de operación. Con esta ley se aumentaron las multas a 20,000 libras y 6 meses de cárcel para quienes intentaran hacer un evento sin el permiso correspondiente, además de confiscarles las ganancias y el equipo de sonido. Asimismo se le otorgó a la policía la facultad para intervenir y hacer detenciones en cualquier fiesta ilegal.

La medida gubernamental afectó tanto a los organizadores de los clubs como a los raves clandestinos a las afueras de Londres. Sin embargo, cuando se estaban anunciando estas medidas de control, a la par los organizadores de los raves empezaron a buscar alternativas y surgió así otro tipo de evento los *Free Raves*, los cuales se realizaban en lugares más apartados, el acceso era gratuito y podían durar varios días.

El *Spiral Tribe* fue uno de los primeros *free rave* donde los DJ's y grupos, empezaron a difundir sus producciones musicales. Se incorporaba la filosofía de amor, paz y armonía en conexión con la naturaleza, mientras que el consumo del *Éxtasis* seguía y además se consumía marihuana, LSD y cocaína para aumentar la experiencia alucinante.

La organización de los *free raves* estaba a cargo principalmente de dos figuras, la de los promotores de los raves quienes buscaban nuevos espacios y por los *new age travellers* (crusties), también conocidos como *Gitanos*, quienes igualmente eran perseguidos por el gobierno inglés. La combinación de estos grupos oprimidos por el gobierno fue más que perfecta, mientras los primeros tenían todo el equipo tecnológico y la intención de seguir organizando fiestas, los segundos buscaban una forma de obtener recursos económicos pero además su ventaja era que conocían lugares alejados y boscosos, idóneos para hacer raves.

Los *new age travellers* influyeron en el movimiento rave integrando la filosofía *hippie* de amor y paz, incluso tras esta incorporación Fraser Clark nombró a los ravers como *Zippes*:

“Un zippie es alguien que ha equilibrado sus hemisferios para lograr una fusión de lo tecnológico y lo espiritual. La persona techno entiende que la racionalidad, la organización, la planificación a largo plazo, la conciencia y la perseverancia son indispensables para alcanzar cualquier cosa a un nivel material. El hippie entiende que la visión, la individualidad, la espontaneidad, flexibilidad y la apertura mental son fundamentales para realizar cualquier cosa en la escala espiritual” (Marshall, 1994).

La mezcla improbable de ámbitos totalmente opuestos (tecnología/espiritualidad) permitió formar un híbrido o simbiosis, que con el paso del tiempo se convertiría en la ideología de la cultura rave: paz, amor, unidad y el respeto.

Por otro lado, con el paso del tiempo, los raves se estaban convirtiendo en lugares donde se confundía la libertad con el libertinaje ocasionado por el consumo de las drogas, un ejemplo de esto ocurrió en el *Spiral Tribe* del 12 de mayo de 1992, el cual tuvo una duración de cinco días. Las quejas de destrozos y consumo de enervantes, reportados por los pobladores aledaños al evento,

alertó al gobierno inglés por lo cual ante los hechos ocurridos fue motivo suficiente para empezar la prohibición de cualquier tipo de rave.

Es en el año de 1994 cuando se promulgó la ley de disolución de cualquier rave gratuito, la “*Criminal Justice and Public Order Act 1994*” donde se establece en el apartado número cinco “*Collective Trespass or Nuisance on Land*”, sección “*Powers in relation to raves*” los artículos 63, 64, 65 y 66 las facultades que tiene la policía para detener a aquellas personas que intenten acudir, esperen o estén en un rave, a abandonar la zona ante la posibilidad de ocasionar molestias a la comunidad local. Estas disposiciones aplican para un grupo de 20 o más personas que se encuentren en un espacio abierto, con el nivel de música amplificado y emisión de *beats* repetitivos. Por lo cual quedó restringido el intento de realizar cualquier tipo de rave gratuito, sólo aquellos que tuvieran el permiso correspondiente.

Las prohibiciones del gobierno y el desprestigio contra los raves a través de los medios de comunicación ocasionaron un efecto de masificación de la información a nivel mundial, pero que también contribuyó a su divulgación. Incluso desde los países vecinos a Inglaterra y los Estados Unidos acudían a experimentar los raves. Pronto el fenómeno se esparciría por el mundo.

Love Parade

La expansión de los raves tendría eco, primeramente en el continente europeo, en el año 1989 en Alemania, meses antes de la caída del muro de Berlín. Matthias Roeingh alias *Dr. Motte*, organizó el 1º de julio de ese año, el primer *Love Parade*, donde participaron 150 personas y desfilaron por la avenida *Kurfurstendamm* del lado de Berlín Occidental.

En ese entonces, *Dr. Motte* había escuchado acerca de los raves y de la política de restricción que tenían en Inglaterra, y lo que le llamó la atención “fue que a pesar de que la policía disolvía a las personas y retenía los sistemas de sonido, la gente seguía manifestándose y bailando en las calles” (*Dr. Motte, 2014*). Por lo cual quiso llevar esta última idea a Alemania y entonces organizó un desfile con sus amigos, instalando bocinas en algunos automóviles y reproduciendo música electrónica a un alto volumen.

Durante el desfile las personas estaban caminando, brincando o bailando, sin la intención de manifestarse contra algo, sino a favor de la “cultura moderna de la música electrónica de baile” (Dr. Motte, 2014). Además, como una forma de expresión ante lo que estaba aconteciendo en su país, durante el desfile se utilizó el lema “Paz, Alegría y Panqueques” (*Friede, Freude, Eierkuchen*).

Para el año 1990 se volvió a realizar el *Love Parade* con una presencia de 2,000 personas y de manera sucesiva año con año siguió en aumentando el número de asistentes. En el año 1997 el evento se cambió al parque *Tiergarten*, donde desfilaron camiones con sistemas de sonido instalados en las avenidas del parque y culminó en la *Columna de la Victoria (Siegessäule)*, logrando una convocatoria de 1,000,000 personas.

El *Love Parade* trascendió de ser un evento nacional a uno internacional realizándose en países como Australia, Argentina, México, Estado Unidos, Chile, Venezuela, Holanda, Suiza, Austria, Brasil, Inglaterra, Hungría, Israel, Noruega, Sudáfrica y Bosnia Herzegovina.

Para el año 2005 el *Love Parade* fue vendido ante las dificultades económicas que representaba mantener un evento de gran convocatoria pero con un reducido presupuesto. Fue entonces cuando *Dr. Motte* dejó la organización porque consideraba que el nuevo concepto mercantil estaba traicionando los ideales y objetivos originales del *Love Parade*.

Durante los siguientes años el evento continuó realizándose pero sin la presencia de *Dr. Motte*, hasta que en el año 2010 ocurrió la tragedia de Duisburgo, Alemania, y en el tercer capítulo se hablará de este suceso considerado el último *Love Parade*.

1.2 Características de la cultura rave

El periodo de mayor crecimiento de los raves ocurre en la década de los 90, época en que la cultura de masas trasciende la música, la moda y las tecnologías.

Si se quisiera escribir una definición de los raves, está sería: aquellos eventos realizados en lugares apartados de la ciudad, donde acuden las personas para escuchar música electrónica durante dos o más días. Esta definición describe a los raves a nivel superficial dejando de lado características importantes y desconocidas de este movimiento, las cuales integran a la cultura rave, por su significado y representación. Entre las características más importantes están la forma de divulgación, la vestimenta, el ambiente, el escenario, el arte de mezclar música electrónica, el baile, el consumo de drogas, el manifiesto rave, los códigos rave y el P.L.U.R. A continuación se explica cada una.

Divulgación

Para realizar la convocatoria de las personas a los raves, se utilizaba el *flyer*, un medio impreso económicamente accesible y fácil de entregar. Sus dimensiones son de tamaño carta postal, carta o doble carta. En la impresión lleva un diseño gráfico basado en temas futuristas o tecnológicos. En cuanto al contenido del texto se muestran el nombre del evento, el line up⁹, la ubicación del rave y en ocasiones el mapa, así como los lugares de la venta de boletos.

Los *flyers* eran repartidos antes, durante o después de concluir el rave, de esta manera se divulgaban los próximos eventos, pero también su difusión continuaba a través de los comentarios entre las personas.

Por otro lado el internet, durante la década de los 90, cuando empezaba a desarrollarse la WEB 1.0., permitió divulgar la organización de los raves por medio del servicio de correo electrónico. Los mensajes eran escritos y enviados por mail a distintas personas y grupos, quienes a su vez reenviaban la información a sus contactos, era una manera discreta de difusión ante el seguimiento policiaco.

⁹ Término para definir al listado de DJ's o grupos que van a tocar en el rave.

Vestimenta

En los raves en cualquier indumentaria de mujer o de hombre predominaban los colores fosforescentes. El ajuar consistía en playeras (con o sin mangas) con estampado alusivo a caricaturas, marcas comerciales, imágenes modificadas, barras gráficas de ecualizadores (estampados o con el dispositivo digital) entre otros; los pantalones o pants de tipo *UFO* de *Nylon* o de *Felpa* con bolsas grandes a los lados y de calzado unos tenis.

En cuanto al cabello aquellas mujeres que lo tenían corto se lo arreglaban con “chongos” ajustados con ligas de colores, mientras que las de cabello largo se hacían “colitas”. Asimismo era común ver a mujeres con el cabello pintado de azul, rojo, morado o con pelucas de estos mismos colores.

Mujeres y hombres portaban accesorios como collares y pulseras de colores elaborados con cuentas de plástico, las barras o pulseras de *cyalume* (*luz química fluorescente*), anillos, aretes; así como *piercings* de colores fosforescentes, pelucas afro de colores, cubre oídos de felpa, calcetines fosforescentes, mochilas de colores, entre otros. Las diferentes formas de combinación en la manera de vestir permiten una identificación y reconocimiento entre los integrantes de la cultura rave.

Ambiente

Cuando se asiste a un rave se abre un panorama que por unas cuantas horas produce una convivencia e intimidad colectiva, incluso se puede ver bailando, al ritmo de la música que se alcanza a escuchar, a las personas que aún no han ingresado.

Disfrutar de la música electrónica es el elemento y motivo principal de reunión, porque es un vínculo unificador entre las personas que acuden a los raves. En el siguiente apartado se hablará más a detalle y se expondrán los principales géneros de la música electrónica mezclada por los DJ's o grupos.

Al ingresar la gente se distribuye libremente por el lugar mientras se escucha la música mezclada a cargo de los DJ's, quienes se presentan de acuerdo a la organización del line-up y el género musical. De acuerdo a las características del lugar, son ocupados los diferentes escenarios

repartidos a lo largo del área o determinado piso. Y dependiendo del gusto de las personas, algunas de ellas se ubican cerca de las bocinas para escuchar la música más “fuerte”, otras prefieren estar frente al escenario para ver al DJ y otras más les gusta estar en un espacio sin gente para bailar o manipular las barras de *cyalume*.

El arte de mezclar música electrónica

Los DJ son las personas encargadas de crear un ambiente sonoro, creado por la mezcla de sonidos, melodías y ritmos de la música electrónica. La mezcla se produce cuando las piezas musicales son manipuladas y suenan al mismo ritmo o *beat* (*bpm*¹⁰), por medio de aparatos o “juguetes tecnológicos” como son el *mixer* o *mezcladora*, las *tornamesas*¹¹, los *CD decks* y unos *audífonos* que están conectados, todos estos, a un sistema de sonido.

Conforme el Dj percibe el ánimo de la gente se selecciona la música adecuada para realizar la mezcla musical, por lo cual a esta actividad se le puede considerar un arte porque se requiere de práctica y dedicación para crear un específico ambiente sonoro.

Para hacer una mezcla musical el DJ tiene que concentrarse para manipular la mezcladora y los aparatos conectados a ella mientras una melodía está sonando en el ambiente a través de las bocinas. Cuando esto sucede el DJ se encarga de escuchar en sus audífonos la pieza musical que va a mezclar, sin que los asistentes escuchen cuál será la siguiente melodía. Es en este instante cuando el DJ requiere la mayor concentración y habilidad para empatar¹² las dos melodías. Para hacer esto se requiere escuchar con atención el ritmo del primer tema, para después escuchar (en los audífonos) el ritmo de la segunda melodía. A esto se le llama encontrar el *Cue Point*¹³. Después, el DJ escuchará ambos temas y ajustará, mediante el *pitch*¹⁴, la segunda melodía a los mismos *bpm* de la primera y por último el DJ contará entre 4, 8, 16, 32 o 64 tiempos para realizar la mezcla.

¹⁰ *Beats por minuto* (bpm) o golpes por minuto.

¹¹ Mezclar con tornamesas y emplear vinilos es recomendable debido a la calidad de sonido, incluso hay una mejor manipulación de las melodías porque se puede sentir con las manos, en comparación con los CDs.

¹² Mezclar al ritmo de ambas melodías y que se escuchen al mismo tiempo.

¹³ El *cue point* es el primer golpe (pum) o sección de la melodía para empezar hacer una mezcla.

¹⁴ El *pitch* es una perilla que está ubicada en las tornamesas y CD decks para ajustar la velocidad de reproducción de la música [más rápido o más lento].

La destreza y habilidad de esta acción requiere de práctica porque en reiteradas ocasiones el DJ tendrá que regresar al *Cue point* para ajustar el *pitch* las veces necesarias hasta lograr empatar ambas piezas musicales, todo esto en un lapso corto de tiempo. Por lo cual el DJ deberá conocer con antelación cada canción en cuanto al género musical, el ritmo y el tiempo.

Asimismo el DJ manobra o juega con las frecuencias de los sonidos de la música, es decir, los ecualiza de manera sutil para que se combinen las melodías y se escuchen adecuadamente al realizar la mezcla musical. Esto se logra con las perillas ecualizadoras de cada canal de audio¹⁵, ubicadas en la mezcladora o consola. Las perillas le permiten al DJ modular las frecuencias de *Altos*, *Medios* y *Bajos* para crear diferentes tipos de mezclas, por ejemplo si se quiere dejar de escuchar los golpes es decir “pum, pum, pum” se ocultan reduciendo la frecuencia de los *bajos*, para destacar las voces se aumenta la perilla de los *medios* y para destacar o minimizar los sonidos agudos se mueve la perilla de los *altos*. Al tener una correcta ecualización de la música la transición de la mezcla es casi imperceptible para los asistentes al rave.

Después de escuchar, empatar y ecualizar, al DJ sólo le falta subir el volumen al canal de la segunda canción, al mismo nivel del primer canal, para que con la perilla de nombre *Fade*¹⁶ se deslice y permita escuchar la mezcla, es en este instante cuando se escucha el ambiente sonoro producido por ambas melodías, se crea un *Trance* acústico que hace bailar a los asistentes al ritmo del *beat* de la música electrónica.

Baile

El baile en los raves es una danza en comunidad marcado por el ritmo de la música electrónica. Mientras la mayoría de las personas bailan se puede ver a algunos hacer movimientos con sus brazos extendidos hacia arriba o hacia los lados, manejando con sus manos las barras de *cyalume* haciendo juegos con ellas de un lado a otro.

¹⁵ La consola o mezcladora tiene asignado entre dos o cuatro canales de audio los cuales sirven para conectar los dispositivos como tornamesas o cd decks, entre otros.

¹⁶ *Fade* es la perilla que permite hacer las transiciones entre las canciones cuando están abiertos los canales de audio de la mezcladora.

El momento o instante del éxtasis colectivo ocurre cuando cierta melodía llega a su clímax sonoro y las personas externan al unísono un grito de emoción con los rostros sonrientes, o de igual forma se observa a otros con los ojos cerrados, dejándose llevar por la música como en un estado de “trance”. Como lo comenta Leonardo Montenegro Martínez, los danzantes recurren a su “capacidad mimética”, aquella que les permite asimilar formas de bailar aprendidas a través del inconsciente óptico y efectúan movimientos corporales individuales y sociales a la vez, “El acto mimético es al mismo tiempo alteridad”. (Montenegro Martínez, 2003).

Escenario

En el escenario, se instalan los equipos de sonido y desde ahí el DJ o los grupos musicales llevan a cabo su presentación, se coloca la *caja o estuche*¹⁷ con la mezcladora, las tornamesas, los CD decks, los cuales van conectados a un sistema de sonido, integrado por monitores para el escenario y bafles dirigidos hacia el público.

En algunos escenarios, más no en todos, se proyectan videos en pantallas o paredes con distintas temáticas denominados *visuales* (imágenes de fractales y composiciones artísticas elaboradas en computadora). Las proyecciones visuales van acorde al ritmo de la música electrónica, produciendo una combinación visual-auditiva atrayente. Estas son manipuladas en laptops por los *VJ's* o *videojockeys*.

Cuando culmina un rave que por lo general es en la madrugada o hasta la mañana del día posterior, las personas gradualmente regresan a la “normalidad” después de haber experimentado una carga de emociones, generada por el *trance* de la música electrónica. Las sensaciones del evento se quedan en la mente y los recuerdos de los ritmos sucesivos se fusionan con los sonidos de la ciudad, creando nuevos ambientes sonoros como los sonidos de un tren al andar, una olla express, la sirena de una ambulancia, una lavadora funcionando.

¹⁷ En México al estuche se le llama “muerto”

Drogas

Por otro lado a los raves se les vincula con el consumo de las drogas, principalmente de las que son sintéticas derivadas de la anfetamina, también llamadas en el ambiente de los raves como *Pastillas, Píldoras, Éxtasis, XTC, Ecstasy, ADAM* o “E”. Esta droga surgió en los Estados Unidos a mitad de la década de los años 80 y se expandió a Europa en países como España, Inglaterra y Holanda hasta finales de los años 90. (F.Gamella & Álvarez Roldán, 1999).

Al *Éxtasis “E”* se le conoce químicamente como *MDA* (3,4-metilendioxi-anfetamina) *droga del amor* o *MDMA* (3,4-metiledioximetanfetamina), tiene la particularidad de que son pastillas de colores y por lo general su consumo es vía oral produciendo un efecto estimulante que dura de 4 a 6 horas y que de forma inhalada el efecto se reduce entre 3 a 4 horas.

La venta de las pastillas es antes, durante, afuera o al interior del rave. El efecto después de consumirlas ocasiona un aceleramiento e incremento en la sensación de percepción de la música, además de una intensa alegría, bienestar, hiperactividad y ansiedad. Por lo cual quienes las consumen permanecen bailando, sin descansar, durante un tiempo considerable.

La marihuana es otra droga que se consume en los raves, su efecto es enervante aumentando las percepciones sensoriales y el efecto dura entre 3 a 4 horas. Al estar bailando o pasar por algún lugar, se alcanza a percibir el olor característico de la hierba quemándose.

Es evidente la relación entre los raves y el consumo de las drogas, la gente que lo hace probablemente busca aumentar su experiencia de sensación de la música, aunque se debe aclarar que su consumo no garantiza o hace un mejor rave.

Manifiesto Rave

El manifiesto rave se trata de un documento escrito por María Pike en 2001, una aficionada al rave, en el cual expresa y establece la postura e ideal de la comunidad raver. Hace un rechazo a ser discriminados, da certeza a los valores de *Paz, Amor, Unidad, Respeto*. Muestra la preocupación ante el caos mundial, refuta las doctrinas impuestas por el orden establecido, se atreve y desafía cualquier intento de obstrucción de festejo de los raves.

Manifiesto Rave¹⁸

Nuestro estado emocional elegido es el *ecstasy*. Nuestro alimento elegido es el amor. Nuestra adicción elegida es la tecnología. Nuestra religión elegida es la música. Nuestra moneda elegida es el conocimiento. Nuestra política elegida es ninguna. Nuestra sociedad elegida es la utopía aunque sabemos que nunca pasará.

Nos pueden odiar. Nos pueden rechazar. Nos pueden mal interpretar. Tal vez son inconscientes de nuestra existencia. Nosotros sólo podemos esperar que no nos juzguen porque nosotros nunca los juzgaremos.

No somos criminales. No estamos desilusionados. No somos adictos a las drogas. No somos niños ingenuos. Somos una aldea global tribal que trasciende la ley hecha por el hombre, la geografía física y el tiempo mismo. Somos masivos. Una masa.

Primero fuimos atraídos por el sonido. A lo lejos, el estruendoso ahogado eco del *beat* fue comparable con el corazón de una madre que calma a su hijo en su vientre de cemento, acero y cableado eléctrico. Nos trajo en el interior de su vientre, y ahí, en su cálida, húmeda y oscuridad de su ser, aceptamos que todos somos iguales. Llegamos aceptar que todos somos iguales.

No sólo en la oscuridad y en nuestro ser, la música se estrella contra nosotros atravesando nuestras almas. Somos iguales y en algún lugar a 35Hz pudimos sentir la mano de Dios en nuestras espaldas, empujándonos hacia adelante para fortalecer nuestras mentes, nuestros cuerpos y nuestros espíritus. Nos empuja para voltear hacia la persona de al lado, unir y levantar las manos para compartir la incontrolable alegría que sentimos al crear esta burbuja mágica que permite, sólo por una noche, protegernos de los horrores, atrocidades y contaminaciones del mundo exterior. Con este entendimiento es con el que realmente nacemos.

Sigamos abarrotando los clubs, almacenes o edificios abandonados que nosotros les daremos vida por una noche. Fuerte, palpitante, vida vibrante en su más pura e intensa forma hedonista. En estos lugares improvisados, buscamos arrojar el agobio de la incertidumbre de un futuro incapaz de ser estable y seguro para nosotros.

Buscamos renunciar a nuestras inhibiciones, liberarnos de los grilletes y las restricciones impuestas por la preocupación del orden público. Buscamos reescribir la programación que se ha adoctrinado desde el momento en que nacimos. La programación que nos dice que hay que odiar, hay que juzgar y esconderse en el agujero más cercano y conveniente. La programación que incluso nos dice cuáles escaleras subir, cuándo pasar por el aro y cuándo correr en la confusa rueda de hámster. La programación que nos dice qué hay que comer de la cuchara brillante de plata en vez de ser capaces de alimentarnos con nuestras propias manos. La programación que nos dice que debemos cerrar nuestras mentes en vez de abrirlas.

Hasta que salga el sol quemando nuestros ojos con una distópica realidad del mundo que se ha creado, bailemos intensamente con nuestros hermanos y hermanas celebrando nuestra vida, nuestra cultura y nuestros valores en los que creemos Paz, Amor, Libertad, Tolerancia, Unidad, Armonía, Expresión, Responsabilidad y Respeto.

Nuestro enemigo es la ignorancia. Nuestra arma es la información. Nuestro delito es romper y desafiar cualquier ley que pretenda detener nuestra celebración. Aunque se detenga una fiesta, en una noche cualquiera, en una ciudad cualquiera, en un país cualquiera de este hermoso planeta, nunca se podrá parar una fiesta completa. No se tiene acceso para ese interruptor, no importa lo que se pueda pensar. La música nunca se detendrá. El latido del corazón nunca se apagará. La fiesta nunca se acabará.

Soy un raver y este es mi manifiesto.

¹⁸ El Manifiesto Rave se puede consultar en el Blog peaceandloveism.com en "Peace, Love, Unity, and Respect: The Raver's Manifesto", [en línea],2009.

Un punto importante a considerar es la acción apolítica de los ravers, aunque en el *Manifiesto Rave* se refuta esta idea debido a que en el documento se establecen los ideales y visión de los ravers pero además critica al orden establecido y en este sentido se fija una postura política.

Códigos Rave

Como una forma de comunicación e identificación se exponen algunas frases o sentencias de cómo los ravers perciben su movimiento y al mismo tiempo son acercamientos a sus códigos de identificación, además se describen algunos acontecimientos que sólo ellos entienden su significado¹⁹:

- Los ravers saben *Sonreír*.
- Todos los sonidos agudos comienzan a sonarte a silbidos *ácidos* de un rave.
- Los ravers pueden entender y tener grandes conversaciones con cualquier persona menor a diez años.
- Todos los sonidos graves comienzan a sonarte a *drum 'n' bass*.
- Los ravers saben dónde están las mejores tiendas de juguetes.
- Podrás pagar \$20 por un boleto de un evento que probablemente no se va a realizar..., y podrás pagar \$30 por una píldora que probablemente sea una aspirina..., pero no vas a pagar \$1 por un vaso de agua.
- Los ravers saben sacar provecho a sus tenis.
- (Frase para las mujeres) Estás algo desilusionada de tu anillo de compromiso porque no brilla en la oscuridad.
- Los ravers siempre desean que el DJ siga tocando el *ruido* que se escucha en el viaje de autobús a casa.
- Los ravers constantemente señalan las imágenes alucinantes en la vida cotidiana.
- Los ravers consideran cada nuevo lugar que visitan como una posible locación para organizar una fiesta.
- (Frase para las mujeres) Estás algo desilusionada porque tu novio no brilla en la oscuridad.
- Los ravers abrazan a todos.

¹⁹ Las frases se seleccionaron de *Technobunny* en "How to Spot a Raver" [en línea], *psycho_warek.mx*, [en línea]) y *zonarave.com* [en línea], 2003.

- No sólo notas que los aparatos electrodomésticos como la lavadora pueden generar un ritmo funky, también puedes debatir si se trata de *tribal* o *trance*.
- Los ravers se les puede encontrar bailando en cualquier parte excepto en la pista principal.
- No dejarás de ver un almacén vacío, iglesia, escuela, gran campo abierto, hangar, etc... sin tener una lejana mirada en tus ojos y decir....wow, qué gran lugar para....
- Los ravers entienden el arte de hablar en el baño.
- En la iglesia, imaginas cómo quitar tanta cosa de ahí y volverlo en un espacio muy "groovy" para un rave.
- Los ravers pueden escoger su ropa por la textura, color y talla.
- Tu jefe descubre que hay glitter (brillantina) en tu escritorio, en tu computadora, en el teclado y en tus cejas.
- Los ravers siempre saben el lugar más probable para encontrar a otros ravers en un radio de cien metros.
- Has comenzado a escribir "PLUR" al final de todas las cartas que escribes a familiares o amigos.
- Los ravers no se molestan en planear reunirse con sus amigos a tiempo, sus amigos siempre están ahí.
- Has comenzado a comprar *Jolly Ranchers* y paletas *POP* en vez de carne en tus compras del súper.
- Los ravers no dicen "bonitos zapatos, ¿quieres cog...r?"
- Tratas de idear cómo ponerle LEDs a la gelatina *Jell-O*.
- Los ravers dan los mejores abrazos y masajes.
- Los ravers siempre dirán "hola" a aquellas personas que no conocen.
- Los ravers definen su estilo de música como "bueno".
- Crees que 604 se lee "GOA".
- Los raves tienen un sólo ritmo en la mente: "thump, thump, tweet, thump, tweet, thump"
- Los ravers nunca saben el nombre de sus canciones favoritas.
- Los ravers siempre escogen la "E" en preguntas de opción múltiple.
- Al manejar mueves la cabeza siguiendo el ritmo....pero te das cuenta que el radio está apagado y estás moviendo la cabeza al ritmo de los limpiadores del parabrisas en alta velocidad.

P.L.U.R.

Dentro de la comunidad raver hay un principio, el cual tiene que prevalecer entre los asistentes al evento y representa la ideología denominada *P.L.U.R.*²⁰ Esta palabra es un acróstico integrado por cuatro palabras en inglés y su significado es **Peace** (Paz) tanto en lo individual como en lo grupal, **Love** (Amor) sin distinción entre todos sus integrantes, **Unity** (Unidad) entre sus individuos y **Respect** (Respeto) en los ámbitos social, religioso, sexual, raza, género, económico o ideológico. El *P.L.U.R.* también es una expresión de anhelo colectivo ante la desesperanza, caos y desconcierto mundial.

Subcultura Rave

Las características del movimiento rave como la forma de vestir y los accesorios, la música, el manifiesto y la ideología *P.L.U.R.*, entre otros, son rasgos de identificación propios de un grupo social denominado subcultura.

“Las subculturas actúan creativamente sobre el material simbólico recibido del mercado de consumo juvenil...; utilizaría a modo de “collage” la cultura recibida de acuerdo a sus valores y normas.” (Hormigos & Martí Cabello, 2004).

Al salir de noche y congregarse para escuchar música electrónica a alto volumen, en un lugar apartado, es una convivencia que concede temporalmente un poder como grupo o masa para apropiarse de un área determinada sin la restricción de la autoridad.²¹

En los raves la identidad se va construyendo de manera colectiva como una “red simbólica” (Feixa, Molina, & Alsinet, 2002). y entre sus integrantes se van reconociendo por medio de los símbolos como la música, el baile, la vestimenta, entre otros.

²⁰ En 1991 Frankie Bones, un DJ de New York, uso las palabras *Paz, Amor y Unidad*, en uno de los primeros Raves en el sur del Bronx. En aquel evento se iba a suscitar una pelea entre una pareja y para calmar los ánimos Frankie detuvo la música, se subió a la mesa donde estaba mezclando y gritó a la gente: “Mejor empiecen a mostrar algo de Paz, Amor y Unidad, o les voy a romper sus caras” (Bones, 2012). Desde ese entonces empezaron utilizarse los términos *Paz, Amor, Unidad* y después con el paso del tiempo la gente fue incorporando la palabra *Respeto*.

²¹ Esto tiene relación con las *Zonas Autónomas Temporales (TAZ)*, ensayo del estadounidense Hakim Bey, quien describió a la TAZ como los espacios donde de manera temporal acontecen relaciones sociales de manera libre sin la mediación de la autoridad. (Bey, H. La Zona Temporalmente Autónoma, [en línea]).

Son cuatro los elementos que configuran la identidad en las agrupaciones juveniles: 1) la *imagen* o reputación; 2) la *afectividad* o emocionalidad; 3) la *contestación* o resistencia a la oficialidad y 4) la *mediatización* o propagación de imaginarios gracias a los medios de comunicación. (Montenegro Martínez, 2004).

Los jóvenes son quienes crean nuevos lenguajes, manifestaciones particulares y algunas de estas expresiones cuestionan o rechazan a la cultura dominante.

“... a través de esta creación de símbolos, dicho grupo marginado encuentra y afirma su identidad; se distancia de los valores oficiales de la sociedad y, en ocasiones, protesta en contra de éstos.” (Brito García, 1984).

El desarrollo de estas subculturas ocurre al interior del grupo dominante, llámese orden establecido, autoridad quienes al no tener un control sobre ellos los señala como violentos, drogadictos e inmorales; pero al mismo tiempo, los distingue y excluye. Esto se debe a que son dos lenguajes tratando de hablar un mismo idioma, uno se desarrolla libre e irreverente, mientras que el otro está estructurado y es socialmente convencional.

Identidad a través de la música

La música es un elemento importante de identificación entre los individuos, porque ocurre a través de la práctica comunicativa y de expresión. Representa, simboliza y refleja la identidad de la sociedad, es decir es una acción social “aquella que se realiza a partir de objetos compartidos y colectivamente definidos” (Feixa, Molina, & Alsinet, 2002).

Sin duda la música adquiere importancia durante la juventud porque es la etapa de la vida donde se experimentan con mayor intensidad las emociones y sentimientos. Esta vivencia de la música ocurre de dos maneras, en lo individual (en un aislamiento temporal) y en lo grupal (al compartirlo con más personas).

Es el gusto musical el que también define al grupo juvenil o subcultura del que se está hablando, en este sentido, el género musical vinculado a los raves es la música electrónica y sus diferentes géneros como el *House*, *Trance*, *Techno*, entre otros.

Simon Frith comenta las tres funciones sociales de la música popular²²:

1. Identidad

La música es una autodefinición particular, es para sentirse parte de un grupo dentro de la sociedad. Ocurre un proceso de identificación y vinculación entre los intérpretes y las personas a quienes también les gusta la música. Son las diferentes opciones musicales las que influyen en la elección del individuo. Cuando se va creando el gusto por un género musical también se aprende a excluir aquellos géneros musicales que no son del agrado. Sentir la música es otra experiencia que se busca y disfruta, como por ejemplo al acudir a un concierto, al escuchar a los grupos o intérpretes, el sonido y la audiencia son el complemento para que el individuo se sienta parte de un todo.

2. Emoción

A través de la música el individuo expresa todo aquello que no puede decir con palabras. Esto es, “la gente necesita darle forma y voz a las emociones”, debido a que la mayoría de las canciones actuales hablan sobre el amor o desamor y a través de ellas el individuo se siente identificado en el qué y cómo lo dicen. Se idealiza con los intérpretes porque son ellos quienes pueden decir y expresar el sentir de la gente.

3. Memoria-Tiempo

Es cuando se intensifica la experiencia del tiempo presente al escuchar una canción, el tiempo se detiene mientras que los ritmos atrapan al individuo. La organización musical de nuestro sentido del tiempo permite recordar y relacionar la música con las experiencias vividas. Como dice el autor “La música popular del siglo XX ha tenido en su conjunto un sesgo nostálgico”. (Frith, 2001).

En este sentido se puede decir que hay una estrecha vinculación entre la identidad y la música, al grado que ésta última la “posee” el individuo. Entonces, si el género musical, grupo o intérprete fuesen criticados las personas también sentirían una crítica recíproca a su identidad.

²² Simon Frith define a la música popular como aquella que es producida, distribuida y consumida, abarcando a todos los géneros musicales producidos en siglo XX. (Frith, 2001).

1.3 Música electrónica

En este apartado se hablará acerca del elemento principal unificador y de identificación de los raves: la música electrónica. Esta música es creada y elaborada con base en el uso de sintetizadores, cajas de ritmo y computadoras. Los sonidos y samplers son manipulados para crear las melodías, ritmos y ambientes de los diferentes géneros de música electrónica.

Para hablar de música electrónica, sus primeros intérpretes e instrumentos, se mencionará que estos se originaron desde principios y hasta mediados del siglo XX, conocidos como música electroacústica y música concreta.

1900-1940

A principios del siglo XX las primeras aproximaciones de la música electrónica acontecieron con *los futuristas*, fue Luigi Russolo (1885-1947) quien inventó máquinas para generar sólo ruidos, una de ellas fue el *Explosionador* (explosionatore) de donde se crearon algunos temas como “*Risveglio di una Città*” (1913) y “*L’arte dei rumori*”.

En 1906 el estadounidense, Thaddeus Cahill (1867-1934), diseñó el *Telarmonio* o *Dinamófono*, un instrumento de grandes dimensiones, el cual emitía sonidos producidos por dinamos que “mandaban impulsos alternos que se convertían en señales acústicas de distinta frecuencia e intensidad.” (Blánquez & Morera, 2002).

En 1920 el ruso Lev Sergeyevich Termen (1896-1993) inventó el *Eterófono* también conocido como *Théremín*, este instrumento sonaba sin un contacto físico directo, más bien acercando o alejando las manos a dos antenas (en forma de “L” una en posición horizontal y la otra en vertical) este instrumento emitía un sonido agudo y ululante, producido por un “emisor de campos magnéticos capaz de convertir en señal acústica la alteración de los mismos.” (Blánquez & Morera, 2002). Entre algunos de los intérpretes del *Théremín* están Lucie Bigelow Rosen (1890-1968), Samuel Hoffman (1903-1967) y Clara Rockmore (1911-1998).

En 1928 el francés Maurice Martenot (1898-1980) inventó el instrumento *Ondas Martenot*, el cual era un aparato complejo porque estaba integrado por un teclado (como un piano), un anillo de metal que al ser deslizado por unas cuerdas producía un sonido como el *Théremín*, una caja que tenía un dispositivo con un botón el cual servía para marcar la intensidad musical y unos interruptores para manejar siete tipos de timbres (*Onde, Creux, Gambe, Petit gambe, Nasillard, Octaviant y Souffle*). Algunos de sus intérpretes son Thomas Bloch (1962), Cynthia Millar, Christine Ott, Tristan Murail (1947), Geneviève Grenier y Claude-Samuel Lévine. Se considera a las *Ondas Martenot* un precursor del sintetizador moderno.

1950-1970

El *Trautonio (Trautonium)* es otro instrumento precursor del sintetizador y fue creado en 1924 por el alemán Friedrich Trautwein (1888-1956). Tiempo después en 1948, otro alemán Oskar Sala (1910-2002)²³ realizó modificaciones al instrumento y desarrolló el *Mixtur-Trautonium*, por medio de unas lámparas de neón de alto voltaje que hacían una síntesis del sonido, el cual emitía sonidos al presionar unas teclas y moviendo unas perillas que controlaban las frecuencias.

Para mediados de la década de los años 60 Steve Reich (1936), Philip Glass (1937), Michael Nyman (1944) fueron los iniciadores del *minimalismo*, este género musical se caracteriza por “la repetición constante, con ligeras variaciones, de estructuras musicales reducidas a lo mínimo” (Blánquez & Morera, 2002). Y es a través de sus composiciones que establecieron las bases de la música electrónica actual.

Las melodías del *minimalismo* son elaboradas con base en instrumentos musicales pero también incorporando pequeños sonidos ambientales como objetos, cucharas, botellas, vasos, grabados en una secuencia, que mientras transcurre la melodía, aparecen de manera repetida como un *loop*.

²³ En el cine Oskar Sala participó en la película *Los Pajaros* (Alfred Hitchcock director, 1963, Estados Unidos: Universal Pictures) al encargarse de los efectos especiales y empleó el *Mixtur-Trautonium* para recrear los sonidos de las aves.

1970-1985

El *Mellotron* fue uno de los primeros instrumentos electro mecánicos utilizado en la década de los 70, se tocaba por medio de unas teclas que al ser presionadas emitía sonidos y ritmos de distintos instrumentos, a través de cintas magnética pre grabadas de unos 8 segundos de duración. A esta secuencia de sonidos grabados se le conoce como *loop* y es utilizado con frecuencia en las melodías de la música electrónica.

Es a partir de la década de los 70 cuando los instrumentos se fueron compactando hasta ser transportables. Los sintetizadores *Moog*, así como las cajas de ritmo y teclados eran frecuentemente utilizados, principalmente por los grupos de rock progresivo, para incorporar un sonido distinto a sus canciones.

El inglés Brian Eno (1948) es otro personaje iniciador de la música electrónica, mejor conocida como *Ambient*, sobre todo con su disco *Music for the Airports* de 1978. Brian Eno también trabajó con David Byrne (1952) fundador de los *Talking Heads* y en sus producciones recurrió a las influencias del minimalismo y el uso de sintetizadores.

El conjunto británico *COUM Transmissions* (1969-1975) integrado por Genesis P-Orridge y Cosey Fanni Tutti era un proyecto colectivo de música y performance el cual en sus presentaciones confrontaban aspectos sociales controvertidos ante la sociedad británica. Después Genesis P-Orridge y Cosey Fanni Tutti junto con Peter Christopherson y Chris Carter formaron la agrupación *Throbbing Gristle* (1975-1981) quienes en sus performances mostraban un alto contenido soez, indecoroso y pornográfico. Este grupo se caracterizó porque en sus canciones utilizaban sonidos distorsionados, secuencias de grabaciones y sintetizadores. En el año 1981, Cosey Fanni Tutti y Chris Carter formaron otro grupo llamado *CTI (Creative Technology Institute)*, su trabajo musical influyó en los antecedentes de los géneros *Electro* y el *Techno*.

Los grupos *SPK*, *Whitehouse* y *Cabaret Voltaire* también influyeron en los géneros de música electrónica de los años 80 como el *Techno* e *Industrial*, además otro referente en aquellos años fue la agrupación japonesa *Yellow Magic Orchesta* quienes de manera similar utilizaban sintetizadores en sus temas musicales.

Pero la agrupación que permitió acercar la música electrónica a las masas en los años 70 fue el grupo *Kraftwerk* (*central energética*) originario de Dusseldorf, Alemania, y es referente obligado en la historia de la música electrónica.

Para el año 1977 el italiano Giorgio Moroder se encargó de producir el quinto disco de la cantante Donna Gaines mejor conocida como *Donna Summer*, y el tema “*I Feel Love*” fue creado empleando sintetizadores, con la particularidad de mostrar un poco de la música electrónica de baile del futuro.

El inglés Daniel Miller en 1978, bajo el nombre de *The Normal*, produjo las canciones “*Warm Leatherette*” y “*T.V.O.D.*” con el sintetizador analógico *Korgel*, tiempo después estuvo en otro proyecto musical con la agrupación *Silicon Teens* donde predominó el uso de los sintetizadores y desarrolló el género *synth-pop*. Posteriormente Daniel Miller contacta y produce el primer disco de la agrupación de origen alemán *Deutsch Amerikanische Freundschaft*, alias *DAF*,²⁴ y al poco rato después, produce los discos de uno de los grupos representativos de la música electrónica pop de los años 80: *Depeche Mode*.

A inicios de los años 80 después de la efervescencia que tuvo la música *Disco* surgió otro movimiento y género musical el *Hi-Nrg* (Hi-Energy). El productor estadounidense Patrick Cowley se le atribuye como iniciador de la música *Hi-Nrg*, quien utilizó sintetizadores para producir, entre otros, temas como “*Megatron Man*” y “*Do you wanna funk with me*”. Grupos como *Trans-X* con su éxito “*Living On Video*”, *Lime* y el travesti *Divine*, entre otros exponentes tuvieron éxito en países como Estados Unidos, Canadá, México y países de Europa, además de Italia debido al género musical *Italo Disco*.

Hasta aquí se puede señalar el desarrollo que ha tenido la música electrónica desde principios del siglo XX hasta la década de los 80, para después dar pauta al *House*, el *Techno* y el *Trance*, géneros musicales que permitieron encaminar y dar sentido a la música electrónica actual.

²⁴ Uno de los integrantes de *Deutsch Amerikanische Freundschaft* (DAF), Chrislo Haas estuvo en el grupo alemán *Liaisons Dangereuses*, y su canción “*Los Niños del Parque*” fue un éxito en las pistas de baile de los años 80 convirtiéndose en un tema clásico de la música *Industrial*.

House

Primero se hablará del *House*, género que estableció las bases de la música electrónica moderna. El *House* originalmente está compuesto por una mezcla entre la música *Disco* y el *High-Nrg*, en combinación con géneros como el *Hip-hop*, *Synth pop* y ritmos latinos. Al igual que la música *Disco*, el *House* en cierto momento fue discriminado porque primeramente era escuchado en los clubs gay, pero este aspecto dejó de tener importancia, debido a que independientemente de la orientación sexual, la música atraía a los jóvenes.

En el Club *Paradise Garage*, en Nueva York a mediados de los años 80, fue el lugar donde se escucharon los primeros temas de *House* a través de las mezclas de Larry Levan quien era el DJ residente.²⁵ El club tuvo éxito porque Larry Lavan mezclaba la música combinando diferentes géneros musicales como *Disco*, *Garage* y *House*.

En el *Paradise Garage* junto a Larry Levan también estaba Frankie Knuckles, quien fue invitado a la ciudad de Chicago para que fuera el residente en el club *Warehouse*.²⁶ Frankie Knuckles en sus sesiones²⁷ mezclaba *música electrónica europea*, *electro* y *synth pop europeo*, pero además recurrió a las cajas de ritmo *Roland TR-808* y *TR-909*²⁸ para crear nuevas melodías.

En cuanto a temas del *House*, los primeros referentes fueron de mediados de los años 80 como “*On & On*” y “*Funk you up*” de Jesse Saunders; “*Waiting on my angel*” de Jamie Principle; “*7 Ways to Jack*” de Hércules entre otros. Las canciones que fueron himnos (*anthems*) en estos primeros años del *House* fueron “*House Nation*” de House Master Boyz, “*Can you feel it*” de Mr. Fingers y “*French Kiss*” de Lil Louis.

²⁵ El DJ residente es quien mezcla de forma permanente en un club durante un determinado tiempo.

²⁶ Hay dos historias que explican por qué el género se llama *House*: 1) Se le atribuye el nombre por el club *Warehouse*, 2) porque los jóvenes de esa época creaban los temas musicales en su casa (house) y después se lo entregaban a Knuckles recién grabados en un casete.

²⁷ Se denomina Sesión o Set al momento cuando el DJ está mezclando.

²⁸ Los *Roland TR-808* y *TR-909* fueron los primeros sintetizadores programables portátiles que se podían conectar a un sistema de sonido y producían innumerables ritmos, sonidos, melodías. En los géneros musicales como *house*, *techno* e *hip-hop* era común emplear estos instrumentos para elaborar los temas musicales.

En cuanto a la producción del *House*, algunos de los temas se caracterizan porque llevan versiones cantadas que por lo general expresan situaciones de placer, goce, frenesí, fiesta, erotismo o sexo; en español o inglés. Asimismo en algunas producciones musicales del *House* se incorporan ritmos latinos debido a la influencia de los DJ's y productores latinos y no latinos radicados en Nueva York como Erick Morillo, José Núñez, Harry "Choo Choo" Romero, Junior Sánchez, Robbie Rivera, David Morales, entre otros y se les atribuye el subgénero *Latin House*.

Por otro lado el *Acid House*, género del cual se habló en el primer apartado y se mencionó que se tocaba en los primeros raves en Inglaterra, tuvo sus orígenes en 1985 en Chicago a través de Dj Pierre y Earl Smith (*Spanky*) que utilizaron la caja de ritmos *Roland TB-303* para crear un sonido "burbujeante, crujiente y acidorro" (Blánquez & Morera, 2002). Ellos nombraron a su agrupación *Phuture* y lanzaron su primer tema musical "*Acid Trax*", mismo que dio origen al *Acid House*.

Algunos de los temas considerados referencia y clásicos del *House* son "*Café del Mar*" de Energy 52, "*Beachball*" de Nalin & Kane, "*Needin You*" de David Morales, "*Meet Her at the Love Parade*" de Da Hool, "*The Man With The Red Face*" de Laurent Garnier y "*Lola's Theme*" de The Shapeshifters.

Una característica de los géneros de música electrónica es su constante renovación, incorporan nuevos estilos y ritmos musicales para convertirse en subgéneros o ramificaciones de estos, en este sentido dentro de la gama de derivaciones que puede haber en el *House* está el *Deep House*, *Progressive House*, *Hard House*, *Tech-House*, entre otros.

Techno

Los orígenes del *Techno* acontecieron en la ciudad de Chicago en los Estados Unidos con el DJ estadounidense Derrick May, quien primeramente conoció el *House* en esa ciudad y después llevó el concepto a Detroit. Mientras en Chicago el *House* utilizaba elementos del *soul*, las influencias del *Techno* fueron de las agrupaciones de música electrónica provenientes de Europa como *Kraftwerk*, el *New Wave* británico e *Italodisco*.

Los primeros temas de *Techno* fueron “*Alleys of your mind*”, “*Clear*” y “*R9*” del grupo llamado *Cybotron* integrado por Juan Atkins y Richard Davies en 1983. Más tarde al acabarse el proyecto, Atkins se juntó con Derrick May y Kevin Saunderson para radicar durante un tiempo en Chicago y aprender todo acerca de la producción de la música *House*. Al regresar a Detroit cada uno de ellos empezó hacer sus producciones nombrándose los “*Techno rebeldes*”.²⁹

En el Club *Todd's* se escucharon los primeros temas del *Techno*, al igual que en el programa de radio *The Electrifying Mojo* a cargo de Charles Johnson. Para el año 1988, Derrick May era el DJ residente en el club *Music Institute* y se encargaba de amenizar las noches con sus sesiones de *house*, *acid house* y *techno*. En ese mismo año invitaron a May a Inglaterra para editar el disco “*Techno! The New Dance Sound if Detroit*” y producir el primer material discográfico fuera de Detroit.

Como consecuencia y ante la influencia del *Techno* en los jóvenes, surgió la primera generación post “*Techno rebeldes*” en el año 1991, con el conjunto *Cyberonik* integrado por Richie Hawtin, John Acquaviva y Dan Bell, al igual que el colectivo *Underground Resistance* (UR) integrado por Jeff Mills, Mike Banks y Robert Hood, ellos empleaban las cajas de ritmo *Roland 303* y *TR-909* para incorporar sonidos ácidos a sus melodías.

Es en la década de los años 90, en la ciudad de Detroit donde también se realizarían los primeros raves, principalmente en edificios abandonados, algunos de ellos fueron el *Heaven and Hell*, el *Hard* y el *Mayday*.

La conexión musical entre Estados Unidos y Europa en la década de los años 90 permitió la difusión y expansión del *Techno* en países como Alemania, Holanda, Bélgica y Francia. Asimismo la movilidad de DJ's europeos a los Estados Unidos fue recurrente, con presentaciones en eventos en las ciudades de San Francisco, Filadelfia, Denver y Miami. A su vez, DJ's americanos viajaban a los principales clubs y raves de Londres, Ibiza, Holanda y Alemania.

²⁹ En alusión al libro de Alvin Toffler *La Tercera Ola*, libro el cual trata acerca de la historia de la humanidad y su evolución en los ámbitos sociales, económicos y de comunicaciones a lo largo de tres grandes periodos: el agrícola, el industrial y el global. Es en este último periodo cuando empieza la era de la individualización.

Algunos notables exponentes del *Techno* son *DJ Spooky*, *Carl Cox*, *Josh Wink* y *Green Velvet*, además del repertorio de temas de esta género se destacan “*Higher State of Consciousness*” y “*Don't Laugh*” de *Josh Wink*, “*The Bells*” de *Jeff Mills*, “*Flash*” de *Green Velvet* y “*Jaguar*” de *DJ Rolando*. En cuanto a los subgéneros o derivaciones del *Techno* se mencionan el *Tech-House*, *Progressive Techno*, *Techno Minimal*, *Techno Hardcore*.

Trance

Este género es una derivación del *House Progressivo*, surgió en Europa durante la década de los 90, se caracteriza por su ritmo armónico y melódico, con interpretaciones cantadas de voces femeninas o masculinas.

Se le atribuye al grupo británico de inicios de los años 90, *The KLF (Copyright Liberation Front)* exponer los primeros acercamientos de este género musical en su disco “*White Room*”. Mientras que el grupo *The Age of Love*, en 1990, produjo el primer tema homónimo de este género.

Es en la década de los 90 cuando varios DJ's empezaron a producir sus temas musicales como “*9 PM (Till I Come)*” de *ATB*, “*Flaming June*” de *BT*, “*For an Angel*” de *Paul Van Dyk* y lograban mezclarlos en sus sesiones para que las conocieran en los distintos eventos como el *Global Gathering Festival*, *Creamfields Festival*, *Gatecrasher* en Inglaterra o el *Love Parade* en Alemania.

Entre el repertorio de temas de *Trance* se destacan a “*Greece 2000*” de *Three Drives*, “*1998*” de *Binary Finary*, “*Madagascar*” de *Art of Trance*, “*Silence*” de *Delerium*, “*Southern Sun*” de *Paul Oakenfold*, “*Loves Comes Again*” y “*Just Be*” de *Tiësto*. En cuanto a los subgéneros o derivaciones del *Trance* están el *Vocal Trance*, *Progressive Trance*, *Happy Hardcore*.

Dance

El género *Dance* de finales de los años 80 y que perduró hasta mitad de la década de los 90 también tuvo sus influencias del *House* mezclado con el *Rap*. Es en el continente europeo donde tuvo un relevante impacto con intérpretes y agrupaciones como *Technotronic*, *Snap*, *Dr. Alban*, *2Unlimited*, *Culture Beat*, *Corona*, *Real McCoy*, *Whigfield*, *La Bouche*, *Alexia*, *Zhi-Vago*, *Haddaway*, *Sash*, *Double Vision*, *Ice Mc*, *Jam & Spoon*, *Ace of Base*, *Robin*, *Mr Scatman John*, *Newton*,

Paradisio, entre otros. El género *Dance* tuvo una importante aceptación y seguimiento en México entre los jóvenes adolescentes de los años 90.

DJ's mujeres

Antes de continuar es necesario mencionar la participación de DJ's mujeres, quienes han demostrado que la música electrónica y la disciplina de mezclar música no es necesariamente una actividad de un género. La mayoría de ellas incursionaron en el ámbito de las mezclas desde mediados de los años 90 cuando el movimiento de la música electrónica empezó a tener relevancia tanto en América como en Europa.

Charissa Saverio (1969) mejor conocida como *DJ Rap*, se ha encargado de mezclar música *House* desde finales de los 80, ella es reconocida por los temas "*Good to Be Alive*" y "*Bad girl*"

Theresa Young (1970), alias *DJ Tracy Young* ha mezclado *House*, *Deep House* y *Tech House* desde la década de los 90, quien además de su destreza en las consolas también ha producido diferentes remixes de varios cantantes del género pop como Maddona, Gloria Estefan, Olivia Newton John, entre otros.

Irene M. Gutiérrez, *DJ Irene*, es reconocida porque es una de las primeras mujeres en mezclar el género "duro" de la música electrónica, el *Hard House*, desde la década de los 90.

Barbara Bonfiglio (1975) *DJ Misstress Barbara*, desde mediados de los 90 se dedica a mezclar *Progressive House* y *Techno*, pero fue a principios de la década del 2000 cuando produce sus primeros discos "*Relentless Beats, Vol 1 y 2*" con los cuales se dio a conocer a nivel mundial.

Sandra Collins inició su carrera de DJ desde finales de los años 80, ha mezclado y producido géneros como *Trance*, *Techno* y *Progressive House*. Paul Oakenfold distinguió su labor, eligiéndola para mezclar varias sesiones de música para su disquera *Perfecto Records*.

Caroline Hervé (1973) mejor conocida como *Miss Kittin* además de mezclar géneros como *House*, *Techno* y *Electroclash* es reconocida por haber producido junto con *The Hacker* el tema "*Frank Sinatra*" a finales de los años 90.

Psychedelic

A la par del desarrollo de los raves en el continente europeo y americano, hay otro movimiento independiente, que también puede considerarse parte de los géneros de la música electrónica, el *Psychedelic Trance*.

El *Psycho* como también se le conoce tuvo sus orígenes en la India en las playas de GOA. Este movimiento retoma el espíritu Hippie, y al igual que los raves, se realiza en lugares amplios y apartados como playas y bosques. La decoración de los eventos *Psycho*, es por lo general alusiva a la espiritualidad y cosmogonía de civilizaciones antiguas, además la decoración utiliza colores fosforescentes y fractales, así como la proyección de visuales de imágenes psicodélicas.

La música de este género se caracteriza por tener sonidos propiamente psicodélicos, ácidos y melódicos, ritmos rápidos que generalmente tienen una duración entre 7 y 9 minutos.

Big Beat

En los años 90 también empezó a producirse música electrónica llamada *Big Beat* que tiene una fusión ecléctica de estilos musicales como el *Techno, House, Drum & Bass, Acid House, Rap*. Este género surgió en un momento *post rave* en Inglaterra, las melodías empezaron a sonar rápidamente en diferentes partes del mundo a través de las radiodifusoras, canales de videos musicales como MTV y tiendas de discos, con una interesante aceptación del público debido a la calidad de la producción musical. Algunos de los exponentes de este género son *The Orb, Fatboy Slim, The Prodigy, The Chemical Brothers, Underworld, Faithless, Massive Attack, Goldie, Armand Van Helden* y *Olive*.

Festival Sonar

La música electrónica tiene una corriente donde las creaciones musicales van hacia lo acústico, experimental, minimalista y ambiental, como una exposición artística dejando a un lado lo lúdico y comercial. Estos géneros de manera usual son escuchados en performances, instalaciones sonoras y/o proyecciones visuales, festivales, museos y exposiciones artísticas.

Un festival que se distingue por brindar lo vanguardista en cuanto a tecnología, artes y música electrónica es el *Sonar: Festival Internacional de Música Avanzada y New Media Art*, y que se lleva a cabo anualmente en Barcelona, España, desde 1994 hasta la fecha 2014.

En el *Sonar*, los DJ's, grupos y artistas invitados son elegidos por su disciplina y vanguardia musical; es como un pequeño laboratorio donde se presentan los avances en cuanto a la tecnología y creatividad.

Napster

En el año 1999, el internet además de propiciar la búsqueda de información, consultar el correo electrónico y establecer comunicación a través del chat, también empezó a ofrecer otros servicios como el intercambio de archivos llamado: red entre pares (2p2). En ese entonces salió el programa *Napster* que con base en un buscador permitía descargar e intercambiar música digital (mp3 o cualquier otro formato de audio) de todos los géneros musicales, entre los usuarios de manera gratuita.

Este programa fue un medio propicio para difundir a la música electrónica porque permitía adquirir nuevas versiones remezcladas, sesiones completas de DJ's, además de brindar el acercamiento con los productores, DJ's y grupos.

Como consecuencia de utilizar *Napster*, provocó un descenso en las ventas discográficas, por lo cual el programa fue demandado por las disqueras al incumplir las normas de derechos de autor, y en el año 2001 dejó de brindar este servicio retirándolo del internet.

Software

Como se ha mencionado anteriormente, la adquisición y uso de los instrumentos musicales como los sintetizadores y cajas de ritmo (instrumentos analógicos) eran fundamentales para la creación de la música electrónica durante las décadas de los 70 y 80.

El desarrollo tecnológico en la década de los 90, permitió a los jóvenes con el uso de las computadoras personales (herramienta digital) producir sus temas musicales sin la necesidad de un estudio de grabación o una disquera.

Esto fue posible con el manejo de programas de computadora que funcionaban como un estudio completo de música y permitían producir temas musicales mediante sonidos de instrumentos, cajas de ritmo y sintetizadores virtuales precargados. Algunos de estos programas utilizados eran el *Reaktor*, *ProTools*, *Rebirth Propellerhead* y *Cubase*.

Los DJ's, productores y jóvenes entusiastas dedicaban su tiempo a crear los temas musicales frente a la computadora, mediante la actividad denominada como la técnica del "Cut and paste" (cortar y pegar). Esto generó un aumento en la producción y edición de música pero sobre todo en la creación de versiones remezcladas, también llamados remixes³⁰.

Los medios de comunicación de la música electrónica

La música electrónica también ha encontrado espacios en algunos medios de comunicación para ser difundida a través de programas de radio, revistas y discografías independientes, con el objetivo de mantener informados a sus seguidores.

En medios impresos la revista inglesa *DJ Magazine*, mejor conocida como *DJ MAG*, inició desde el año 1991 y se ha mantenido vigente hasta esta época (2014), ofreciendo notas, entrevistas y reportajes del ambiente de la música electrónica. Esta revista se ha encargado de realizar anualmente, desde el año 1993, una votación vía internet para elegir a los 100 mejores "pincha discos"³¹. De igual forma la revista francesa *TRAX* además de notas, reportajes y reseñas de la música electrónica, incluía un CD con una compilación musical de los temas de los DJ o grupos que entrevistaban.

Paralelamente a las grandes compañías discográficas, que han monopolizado el mercado de la música popular desde el siglo XX, aparecieron las disqueras independientes para ser una alternativa en la producción y distribución de la música electrónica en las tiendas de discos comerciales.

Desde el año 1996 el sello discográfico inglés *Global Underground* ha producido compilaciones de *House*, *Techno*, *Electrónica* y *Minimal*. Esta disquera invita a un DJ para aparecer en la portada y mezclar la sesión del disco, además el CD incluye un libro pequeño con las fotografías alusivas del país visitado, con los comentarios del DJ y organizadores.

³⁰ El *remix* o *remezcla* es una variación de una canción original mediante arreglos o modificaciones que incorpora sonidos, ritmos y vocal es.

³¹ *Pincha Discos* es un sobrenombre para referirse al DJ.

El club inglés *Ministry of Sound*, desde el año 1996 también produce su propio sello discográfico, con sesiones mezcladas principalmente de música *Dance, House, Trance* y *Drum & Bass*. Cada compilación tiene un nombre para ser identificada como *The Annual, Clubbers Guide* y *Anthems*.

El sello inglés *Hed Kandi* produce desde el año 1999 compilaciones de *House* y sus diferentes variantes como *Disco House, Deep House, Beach House*, entre otros.

En la ciudad de San Francisco desde el año 1995 el sello *Om Records* se encarga de producir compilaciones de *House, Chill out, Hip-Hop* y *Acid Jazz*. Mientras que *MoonShine Music* (1992-2003) fue una disquera pionera de la música electrónica en los Estados Unidos, producía compilaciones de *Trance, Techno* e *Hip-Hop*, algunas de ellas ofrecían sesiones de DJ's grabadas en vivo.

Durante las décadas de los 80 y 90, era común conseguir los temas de música electrónica a través de las tiendas de vinilos, sobre todo en Inglaterra y en Estados Unidos en ciudades como Chicago, Nueva York y San Francisco, estos establecimientos permitían grabar los temas en vinilo debido a que era más barata su producción en comparación con un CD.

Del mismo modo la música electrónica, a finales de la década de los 90 principalmente, ha formado parte de las bandas sonoras de varias películas, sobre todo de aquellas que manejan una temática de rebeldía juvenil y ciencia ficción.

Una de las primeras películas que integró en su banda sonora a la música electrónica fue *Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick director, 1971, Reino Unido, Warner Bros Pictures), la producción musical estuvo a cargo de la compositora estadounidense Wendy Carlos que utilizó los sintetizadores *Moog*.

A principios del siglo XXI y debido a la popularidad de las fiestas rave en el continente Americano, se filmó la película *Groove* (Greg Harrison director, 2000, Estados Unidos, Sony Pictures Classics) que presenta de manera peculiar, el movimiento rave de los Estados Unidos a través de un grupo de jóvenes quienes organizan una fiesta en un viejo almacén en la ciudad de San Francisco.

Algunos DJ's también han colaborado en la producción de las bandas sonoras que se escuchan en las películas, como el DJ estadounidense Jeff Mills quien en el año 2000 fue el encargado de mezclar y producir la nueva banda sonora de la película restaurada de *Metrópolis* (Fritz Lang director, 1927, Alemania,UFA). Asimismo el DJ alemán, Paul Van Dyk, produjo la banda sonora de la película mexicana *Zurdo* (Carlos Salces director, 2003, México, Altavista Films).

Paul Oakenfold, aquel joven quien festejó su cumpleaños en Ibiza y fuera un iniciador del movimiento rave en Londres, participó en el año 2001 en la producción de la banda sonora de la película *Swordfish* (Dominic Sena director; Estados Unidos, Warner Bros. Pictures, 2001, 99 min).

Del mismo modo, otras películas que incluyen a la música electrónica como parte de las bandas sonoras son *Hackers* (Iain Softley director, 1995,Estados Unidos, Metro-Goldwyn-Mayer); *Trainspotting* (Danny Boyle director, 1996, Reino Unido, Miramax Films); *Run Lola Run* (Tom Tykwer director, 1998, Alemania, X-Filme Creative Pool); *Human Traffic* (Justin Kerrigan director, 1999, Reino Unido, Fruit Salad Films); *Matrix* (Larry Wachowski y Andy Wachowski directores, 1999, Estados Unidos, Warner Bros); *Animatrix* (Peter Chung, Andrew R. Jones, et al. directores, 2003, coproducción Estados Unidos, Japón, Warner Home Video); *It's all gone Pete Tong* (Michael Dowse director, 2004, Canada, Matson Films).

Por último, entre mediados de la década de los 90 y primeros años del siglo XXI la popularización de la música electrónica sucede de manera acelerada, como lo mencionan Juan Gamella y Arturo Álvarez “viajan más deprisa y más lejos que los intérpretes y contribuyen a la globalización de sonidos y estilos a gran velocidad.” (F.Gamella & Álvarez Roldán, 1999:109). Es en este momento cuando los medios de comunicación, estratégicamente, incorporan a la musica electrónica a la dinámica del consumo masivo y la transforman en una moda musical.

Capítulo II.- La Cultura Rave en México

2.1 Desarrollo y perspectivas, expansión de la Cultura Rave en México, el contexto histórico en el que se desarrolló.

El acontecimiento de los raves en México sucedió también en un periodo de transición, el cual inició desde principios de los años 80 hasta el comienzo del siglo XXI en la década del 2000.

En el gobierno de Miguel de la Madrid Hurtado (1982-1988), a partir de 1982 el país entró en una crisis económica, caracterizado por el “adelgazamiento del estado” donde algunos servicios gubernamentales como los bancos, teléfonos de México, servicios marítimos y ferroviarios fueron vendidos a empresas privadas, los salarios disminuyeron y la economía se abrió al libre mercado a través de las políticas dictadas por el *Fondo Monetario Internacional* (FMI) y el *Banco Mundial* (BM).

Para el siguiente periodo, en el sexenio de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) continuó consolidando la política económica de libre mercado y se firmó el *Tratado de Libre Comercio* (TLC) con los países de Canadá y Estados Unidos, permitiendo el arribo de industrias transnacionales, debilitando a la industria y economía nacional.

La campaña social del gobierno “*Solidaridad*” era promovida de manera incesante a través de los medios de comunicación difundiendo los logros y beneficios alcanzados. Al finalizar ese gobierno en el año 1994 es asesinado el candidato a la presidencia Luis Donaldo Colosio del *Partido de la Revolución Institucional* (PRI), además el levantamiento y ocupación del “*Ejército Zapatista de Liberación Nacional*” (EZLN) en Chiapas el 1º de enero de 1994, fueron eventos manifiestos de una inestabilidad gubernamental.

Para el siguiente periodo de Ernesto Zedillo Ponce de León (1994-2000) recibió los efectos de la anterior administración, un gobierno que desde la década de los 80 seguía en una crisis económica, política y social. Con una tarea importante, solucionar el conflicto armado en Chiapas, pero el gobierno manejó una política de contención sin una clara atención a las demandas del *Ejercito Zapatista de Liberación Nacional* (EZLN).

Pero por otro lado fue en este sexenio que se realizó la primera elección de Jefe de Gobierno en la capital del país en el año 1997, organizada por una instancia independiente al gobierno federal el *Instituto Federal Electoral* (IFE) y donde el partido de izquierda, *Partido de la Revolución Democrática* (PRD), gana las elecciones y resulta el primer gobierno electo de la Ciudad de México.

Por lo cual el desarrollo de los raves y música electrónica en México, sucedió en un momento de crisis social, económica y política. Si en Inglaterra la reelección de Margaret Thatcher ocasionó una desesperanza social, en México desde 1982 permanece ese sentimiento ante la incertidumbre de conseguir el bienestar social. Por otro lado, es en ese periodo de transición mundial donde las culturas juveniles se apartan, construyen su propia identidad y muestran su rechazo a las políticas establecidas.

Nexus 6

La preferencia musical de la juventud mexicana de la Ciudad de México era diversa, con una preferencia hacia el *Pop* y el *Rock* en español e inglés, la nostalgia de las *baladas pop* de los años 80 cambió por la irreverencia musical de los años 90.

En los años 90 las estaciones de radio como *Alfa 91.3 FM*, *Digital 99.3 FM*, *Stereo 97.7 FM*, *Pulsar 90.5 FM* se disputaban la audiencia juvenil para transmitir los éxitos musicales de los géneros *pop*, *rock pop* y *dance*. Mientras tanto las estaciones *W-FM 96.9 FM*, *Radioactivo 98.5 FM* y *Orbita 105.7 FM* transmitían *rock* y *rock alternativo*, por lo cual no había espacios disponibles que transmitieran *Música Electrónica*.

Fue en el *Instituto Mexicano de la Radio* (IMER), en la estación *Stereo Joven 105.7 FM* que en el año 1989 se produce uno de los primeros programas de *música electrónica* con el nombre de *Nexus 6*, conducido por Mauricio Rojas (*DJ Klang*) y Héctor Mijangos. En el año 1992 el programa concluye y *DJ Klang* en ese mismo año produce el programa *Tecnoplex* transmitido también en *105.7 FM* (durante la transición de *Laser FM*, *Conexión Acústica* y *Orbita*) hasta 1998. Además otros programas que permitieron la difusión de la música electrónica en aquella época fueron

Techno Sector 96 transmitido por *WFM 96.9 FM*, *Extasis 101* transmitido por *Rock 101 (100.9 FM)* y *Radio Virtual* transmitido por *Radioactivo 98.5 FM*³².

Discosmóviles

En la Ciudad de México también se organizaron eventos paralelos como los que se hacían en los clubs *Warehouse*, *Club Paradise* y *Garage*, mencionados en el primer capítulo. Las *Discosmóviles* como *Polymarchs* y *Patrick Miller* iniciaron en los años 80. Se realizaban de manera itinerante en las calles de distintas zonas de la ciudad, donde instalaban su escenario y equipo de sonido para que la gente bailara al ritmo de la música *Disco* y *Hi Energy* pero también de la música electrónica como el *Techno*, *Industrial* y *House*.

MEM (Música Electrónica Mexicana)

La inquietud de crear, producir y difundir música electrónica mexicana en la década de los 90 era de algunos cuantos ante la popularidad que el *Rock* y *Pop* tenía en la mayoría de la juventud y que además acaparaban la atención de las grandes disqueras.

Encontrar música electrónica extranjera en las tiendas de discos era poco usual, mientras que la producción de música electrónica nacional era nula, fue hasta que la disquera independiente *Opción Sónica* apoyó a diversas agrupaciones con la misión de difundir y distribuir sus producciones musicales. El conjunto musical *ele.ele.te (L.L.T)* integrado por *DJ Klang*, Hilda Acevedo y Luís Enrique Guzmán fue una de las primeras agrupaciones que lograron distribuir sus temas a través de esta disquera y tiempo después salieron los discos de otros entusiastas como *Jef-T* y *Fussible*, entre otros.

La disquera *Noiselab* a cargo de Héctor Mijangos, quién condujo junto a *DJ Klang* el programa *Nexus 6*, también apoyó a varios grupos de música electrónica mexicana y además produjo algunas compilaciones. Del mismo modo sin dejar de mencionar, las agrupaciones *Moenia* con su sonido *synth-pop*, los grupos *Fase* y *Belanova* con su sonido *House*, tuvieron el apoyo de importantes disqueras como *Virus Records* y *Universal Music*.

³² Algunas grabaciones de los programas de radio se pueden escuchar por internet en la página *Generación Nexus 6*, <http://generacionnexus6.blogspot.mx/>

En México ante la crisis económica de los años 90 y debido a los altos precios, resultaba un lujo adquirir música grabada, como alternativa surgió la *piratería*³³ de música, donde se podía conseguir copias grabadas de casetes y CD's en puestos ambulantes a un precio accesible, en comparación con las tiendas comerciales. En aquella época en la plaza *Meave*, ubicado en la el centro Ciudad de México, había un local donde se vendía música electrónica *pirata*, ahí mismo también se conseguían los *flyer* de los próximos eventos y fiestas.

El Internet fue uno de los recursos tecnológicos que sirvió para divulgar y conocer acerca de las fiestas rave que se organizaban en México. Las primeras páginas web fueron *Elektrorave* (<http://www.elektrorave.com/>), *Ravesmx* (<http://www.raves.com.mx/>) y *Toxic Productions* (<http://www.toxicpro.net/>), en ellas se podía consultar toda la información relacionada con la música electrónica nacional e internacional, eventos, festivales y fiestas rave. A partir de la primer década de del siglo XXI, aparecieron otras páginas web las cuales son un ejemplo de constancia y actualización como *Dosis Digital* (<http://www.dosisdigital.com/>), *Trance-it* (<http://trance-it.net/>), *Kinetik* (<http://Kinetik.tv/>), *Comunidad Electrónica* (<http://www.comunidadelectronica.tv/>) y *Ce-ro* (<http://www.ce-ro.com/>).

A mediados de los años 90 varios DJ's mexicanos empezaban a tocar y mezclar música en diferentes fiestas y eventos como *DJ Chrysler*, *Síntoma*, *Martín Parra*, *DJ Data (Alejandra Flores)*, *Xóchitl Lujan*, *Vazik*, *Dj Jerga*, *B-Jay*, *Linga*, *DJ Acidflux*, *Jef-T*, *Tini-Tun*, pero ante la falta de apoyo para estos proyectos de música electrónica mexicana se conformaron los *Colectivos*.

Entre los mismos productores y DJ's mexicanos, los colectivos *Arteria* (Ciudad de México), *Parador Análogo* (Ciudad de México), *Nopal Beat* (Guadalajara), *Colectivo IMECA* (Ciudad de México) y *Colectivo Nortec* (Tijuana) se agruparon, establecieron y desarrollaron en las principales ciudades de la República Mexicana³⁴, para que después presentaran su propuesta musical en fiestas y raves nacionales como extranjeros.

³³ *Piratería* es el término para designar al comercio informal de productos como ropa, calzado y aparatos electrodomésticos, elaborados con materiales similares a los originales pero de baja calidad. Las copias ilegales de música y video, se vendían a un menor precio en puestos y mercados ambulantes. Las ganancias de esta forma de negocio eran para el distribuidor y vendedor.

³⁴ El desarrollo principal de la música electrónica mexicana sucede en las ciudades de la República Mexicana, semejante a lo ocurrido en los Estados Unidos, en Chicago y Detroit, ciudades donde se originó el *House* y el *Techno*.

El Colectivo *Parador Análogo* estaba integrado por los DJ's *Linga (Manrico Montero)*, *DJ Unknow (Oliver Nájera)*, *E-Blue (Rodrigo Cheka)*, *Smoke (Erik Bautista)*, *Borderline (Demián Nájera)*, *Temple (Arturo Velázquez)*, *DJ Pepster (Israel Sosa)* y *Mc GoGo (Pablo Hernández)*.

El Colectivo *Arteria* estaba conformado por *DJ Chrysler (Luís Carlos Gómez)*, *Dig-it (Eduardo Domínguez)*, *Itzone (Itzvan León)*, *Klang (Mauricio Rojas)*, *Marvin (Israel Toledo)*, *Numen (Roberto Numen)*, *Ramiro Puente*, *Síntoma (Jesús Ortega)* y *Sound Machin*.

El Colectivo de *Nopal Beat* lo integraban las agrupaciones *Galápagos (Guillermo Ramírez)*, *Sussie 4 (Odín Parada y César Gudiño)*, *Shock Bukara (Manuel Amézquita y Daniel Martínez)* y *Sweet Electra (Giovanni Escalera y Nardiz Correa)*.

El Colectivo *IMECA* lo integraba *Karlos Elizondo*, *Crispín Somerville*, *Martín Parra*, *Shine*, *Xaca*, *Uriel*, *Digi & Gabo (Diego Cevallos y Gabriel Reyna)*, *Ruisort (Andrés Sánchez Maher)*, *Rawdon*, *Elías*, *Sondera* y *Damián*.

Mención especial para el Colectivo *Nortec (Nortec Collective)* porque desde el año 1999 interpreta y crea sus canciones a partir de la mezcla o híbrido de la música electrónica con la *música y banda norteamericana*. El Colectivo inició en Tijuana, México, y favoreció su cercanía con los Estados Unidos porque tuvieron un contacto directo e influencia de la música electrónica, las fiestas y los raves americanos.

Los integrantes *Pepe Mogt (Fussible)* y *Ramón Amezcua (Bostich)* son los creadores originales, y junto con *Jorge Verdín (Clorofila)*, *Pedro Gabriel Beas (Hiperboreal)* entre otros, han participado en este proyecto versátil el cual además de producir música electrónica también han desarrollado material multimedia, arte y diseño.³⁵

La trascendencia del colectivo *Nortec Collective* como propuesta musical y representación de la música electrónica mexicana, a través de los años, fue reconocida con la participación en la ceremonia de inauguración de los *XVI Juegos Panamericanos Guadalajara 2011*, que incluyó un performance, presentando dos de sus temas más conocidos "*Polaris*" y "*Tijuana Sound Machine*".

³⁵ Actualización: *Nortec Collective* anunció en el 2014 la culminación del proyecto como Colectivo, después de 15 años de divulgar su concepto musical por el mundo.

Nortec Collective en su búsqueda por realizar nuevas fusiones musicales, en varias ocasiones se ha presentado junto a una orquesta filarmónica. En el año 2009 tocaron junto con la *Orquesta de Baja California*, después en ese mismo año se presentaron en el *XXXVII Festival Cervantino* con la *Banda de Música de Zacatecas* y en el 2014 estuvieron con la *Orquesta Filarmónica de la Ciudad de México* en la edición *XXX Festival del Centro Histórico*.

Mutek, Radar y Vive Latino

En México, también se han organizado festivales con tendencias y características para la muestra de nuevos sonidos, la creatividad audiovisual y el uso de la tecnología. Uno de estos espacios ha sido el festival *MUTEK*, originario de Montreal Canadá y que desde el año 2003 se realiza en México con la participación de importantes exponentes de las artes audiovisuales, ambientes sonoros y música electrónica contemporánea-no comercial.

El festival *Radar "Festival de exploración sonora"* en vinculación con la *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)* se realiza desde el año 2002 con actividades y presentaciones de las nuevas propuestas de las disciplinas multimedia, música clásica contemporánea, arte sonoro, libre improvisación (free improv) y música electrónica.

El *Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino*, es el evento donde generalmente se presentan grupos de Rock, desde el año 2003 atendió a la demanda juvenil, apoyó al talento nacional de música electrónica y habilitó un escenario específico para este género. Desde ese entonces se han presentado DJ's y grupos nacionales y también desde el año 2011 se han presentado exponentes internacionales de la música electrónica.

2.2 Raves al estilo mexicano

En la Ciudad de México, desde mediados de la década de los años 90 se han llevado a cabo diversos raves. Uno de los raves que desde 1995 hasta 2001 se realizó fue el *Festival Ecosistema Astralux*, en el *Parque Ecológico Xochimilco*, con la participación de DJ's y agrupaciones nacionales pero además de DJ's Internacionales como *Paul Van Dyk*, *Green Velvet*, *Prototype 909*, entre otros. El significado del *Festival Ecosistema Astralux* era "lo que nos mueve hacia adelante, que nos une internamente con el cosmos, con los astros para irradiar energía positiva" (Olivares, 2001). Este festival además se hacía con un fin ecológico porque las ganancias se destinaban para la conservación de las especies de flora y fauna del parque de Xochimilco.

El festival *UNION FEST* fue otro rave que se realizó en el año 1998 en el *Parque de los Ciervos* y en el 2001 en el *Club Campestre Teotihuacan*, ambos en el Estado de México, donde el line-up tuvo a DJ's nacionales e internacionales entre los que destacaron *John Acquaviva*, *Fussible*, *Oliver Lieb*, *Gabo & Digi*, *Pascal F.E.O.S.*, *Síntoma*, *Miss Yetti*, *Jef-T*, *Kevin Saunderson*, *Vazik*, *Richie Hawtin*, *Derrick May*, *Josh Wink*, *Tall Paul*, entre otros.

Tecnogeist-Love Parade México

El sábado 25 de marzo del 2000 se realizó de manera gratuita en la Plaza del Zócalo de la Ciudad de México, el *Tecnogeist*³⁶, fue un rave relevante y a la vez controvertido. El evento culminó las actividades del *XVI Festival del Centro Histórico* en vinculación entre Alemania y México a través de *Instituto Mexicano de la Juventud (INJUVE)*, *Promotora Arteria*, *Instituto Goethe* y el Senado Alemán.

Arturo Saucedo, creador del *Tecnogeist* mencionó que la idea de hacer el festival "surge como un concepto que se refiere a la sociedad tecnologizada, a la sociedad que vive con una mediación fundamental a través de la tecnología y que se vierte en la música y en una serie de propuestas que tienen que ver con internet, con arte digital y con una serie de fenómenos nuevos que es importante reportar y aportar entre diferentes países" (Genio, 2003:24).

³⁶ El significado de *Tecnogeist* es *Espíritu Tecno* en alemán.

El *Tecnogeist* inició con un desfile de camiones con equipos de sonido instalados, mientras los DJ's mezclaban sobre ellos. Del mismo modo las personas caminaban y bailaban durante el trayecto hasta arribar al Zócalo de la Ciudad de México. En la explanada se instaló un escenario con luces y sonido para dar inicio con el rave que tuvo un *line up* de DJ's mexicanos y alemanes. Este primer *Tecnogeist* logró convocar a 30 mil personas.

En el año 2001 el *Tecnogeist* cambió de sede y se realizó el sábado 17 de marzo, en la plaza del Monumento a la Revolución. Al ser un evento gratuito el *Tecnogeist* permitió a los seguidores de la música electrónica y al público en general experimentar lo que era un evento de estas características. Se celebró un rave a la mexicana donde se generó un ambiente de PLUR, sin distinción de raza, género, posición económica, preferencia sexual o edad. Era una convivencia donde incluso había padres de familia que llevaban a sus hijos.

En cuanto a la vestimenta las mujeres llevaban sus peinados con pequeños chongos ajustados con ligas de colores fosforescentes, blusas con estampados de alguna caricatura o se les veía portar unas alas de ángel. Mientras que los hombres llevaban máscaras antigás, lentes oscuros, playeras de colores y barras de *cyalume*. También se veía a personas maquilladas de plata en la cara y partes de cuerpo, otras personas portaban trajes completos de color naranja fosforescente, como el de las personas que limpian las calles (barrenderos) y otras más portaban chalecos de seguridad amarillos o naranjas fosforescentes.

Es en el año 2002 cuando los organizadores del *Tecnogeist* tuvieron dificultades para realizar la tercera edición de este evento. El gobierno de la Ciudad de México y la delegación Cuauhtémoc negaron los permisos argumentando la falta de seguridad para los asistentes y la obstrucción de vialidades durante el desfile. Estas declaraciones generaron controversia y polémica porque eran las autoridades del gobierno de izquierda quienes negaban la realización del evento.

Ante esto, representantes de las diputaciones locales de los partidos políticos como el *Partido de la Revolución Democrática (PRD)*, *Partido de la Revolución Institucional (PRI)*, *Partido Verde Ecologista de México (PVEM)* y *Democracia Social* externaron su opinión y cuestionaron ¿por qué se garantiza la seguridad en los eventos comerciales como los desfiles de *Coca-Cola*, *Walt-Disney* y

partidos de fútbol pero no era posible para el desfile *Tecnogeist-Love Parade?* (Bolaños Sánchez & Romero, 2002).

El escritor Carlos Monsiváis opinó acerca de esta prohibición en el periódico *La Jornada*:

“Prohibir porque se desconfía de los jóvenes nos devolvería a los sagrados tiempos del regente Ernesto P. Uruchurtu; prohibir porque en el diccionario de las autoridades perredistas no se encuentran los términos juveniles, es un elogio al anacronismo y al gozo represivo”. (León & Olivares, 2002).

"Todas las prohibiciones juntas no permitirán que vuelva el régimen de Ruiz Cortines ni nos devolverán las atmósferas tan vigilantes del buen comportamiento que caracterizaban al sexenio de Díaz Ordaz y que distinguen la intención de los alcaldes panistas...Prohibir a cuenta de las reclamaciones vecinales en el Zócalo o a cuenta de la vigilancia nacionalista del comportamiento juvenil es una pérdida de tiempo. Ojalá se quedara en eso. Lo malo es que señala la incomprensión absoluta de lo que es una ciudad moderna y de lo que son las libertades responsables de los jóvenes. Estoy seguro de que estas autoridades, si se les propusiera un festival de silencio absoluto, lo prohibirían alegando el estrépito. Es una lástima que nadie les informe del año en que vivimos". (León & Caballero, 2002).

Después realizar las negociaciones pertinentes entre los organizadores del rave, el gobierno de la ciudad de México y la delegación Cuauhtémoc, se llevó a cabo, primero el desfile *Love Parade* desde el monumento al Ángel de la Independencia hasta la plaza del zócalo de la Ciudad de México y después el rave *Tecnogeist-Love Parade*³⁷, el 13 de abril de 2002, convocando a 60,000 personas.

Un año después, el 29 de marzo 2003, se realizó la 4ª edición de *Love Parade México*, es cuando aumenta la afluencia de personas debido a la masificación de la música electrónica, en consecuencia la esencia rave entra a un proceso transformación y se disuelve.

³⁷ El *Tecnogeist* en el año 2002 se une a la internacionalización del *Love Parade*, y de la misma forma que en Alemania, se elige un lema que engloba la finalidad del rave, para ese año la frase dedicada fue "*Un espacio para el amor*", para el 2003 fue "*Los caminos de la paz*", en el 2004 "*Las masas del estruendo*" y para el 2005, realizado en Acapulco, el lema fue "*Natural Beats In A Digital Sunset*".

Ante la presencia de personas ajenas al movimiento, se notaba un cambio en el ambiente. Por un lado había personas sin ninguna identificación hacia los ideales del *PLUR*, sólo iban por moda, para estar y vivir el momento. Otras personas acudían para consumir alcohol o drogarse, además era imposible bailar debido a la cantidad de asistentes que abarrotaron el lugar.

Preámbulo al decaimiento rave

El *Acapulco World Sound Festival* realizado en los años 2000 y 2002, más que un rave fue un espectáculo de música electrónica organizado por la empresa *Televisa*. El mensaje era claro, los raves también se pueden comercializar.

El primer *Aca World Sound Festival* en el año 2000, se realizó a las afueras del puerto de Acapulco en la playa de Barra Vieja, donde se instalaron cinco escenarios dispersos a lo largo de la playa, con una mayor presentación de grupos y DJ's extranjeros que representantes nacionales. Además el precio de los boletos resultaba costoso, por lo tanto marcaban una distinción, discriminación y clasificación en el tipo de público que se quería en el evento.

Para la segunda edición, en el año 2002, el *Aca World Sound Festival* tuvo un line-up acotado, con una preferencia hacia lo que estaba de moda y se escuchaba en la radio. En la última noche, las condiciones del clima no fueron tan favorables, la lluvia y los vientos fuertes ocasionaron destrozos en los escenarios y equipos de audio. Y como alternativa para culminar con las presentaciones del evento tuvieron que trasladar a los DJ's a las discotecas del puerto de Acapulco.

Del mismo modo el evento *Encuentro de Titanes*, organizado también por la empresa *Televisa* el 12 de noviembre de 2000, ante millones de radioescuchas y televidentes, expuso y difundió a la música electrónica. Pero resultó un acto contraproducente, porque ante tal exposición se originó una moda de la música electrónica. Esto es parte del proceso de identificación juvenil que Carles Feixa llama "Identificaciones gregarias" (Feixa, Molina, & Alsinet, 2002), se basa en la imitación, los gustos son compartidos por moda y es inducida por los contenidos de las *Industrias culturales*.

2.3 El engranaje de los Mass Media

Los espectáculos como el *Acapulco World Sound Festival* y *Encuentro de Titanes* eventos organizados por la misma empresa *Televisa*, son ejemplos de que los medios de comunicación fijaron su atención hacia la música electrónica y los raves para transformarlos y venderlos como un producto más de comercialización a inicios del siglo XXI. Esto tiene relación con lo que planteaban Max Horkheimer y Theodor Adorno en su libro de *Dialéctica de la Ilustración (1947)* en cuanto al concepto de *Industrias culturales*, que describen a los medios de comunicación como un sistema vinculado tecnológicamente, con una tendencia a la estandarización de la producción masiva de los productos, contenidos e información, es decir la cultura, para ser monopolizada por sus integrantes.

Las *Industrias culturales* se acercan de manera cíclica a las nuevas generaciones de jóvenes mediante películas, música y programas de televisión para mantenerse vigentes y sigan vendiendo sus productos. Los medios de comunicación, como lo menciona Jaime Hormigos y Antonio Martín Cabello (2004), después de la segunda guerra mundial en el siglo XX, se han encargado de producir música popular para el consumo con base en las preferencias musicales juveniles. Y el autor Krzysztof Przewski menciona que “los contenidos de los medios de comunicación no responden a consideraciones educativas sino lucrativas” (Przewski, 1982:82).

Es entonces que a principios del siglo XXI, los medios de comunicación eligieron a la música electrónica como el producto que los mantendría vigentes, con base en las preferencias musicales de aquella generación juvenil, “La máquina de la industria cultural rueda sobre si misma: ella es quien determina el consumo y excluye todo lo que es nuevo,...” (Wolf, 2005:25).

A partir de ese momento empezó la manipulación de los medios de comunicación, al ofrecer sus producciones de música electrónica de una manera estandarizada, dirigidas principalmente al público juvenil, es decir “..a medida que las posiciones de la industria cultural se hacen más sólidas y estables, más puede actuar esta última sobre las necesidades del consumidor, dirigiéndolas y disciplinándolas” (Wolf, 2005:96).

En consecuencia empieza la transformación de la música electrónica y se convierte en una moda musical, mientras que los raves también cambian, pasan de un ambiente libre e itinerante a uno comercial y privado, como los eventos realizados en *Clubs* y *Centros de espectáculo*.

La mediatización de la música electrónica

En el año 1999 en la Ciudad de México, la estación *W-Radical 96.9 FM*, perteneciente al grupo de *Televisa radio*, inicia transmisiones como la primera estación con programación de música electrónica. Esta apertura musical sería la oportunidad para escuchar de una manera seria y relevante a la música electrónica nacional y extranjera pero resultó lo contrario.

La barra diaria de programación carecía de un orden temático en referencia a algún género de música electrónica, tampoco había transmisiones de sesiones en vivo, simplemente estaban los locutores quienes lanzaban las canciones con una falta de contenidos, sin argumento o conocimiento de la música electrónica. Asimismo en la estación *W-Radical* ninguno de sus locutores era DJ o productor de música electrónica, como lo eran en los primeros programas de radio de música electrónica en México.

Los temas de mayor preferencia y demanda se repetían de manera constante como "*Played a Live*" de Safri Duo, o "*Down With The Underground*" de Trevor Reilly. La música transmitida estaba orientada para el consumo, "...la canción de consumo se utiliza *haciendo otra cosa*, como fondo; la canción <<distinta>> exige respeto e interés." (Eco, 2012:275). Por lo cual se perdía el valor de apreciación de la melodía.

En cambio hay temas de música electrónica que a pesar del transcurso de los años son capaces de soportar esta repetición sin caer en el desuso, por ejemplo: "*Born Slippy*" de Underworld, "*For an Angel*" de Paul Van Dyk, "*Energy 52*" de Café del Mar, "*Beachball*" de Nalin & Kane, "*Heaven Scent*" de John Digweed, "*Southern Sun*" de Paul Oakenfold entre otras.

Incluso esta estación de radio empleó en sus menciones el slogan de "*concepto radical*" y como consecuencia de su constante repetición generó, en la audiencia cautiva, una idea errónea de la música electrónica al denominarla como "*música radical*".

Por otro lado a mediados de los 90, el poco material discográfico de música electrónica que había en las tiendas de disco era clasificado y colocado casi siempre en la sección de *Rock Alternativo*. Esto cambió a partir de los primeros años del siglo XXI, había anaqueles llenos de CDs de música electrónica, algunos con discos de compilaciones de los de temas más escuchados en la radio, en versiones cortas, también patrocinadas por la estación *W-Radical 96.9 FM*.

En este sentido Theodor Adorno denomina a la música comercial como *música ligera*, elaborada y producida con base a los estándares del mercado, vendida como música nueva pero de baja calidad. Del mismo modo Umberto Eco menciona que “*La difusión de la música ligera contribuye a una universalización del gusto; todo pueblo consume y goza del mismo género de música...*” (Eco, 2012). De manera que la música comercial, en vez de producirse para comprender su lado estético, más bien está destinada para el consumo.

Por último en materia de la Televisión en el programa de “*Otro Rollo*”, transmitido por *Televisa*, también se trastocó a la música electrónica. Fue en el año 2003 cuando el programa tenía importantes niveles de audiencia, era conducido por Adal Ramones y en aquella ocasión estuvo como invitado el *DJ Paul Van Dyk* quien acudió para promocionar el soundtrack de la película mexicana *Zurdo*. Ante los televidentes, los conductores mostraron un desconocimiento del personaje que tenían como invitado, trataron de ser graciosos con él sin hacer preguntas acerca de la película, pero además actuaron una parodia haciéndose pasar por DJs, ridiculizando la actividad de mezclar música.³⁸ Fue también en ese programa y el mismo conductor quien puso de moda la repetida y peyorativa expresión “*punchis, punchis*” en alusión al ritmo de la música electrónica. Esta expresión tuvo un impacto en la audiencia, a tal grado, que constantemente era (y sigue siendo) mencionada y escuchada en las conversaciones cotidianas.

Por otro lado ante el aumento de la popularidad de la música electrónica empezaron a organizarse eventos privados en antros y clubs, financiados principalmente por empresarios, cadenas de televisión y de radio. Se implementaba toda una estrategia de mercadotecnia, anunciando al DJ internacional y difundidos en la estación de radio *W-Radical 96.9FM*.

³⁸ Como referencia se puede consultar el video en línea de la presentación de Paul Van Dyk en el programa de televisión en “*La vez que Paul van Dyk fue a Otro Rollo con Adal Ramones*”, [en línea], 2014.

Asistir a uno de estos eventos resultaba costoso y de acuerdo al nivel socioeconómico accedían quienes pudieran pagar el costo del boleto. Además para quienes querían un trato preferencial y “exclusivo” podían adquirir los boletos en la *zona VIP*. Este trato mercantil también representaba un acto de marginación social para quienes les gustaba la música electrónica pero carecían de los recursos económicos.

Llegada la noche a las afueras del antro, el personal de seguridad controlaba los accesos y de manera discrecional decidía quienes accedían aún con boleto pagado, mientras que las personas influyentes o recomendadas tenían acceso directo. En estos lugares era común presenciar una especie de pasarela de moda por la vestimenta de marca que portaban algunas personas, incluso este fue otro factor que tergiversó el concepto de los eventos de música electrónica.

Al interior del lugar se montaba una parafernalia en cuanto al sistema de sonido, la pista de baile y la zona VIP, mientras algunos DJ's ambientaban el lugar con la música. Era después de la media noche que el DJ estelar empezaba a mezclar.

Este tipo de eventos resultaba un negocio completo que ante estos acontecimientos se plantea la pregunta ¿en dónde está la ideología *PLUR?*, como respuesta se dirá que no la hubo, más bien era un lucro de la música electrónica con una exposición de un efímero acto esnobista.

Es decir a partir de la mediatización de la música electrónica ocasionó que esta última fuera moldeada, fabricada y exhibida como una figura amorfa. De modo similar la cultura rave también fue trastocada y demeritada mostrada como una falsa representación en eventos privados.

En conclusión, es en la primera década del siglo XXI, como consecuencia de la dinámica global, que la música electrónica inevitablemente pasaría a ser un género popular y comercial debido a su masificación. Aunque por otro lado las nuevas generaciones de jóvenes se han encargado de renovar a la música electrónica, retomando los sonidos anteriores, rehaciéndolos y produciendo nuevos temas musicales. Durante el transcurso de la década la organización de los raves sería menos frecuente, mientras que los festivales de música electrónica surgen e incorporan el uso del Internet como una nueva forma de transmisión en vivo (vía *Streaming*), de comunicación e interacción a través de las redes sociales.

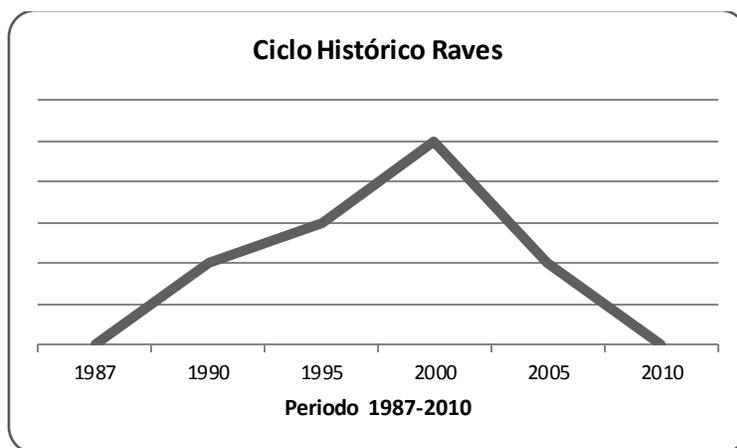
Capítulo III.- La globalización de la Cultura Rave

3.1 La comercialización

Durante la primera década del siglo XXI ocurre un cambio mundial con el uso de la tecnología, los dispositivos móviles y las comunicaciones digitales. Con estas innovaciones la sociedad entró en una dinámica donde la información se genera, difunde y comparte en un lapso corto de tiempo a través del internet. Ante esto los medios de comunicación han replanteado y actualizado sus estrategias de contenidos, difusión y transmisión, con el objetivo de retener a un público espectador cada vez más exigente.

Es también en la primera década del siglo XXI cuando los raves empiezan a decaer y cada vez es menos frecuente su organización. Mientras que la música electrónica entra en la dinámica de la comercialización y difusión masiva para convertirse en una moda musical. Su exposición influyó en los jóvenes, quienes iniciaron una renovación generacional de DJ's y grupos, produciendo nuevos géneros musicales.

En la siguiente gráfica se puede ver el ciclo histórico del desarrollo de los raves desde 1987 cuando inició el movimiento, su desarrollo en la década de los 90, llegó a su clímax en el año 2000 y desde el año 2005 empezó su decaimiento hasta el 2010.



Superstar DJ

La industria del entretenimiento europea entra al ambiente de la música electrónica y con estrategias comerciales vendió la imagen de algunos DJ's como *Armin Van Buuren* y *Tiesto* para promocionarlos como "Superstars DJ's". La observación no es en el sentido de su forma de mezclar o de producir, sino que entre los años 2003 y 2008, fueron parte de una campaña mercadológica para ser promocionados a nivel internacional.

Para cada uno de ellos se montó un espectáculo de grandes dimensiones, realizados en *Arenas* (centros de entretenimiento para una capacidad considerable de personas) en países como Holanda, Bélgica y Estados Unidos. En el evento al DJ se le instalaba en un gran escenario donde tenía una amplia visión de la concurrencia, lo completaba un sistema de luces y sonido, fuegos artificiales y performances, es decir se produjo una parafernalia alrededor de la música electrónica³⁹.

Las estrategias mercadológicas lograron comercializar y posicionar a los DJs y al género *Trance*, recaudando ganancias importantes alrededor del mundo por la venta de las presentaciones del espectáculo y sus productos como CD's, DVDs, playeras, gorras, entre otros.

Tragedia del Love Parade 2010

El evento que conmocionó a la música electrónica y simbolizó la culminación de los rave s fue el accidente que sucedió en el *Love Parade* el 10 de junio de 2010 en Duisburgo, Alemania.

Los hechos ocurrieron en la tarde de aquel día, en el túnel que servía de acceso y salida al evento, cuando en un instante, el espacio fue insuficiente debido a la gran cantidad de personas que se apretujaban al intentar ingresar y salir al mismo tiempo. La desorganización y la falta de medidas de seguridad para atender este tipo de eventos de gran concurrencia, ocasionaron el fallecimiento por asfixia de 21 personas y otras 500 personas resultaron heridas.

En aquella ocasión el *Love Parade* estaba pensado para convocar a unas 300,000 personas pero la asistencia fue de 1,400,000 personas aproximadamente. Después de las pertinentes averiguaciones, se concluyó que el lugar era insuficiente para realizar un evento de grandes

³⁹ En internet existen diferentes videos donde se puede apreciar cómo eran estos eventos: "Live in concert" evento de Tiesto e "Imagine" evento de Armin Van Buuren.

dimensiones, y que el túnel por su estrechez también fue inapropiado para el ingreso y salida del gran número de personas. Ante estos hechos el *Love Parade* quedó suspendido definitivamente.

Los DJ's *Paul Oakenfold*, *Paul van Dyk* y *Armin Van Buuren*, como un gesto solidario ante la tragedia acontecida, produjeron el tema "*Remember Love*" y las ganancias recaudadas se entregaron a los heridos y a los familiares de las personas fallecidas.

Festivales de Música Electrónica

En la primera década del siglo XXI, acudir a un lugar apartado en el bosque o en una bodega, seguir las indicaciones del mapa para encontrar la ubicación del lugar, experimentar las inclemencias del tiempo durante la noche, quedaron en el pasado. Ante el decaimiento de los raves, surgieron los festivales de música electrónica organizados en distintas partes del mundo y con una importante asistencia y popularidad entre la juventud.

Los festivales tienen el mérito de convocar a una gran cantidad de personas ofreciéndoles, además de la presentación de los DJ's y grupos más representativos de la música electrónica, escenarios habilitados con una infraestructura de luz y sonido de grandes dimensiones, fuegos pirotécnicos, zonas de alimento y campamento, baños, juegos mecánicos, entre otros.

Uno de los primeros festivales es el *Ultra Music Fest* que se realiza desde el año 1999 en la ciudad de Miami en los Estados Unidos. Este evento ha perdurado con el paso del tiempo, en el año 2005 logró convocar a 45 mil personas y para 2014 asistieron cerca de 1,065,000 personas. El *Ultra Music Fest* también se ha realizado en Buenos Aires, Seúl, Ibiza y Santiago de Chile.

El *Tomorrowland* es considerado en la actualidad (2014) el festival más importante de música electrónica. El evento se realiza desde 2005 en la ciudad de Boom, Bélgica en un espacio de aproximadamente 70 hectáreas, acondicionado y dividido en varias áreas para acampar, comer, entre otros atractivos. En la primera edición el festival reunió a 10,000 personas, y año con año ha incrementado su popularidad. En el año 2014 asistieron 400 mil personas con una participación de 400 DJ's y grupos, distribuidos en 16 escenarios, durante 6 días (del 18 al 20 y del 25 al 27 de julio). Asimismo en el 2014, también empezó a realizarse en otras partes del mundo, bajo el

nombre de *Tomorrowworld*, primero en los Estados Unidos en la ciudad de Chattahoochee Hills, Georgia, y en el 2015 en Brasil en la ciudad de Sao Paulo.

El *Electric Daisy Carnival* (EDC) es el nombre del festival que también se hace en los Estados Unidos, inició en el año 1997 en la ciudad de Los Ángeles, California. Además se ha organizado en las ciudades de Colorado, Florida, Nevada, New Jersey, New York, Texas y Las Vegas; igualmente en países como Inglaterra y Puerto Rico. Y en la Ciudad de México también se llevó a cabo este evento en el *Autódromo Hermanos Rodríguez*, los días 15 y 16 de marzo de 2014. En el festival se instalaron 4 escenarios y presentaron DJ's como *John Digweed*, *Mark Knight*, *Cajemire*, *Krewella*, *Steve Angello*, *AVICCI*, *Showtek*, *Bingo Players*, *Kaskade*, *Axwell*, entre otros más.⁴⁰

En México desde el año 2007 se realiza anualmente el *BPM Festival* en Playa del Carmen, Quintana Roo, durante los primeros días de enero. El evento es organizado por los canadienses Craig Pettigrew y Philip Pulitano. Lo que hace distinto este festival a los demás es que los DJ's y grupos tocan en bares, clubs y locales de Playa del Carmen, sin ostentar grandes escenarios, decoraciones o performances. Es como una "reunión internacional de DJ's, productores y profesionales" (Carlos, 2013), incluso en el año 2013 ganó el premio como mejor *Festival Internacional*⁴¹ en los *DJ Awards* de Ibiza. En la 7ª edición en el año 2014, participaron durante 10 días 250 DJ's nacionales y extranjeros.

Es relevante destacar que los festivales como el *Ultra Music Fest* y *Tomorrowland*, utilizan el internet como medio para transmitir en vivo las sesiones de los DJ's a través del portal *YouTube*, además es una práctica común que entre las personas interactúen mediante las redes sociales como el *Facebook* y el *Twitter* para informarse y seguir casi de manera inmediata lo que acontece en los festivales, establecer vínculos directos e interactuar con los DJ y grupos.

Al utilizar los servicios que ofrece el internet como son las transmisiones en vivo y las redes sociales, cambia la manera de difundir los eventos y propicia una interacción dinámica entre millones de espectadores alrededor del mundo.

⁴⁰ (Actualización) En el 2015, los días 28 de febrero y 1º de marzo se llevó a cabo la segunda edición del *Electric Daisy Carnival* (EDC) en México, de nueva cuenta en el *Autódromo de los Hermanos Rodríguez*, esta vez con la presentación de *Jack Ü (Diplo+Skrillex)*, *Claude Vonstroke*, *Annie Mac*, *Sander Van Doorn*, *J.Philip*, *David Guetta*, *Tiesto*, *Dubfire*, *Sasha*, *Paul Oakenfold*, entre otros.

⁴¹ *djwards.com* en "2013 Winners Announced", [en línea], 2013.

New Ravers

La nueva generación de jóvenes que acude a los festivales de música electrónica ha renovado la forma de vestir, es notoria esta actualización sobre todo en la indumentaria de las mujeres, a quienes se les conoce como *Candy* y *Cyber rave*.

La vestimenta *Candy rave* suele ser de tops y shorts cortos de poliéster con algún color llamativo fosforescente, o en vez de shorts usan faldas rave tipo tutús; en las piernas calzan unos calentadores de tela de peluche, además llevan en las manos las pulseras de colores (ahora llamadas *Kandi*). Adicional a esta vestimenta las mujeres pueden llevar unas capuchas de tela de peluche de aspectos de unicornio, dragón, monstruo, gato, entre otros.

En cambio las mujeres que se visten de *Cyber rave*, en vez de portar capuchas, se colocan *rastas* de colores, se sobreponen unos *goggles* y en ocasiones también pueden portar máscaras antigás. En los pies calzan calentadores de tela de peluche o también botas negras de plataforma de 10cm.

Por otro lado la vestimenta de los hombres es más sencilla, generalmente portan camisas sin mangas de diferentes estampados y diseños, pantalones de mezclilla o pantalones cortos. En cuanto a los accesorios los hombres pueden portar lentes para el sol o lentes retro años 80 (de ranuras), gorras multicolores con leyendas estampadas como *YOLO*, *Sorry Mom*, *Bitch Please*, *Candy Drugs*, *Mira mamá tu hij@*, *Duff*, *Eat*, *Sleep*, *Rave*, *Repet* y también llevan en las manos las pulseras *Kandi*.

Una práctica común que caracteriza a este grupo juvenil y tiene un significado de fraternidad es el intercambio de las pulseras *Kandi*. Establecen un vínculo entre ellos cuando al estrechar o entrelazar sus dedos de las manos se pasan las pulseras por el brazo.

3.2 Technologic (write it, cut it, paste it, save it)

Los instrumentos musicales utilizados para hacer las mezclas y escuchar la música se han sofisticado y simplificado con el paso del tiempo. En síntesis a finales de los años 80 se utilizaban los *tocadiscos* o *reproductores de casete*, después en los años 90 los *Cd-desk* y a partir del siglo XXI, los *vinilos* y los *CDs*, fueron desplazados por diversos dispositivos como los *minicomponentes*, *celulares*, *tablets* y *reproductores de mp3* compatibles con el formato digital *MP3*.

DJ Digital

En la época actual (2014) algunos DJs han dejado de utilizar y transportar las cajas de vinilos o estuches con CDs, ellos prefieren almacenar su música en *memorias USB*⁴² y al llegar al escenario introducen este dispositivo en una ranura especial ubicada en la consola para mezclar.

Es el caso del famoso DJ francés *David Guetta* quien utiliza en sus presentaciones las *USB* pero que en algunas de sus actuaciones sus dispositivos le han fallado, como en la ciudad de Valencia, España él comenta:

“Mi tarjeta no funcionó. He tenido que venir al hotel de nuevo para formatearla otra vez. Estoy copiando mi música ahora, mientras 7,000 personas están esperando. Me siento como una mierda” (Aranda, 2012).

Tiempo después en Brasil, *David Guetta* tuvo otro fallo, cuando él estaba mezclando súbitamente la música dejó de sonar, debido a que se le había caído su *USB* de la consola, ante esto el DJ se retiró del escenario y ocasionó la molestia del público. Cuando fue localizada la *memoria USB* regresó al escenario para continuar con el espectáculo. (Exitoina, 2014).

Por último el acontecimiento que pone en duda si a *David Guetta* se le puede considerar un DJ fue en su presentación en el *Tomorrowland* del año 2012. En aquel momento además de tener problemas con su *USB* y suspender su actuación por algunos minutos, al regresar al escenario para continuar con su presentación en un instante se quita los audífonos y se dispone a brincar y bailar

⁴² La *memoria USB* permite almacenar un sin número de archivos como documentos y fotos además de música digital en formatos *MP3*, *WAV*, *AIFF*, *OGG*, entre otros.

en el escenario, mientras que la música se sigue mezclando de manera automática. Para los asistentes al evento este suceso pasa desapercibido, pero lo insólito es ver a un DJ mezclar sin utilizar los audífonos. Como se ha comentado estos son indispensables para escuchar y hacer los ajustes necesarios antes de realizar cualquier mezcla musical.

¿A caso *David Guetta* será el único DJ en el mundo, capaz de memorizar los *bpm* de cada melodía, los tiempos exactos y la ecualización de cada canción?, es imposible, ante esto también se cuestiona si los nuevos DJ's hacen su labor de mezclar música en la consola o le transfieren esa función a la sesión de música grabada en la USB mientras ellos bailan, brincan e interactuar con el público.

Como se ha mencionado el manejo de las consolas, las tornamesas y los cd-desk son herramientas o instrumentos que permiten mezclar música para producir diferentes atmosferas sonoras. Es un arte que implica práctica, técnica, destreza, habilidad y hasta cierto punto una disciplina, como cuando un músico ensaya al tocar su instrumento. El DJ Alfredo Fiorito comenta al respecto: "El mezclar música y poder hacer de esto algo coherente que produzca la fiesta es un arte y en ese sentido el DJ es un artista" (Fiorito, 2012).

En resumen en el ámbito de la música electrónica, los recursos tecnológicos cumplen su función de simplificar las cosas aunque su uso excesivo últimamente ha creado una cierta dependencia. La actividad del DJ cambia a solamente apretar botones mientras que los dispositivos automáticamente crean y producen las mezclas musicales.

Tecnología sobrevalorada

En el año de 2005 el grupo de *Tecnología Musical* de la *Universidad de Pompeu Fabra* en Barcelona, España, integrado por Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger y Marcos Alonso, desarrolló el *Reactable*, uno de los instrumentos de música electrónica más avanzados hasta ese entonces.

Esta innovación musical es especial porque produce y emite sonidos, desplazando y cambiando de posición de manera libre y tangible objetos cúbicos sobre una mesa redonda. Además funciona con una técnica sin cables y sin la conexión de una computadora o dispositivo.

El *Reactable* utiliza los objetos cúbicos que se iluminan cuando son colocados sobre la mesa semi-transparente, igualmente los controles de mando se reflejan sobre la mesa, que al contacto con los dedos, permiten modular los sonidos de los sintetizadores, las frecuencias, el volumen, la velocidad, entre otros, produciendo una interfaz entre ellos.

El *Reactable* como se mencionó fue considerado un instrumento de vanguardia hasta que aparecieron los dispositivos conocidos como “touch” (*Smartphones* y *Tablet*), estos equipos salen al mercado para su venta entre 2007 y 2010, con una tecnología que permite interactuar con ellos a través de una pantalla delgada y rectangular sensible al tacto. Al digitar en la pantalla sobre sus iconos, también llamadas *Apps* (*aplicaciones*), permite navegar en internet, hablar por teléfono, leer libros digitales, tomar fotografías y video, escuchar música, jugar videojuegos y crear documentos.

Para estos dispositivos *touch* se han desarrollado *Apps* para manipular la música como lo haría un DJ, simplemente se requiere almacenar la música digital en el dispositivo y después de digitar algunas funciones, se hacen las mezclas musicales de manera automática. No cabe duda que estas innovaciones digitales simplifican la actividad pero también hacen de la función del DJ una simulación.

EL DJ estadounidense Jeff Mills en una entrevista a la revista *Trax* hace un comentario al respecto del uso de la tecnología:

“A medida que he ido haciendo más y más música he aprendido las cosas que realmente valen la pena, y en el fondo lo importante no es la tecnología sino los sonidos, y más que la capacidad de una máquina para conseguirlos está la manera en la que se construye la secuencia... El hecho de tener la tecnología a nuestros pies no es sinónimo de creatividad. Creo que antes éramos mucho más innovadores” (Alarcón, 2004).

Asimismo el compositor de música electroacústica Mario Davidovsky opina que la vinculación con la tecnología sucede en varios ámbitos y disciplinas de la actividad humana y considera que cualquier producto o resultado de su uso seguirá siendo un producto humano (Vargas, 2006).

Al hacer un recuento de la actividad de mezclar música electrónica, esta ha pasado por tres transiciones, primero de manera *análoga* en los años 80 con la manipulación de las tornamesas y los vinilos, después en los años 90 cambió a lo *digital* con los CDs y el uso de los *CD-Deks* y por último en la actualidad es *dactilar* tocando las pantallas de las *Tablet* utilizando archivos de música digital.

La música en Internet

En la actualidad el internet tiene una significativa relevancia porque la difusión de un sólo contenido (texto, video o música) puede leerse, verse y escucharse por miles de personas de forma inmediata, es en ese momento cuando ocurre un encuentro cultural que trasciende las fronteras e idiomas y se vuelve global.

Los procesos de producción, distribución y consumo, se modifican y entremezclan, el sujeto consumidor se convierte en un *prosumidor*, es decir retoma lo que hay, lo recrea y comunica. En este sentido Néstor García Canlini comenta en una entrevista que el DJ sería un *prosumidor* quien "...toma música preexistente, la reelabora y la vuelve a insertar en una red" (Schuliaquer, 2013) y del mismo modo el *prosumidor* se convierte en un *crosumidor* "aquel que se pone en el cruce de disciplinas y de formas de expresión, de lenguajes, de maneras distintas de apropiarse de los bienes culturales." (Schuliaquer, 2013).

Es decir las personas se encargan de crear, producir y distribuir los contenidos en el internet y al mismo tiempo los consumen. Esto ha ocasionado una disminución en la audiencia y en las ventas de los medios de comunicación tradicionales (prensa, radio, televisión y cine), incluso el comercio informal, como la "piratería" en tianguis y puestos ambulantes, dejaron de ser rentables ante la preferencia del Internet.

Por otro lado los avances tecnológicos también han cambiado la forma de escuchar música tras la incorporación de los dispositivos como el *Ipod* y reproductor de *Mp3*, mientras que los reproductores de CD y la radio se han convertido en tecnologías en desuso.

El Internet al innovar la dinámica de la producción, distribución y consumo musical, permite por medio de un "un click", obtener una innumerable cantidad de música a través del uso de los servicios como *YouTube*, *iTunes*, *Spotify*, *Soundcloud*, *Beatport*, *Ares* y *aTubeCatcher*.

Por último esta forma de adquisición ha repercutido en el gusto musical, principalmente el de los jóvenes, que es más abierto y heterogéneo en comparación con generaciones pasadas, pero ha ocasionado también un síntoma de “acumulación compulsiva”. Además que al acelerar la difusión de la música también se olvida la capacidad de analizar y apreciar las piezas musicales, lo novedoso pierde rápidamente su atractivo.

Jaime Hormigos comenta al respecto:

“Almacenamos más música de la que somos capaces de escuchar y apreciar, dejando de lado la necesidad de identificarnos con un estilo musical determinado y sustituyéndola por la necesidad de acumular, propia de la sociedad de consumo.”(Hormigos, 2010).

3.3 El *Beat* sigue sonando

A partir del siglo XXI es más frecuente la muestra de la música electrónica en ámbitos distintos al baile y los festivales como en eventos deportivos, presentaciones con orquesta filarmónica, en la publicidad y películas.

Como primer ejemplo en los *Juegos Olímpicos de Atenas 2004*, en un suceso histórico para la música electrónica, el holandés *DJ Tiesto* fue el encargado de mezclar durante el desfile de los atletas en la ceremonia de apertura del certamen olímpico. De igual forma los integrantes de *Underworld*, Karl Hyde y Rick Smith, participaron en la producción de los temas musicales de la ceremonia inaugural de los *Juegos Olímpicos de Londres 2012*. Asimismo Tom Rowlands y Ed Simons, integrantes de *The Chemical Brothers* contribuyeron para el mismo certamen olímpico con el tema "*Theme For Velodrome*".

Por otro lado como una forma de crear, experimentar e incluir nuevas mezclas sonoras de la música electrónica en julio de 2005, el Dj estadounidense Jeff Mills presentó en Francia, una versión sinfónica de sus temas musicales junto con la *Orquesta Filarmónica de Montpellier*. Del mismo modo el DJ alemán Paul Van Dyk en el año 2009, también en versión sinfónica, presentó sus temas más representativos junto con la *Hessen Rundfunk Orchestra* en la ciudad de Fráncfort, Alemania.

Publicidad

En varias ocasiones la música electrónica ha sido tomada en cuenta para musicalizar diferentes campañas publicitarias. Uno de los primeros temas utilizados fue el de "*Naked and Ashamed*" del *Dj Dylan Rhymes* para el anuncio *Smarienberg* de la bebida de vodka *Smirnoff* en el año 1997.

Los temas del dúo francés *Daft Punk* integrado por Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem-Christo, han musicalizado y participado en varios videos publicitarios. Por ejemplo para la tienda *GAP* en el año 2001, el dúo aparece bailando junto con la actriz Juliette Lewis y de fondo se escucha la canción "*Digital Love*". El tema "*Technologic*" se ha utilizado para musicalizar los anuncios de *Technologic iPod+iTunes* en el año 2004 y para *High Tech* del automóvil *Lincoln MKS* en el año 2008.

De modo similar la marca automotriz *Audi* utilizó la canción de *Daft Punk* “*Harder, better, faster, stronger*” para promocionar la campaña “*+ innovative + intense*” del *A3 Sportback* en el año 2013. Y por último también en el año 2013 en la campaña de la revista *Vogue*, incluyó el tema “*Give Life Back To Music*” mientras el dúo aparece paseando junto con la modelo Karlie Kloss por las calles de Nueva York.

Igualmente la marca *Paco Rabanne* utilizó en el año 2013, el tema “*Do It Again*” de *The Chemical Brothers* para la campaña publicitaria de la fragancia *1 Million*.

Finalmente se tiene que mencionar el caso de dos comerciales que causaron controversia por su temática. En primer lugar, en el año 2001, se lanzó el video del anuncio del disco de música electrónica “*Cultura de Club*”, bajo el sello discográfico de *Ministry of Sound*. Lo característico de este anuncio es que aparecen mujeres y hombres bailando completamente desnudos.

El otro anuncio es de la tienda *Home-Depot*, que para la estrategia de medios, editaron el video musical de la canción “*Satisfaction*” de *Benny Benassi* y agregaron los precios a cada herramienta anunciada. Lo característico de este video es que muestra a distintas mujeres vistiendo ropa ajustada y con poses sensuales manejando herramientas de construcción.

Películas

El dúo francés *Daft Punk* en el año 2003 como parte del lanzamiento de su disco *Discovery*, utilizó la animación japonesa “*Anime*” para hacer la película *Interstella 5555 - The Story of the Secret Star System* (Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenôchi dirección; coproducción Francia-Japón, Toei Animation, 2003, 68 min) la trama describe las aventuras de un grupo musical humanoide extraterrestre que después de ser secuestrado por un caso de talentos, muestra las hazañas que realizaron para escapar de donde estaban prisioneros. Cabe señalar que mientras transcurre la historia, en cada episodio, suena junto con la animación una melodía del disco.

Para el año 2006 de igual forma, Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem-Christo, dirigen su primera película llamada *Daft Punk's Electroma* (Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem-Christo directores; coproducción Estados Unidos-Francia, Daft Arts y Wild Bunch, 2006, 74 min) la cinta transcurre con sonido ambiental y sin diálogos. Es una trama corta y trata acerca de la

aventura del dúo, caracterizado en su indumentaria de robot, que fracasan en su intento por convertirse en humanos y deciden optar por la autodestrucción.

Y en el año 2010, *Daft Punk* produce la banda sonora y también tienen una breve aparición en la película *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski director; Estados Unidos, Walt Disney Pictures, 2010, 127 min).

Por último el grupo británico *The Chemical Brothers* también incursiona en el cine con la producción de la banda sonora de *Hanna* (Joe Wright director; coproducción Alemania, Inglaterra, Estados Unidos, Finlandia; Holleran Company y Studio Babelsberg, 2011, 111 min).

Con la masificación de la música electrónica y su difusión en los eventos deportivos, los anuncios publicitarios y las películas se complacen los objetivos comerciales pero a pesar de esto también ha favorecido a la divulgación e intercambio cultural del género musical.

Subgéneros de música electrónica en la primera década del siglo XXI

Las nuevas generaciones de productores, DJ y grupos se han encargado de renovar a la música electrónica retomando del *House*, *Techno*, *Trance* y de otros géneros, sonidos, ritmos y melodías para crear subgéneros de música electrónica. Estos han aparecido en los primeros quince años del siglo XXI y algunos de ellos se han mantenido en el gusto de los jóvenes.

Electro-House

Este subgénero incorpora sonidos *electro*, *electroclash* y *synthpop*, además incorporan samplers de canciones de los años 80. El *electro-house* tuvo un periodo breve de tiempo desde 2004 hasta 2006 aproximadamente, algunos de los DJ's representantes de este subgénero fueron *Eric Pridz*, *Kurd Maverick*, *Alex Gaudino*, *Fedde Le Grand*, *Bodyrox*, además de *Axwell*, *Steve Angello* y *Sebastian Ingrosso*, trío que años más tarde integraría a *Swedish House Mafia* (2009-2013).

Tecktonik

Este subgénero también conocido como *TCK*, se originó en el año 2000 en París, Francia, en las fiestas del club *Metropolis* a cargo de Cyril Blanc y Alexandre Barouzdin. Fue hasta el año 2007 que empezó a tener relevancia y se convirtió en un movimiento juvenil. La característica distintiva de este grupo se apreciaba en la forma de vestir con pantalones ajustados, playeras con o sin mangas,

sudaderas y gorras, accesorios fosforescentes y tenis. El estilo del corte de cabello es otro rasgo de identidad, con peinados de los años 80, principalmente en los jóvenes varones. Por último la forma de bailar era otra característica distintiva del *Tecktonik*, con el movimiento de los brazos y manos alrededor de la cabeza y el torso, así como el movimiento rítmico de ambos pies. Uno de los temas representativos de este subgénero es el de la cantante francesa *Yelle* “*A Cause Des Garçons*”.

Minimal

Este subgénero tuvo sus inicios a partir del año 2000, es una derivación del *Techno* para definirse como *Minimal-Techno* y *Minimal-House*. Richie Hawtin fue uno de los iniciadores que planteó desde finales de los años 90 las bases del concepto *Techno-Minimal*. Este subgénero se caracteriza porque tiende a la repetición de sonidos y a la creación de ambientes sonoros dentro de un espacio musicalmente delimitado. Algunos DJ's representativos son *Anja Schneider*, *Trentemoller*, *Ricardo Villalobos*, *Gui Boratto*, *Max Cooper*, *Oliver Huntemann*, *Claude Vonstroke*, *Chaim*, *Guy J.*

Dubstep

Es un derivado del género *Dub*⁴³ y es popular entre los jóvenes de la actualidad 2014. Los inicios del *Dubstep* fueron a finales de los años 90, se caracteriza por sus sonidos bajos o graves conocidos como “*Wobble bass*” (bajos tambaleantes), además incorpora ritmos y melodías del *Dub*, *Drum&Bass*, *Jungle*, *2step*, entre otros. Algunos de los DJ's representativos de este subgénero son *Nero*, *Skrillex*, *Knife Party*, *Flux Pavilion*, *Rusko*, *Bl3nd*.

Big Room House

Actualmente el *Big Room House* es el subgénero de música electrónica preferido por la juventud. Las melodías del *Big Room House* están compuestas por un híbrido entre los géneros *House Progresivo*, *Electro-house* y *Trance*. Los grupos y DJ's más escuchados son *Afrojack*, *Bingo Players*, *Calvin Harris*, *DVBBS*, *Dimitri Vegas & Like Mike*, *Hardwell*, *Martin Garrix*, *Nervo*, *R3hab*, *Showtek*, *Steve Aoki*, entre otros.

⁴³ El *Dub* se desarrolló al margen de la fama del *Trance*, *House* y *Techno* pero tiene una relevancia histórica en la música electrónica. Sus inicios fueron después de la segunda guerra mundial en los años 50 en la isla de Jamaica, este género se caracteriza por sus efectos de eco y/o reverberantes, además incorpora sonidos y ritmos de Reggae.

Además se percibe que las nuevas generaciones de DJ's son quienes aprovechan los recursos tecnológicos, de manera que empiezan a producir y mezclar música a edades más jóvenes por ejemplo *Avicii* inició a los 18 años, *Zedd* a los 19 años, *Hardwell* y *Martin Garrix* iniciaron los 16 años.

Asimismo la generación de DJ's y grupos actuales están relacionados con concepto musical *Electronic Dance Music* (EDM), el cual determina la época histórica de la música electrónica, como lo fue en la década de los 90 el *Intelligent Dance Music* (IDM) y en los años 80 el *Electronic Body Music* (EBM).

Tribal

Un ejemplo de los alcances en cuanto a la innovación de la música electrónica logrados en la primera década del siglo XXI es el subgénero *Tribal*⁴⁴, desarrollado en México y que fusiona la música electrónica con la *cumbia* y *banda norteña*. Las características de este subgénero es el baile en coreografía, así como la vestimenta norteña que consta de sombrero ranchero, camisa y pantalón vaquero, y unas botas vaqueras "*tribales*", estas últimas particularmente tienen la punta alargada, aproximadamente de unos 80 centímetros.

El grupo *3BallMTY* integrado por *DJ Erick Rincón*, *DJ Otto* y *DJ Sheeqo Beat*, es conocido por su canción tribal "Inténtalo", incluso en el video del mismo se muestran las coreografías del baile *tribal*. Y del mismo modo en el video "*Play Hard*" del DJ *David Guetta*, que aunque no es del subgénero *Tribal*, salen personas bailando coreografías *tribales*.

Nuevo talento Mexicano

En el México actual 2014 es frecuente escuchar a proyectos independientes de música electrónica, cada uno de ellos con un definido género o subgénero particular entre *Electrónica Acústica*, *Minimal*, *Hip-Hop*, *Beakbeat*, *House* y otros. Los jóvenes DJ's, productores y grupos, son ejemplos claros de *prosumidores mexicanos* quienes a través del internet y las redes sociales, difunden sus temas musicales, anuncian sus presentaciones e interactúan con sus seguidores.

⁴⁴ El termino *Tribal*, originalmente corresponde a un subgénero del *House* que integra ritmos de percusiones repetitivas semejantes a las ceremonias dancísticas africanas. En cambio en México, el género *Tribal* está compuesto por sonidos y ritmos generados por pianos electrónicos mezclados con *cumbias* o *música norteña*.

Algunos de los recientes representantes de la música electrónica mexicana son *Trillones* (Polo Vega); *Rubinskee* (Iván Riestra); *Lemon Mint* (Rafa Navajas y K'you); *Marla Project* (Marla Ramírez y Jed); *AAAA* (Gabriel Barranco); *Schez* (Jorge Sánchez); *RHøDD* (Rodrigo Ortiz); *Los Amparito* (Carlos Pesina); *MHV* (Miguel Herrera Vega); *Tresmil330* (Israel Ledezma); *DJ Regina Puma* (Regina Pozo); *Titán* (Emilio Acevedo, Julián Lede y Andrés Sánchez); *Telefunka* (Giancarlo Fragoso, Aldo Fragoso y John Zohlo); *Instituto Mexicano del Sonido* (IMS) (Camilo Lara); *María Daniela y su Sonido Lasser* (Emilio Acevedo y María Daniela Azpiazu); *Silverio* (Julián Lade) y *Toy Selectah* (Antonio Hernández).

La música electrónica se caracteriza siempre por la búsqueda, innovación y mezcla musical. Trasciende debido a la creatividad y entusiasmo de cada generación (anterior y actual) que incorpora sonidos, ritmos y fusiones musicales. Como lo comenta Mario Davidovsky “la música es lo más cercano a la comunicación total.., es como un espejo de la mente humana” (Vargas, 2006).

Conclusiones

Esta tesina desarrolla el tema de los raves dividida en tres momentos: la historia de los raves y la música electrónica, el acontecer del movimiento rave mexicano y la actualización en el mundo moderno.

El rave como movimiento social estuvo en la transición del mundo posmoderno al mundo globalizado, en lo tecnológico de lo analógico a lo virtual, de empezar como una subcultura a formar parte de un espectáculo.

En el rave se construye una identidad de manera colectiva a través de la música, el baile, la vestimenta y el uso de la tecnología. Los raves representan un espacio en libertad dentro de un mundo controlado y vigilado. Convergen en simbiosis la *tecnología* y la *espiritualidad*. Este grupo social se conduce a través de los valores definidos en la ideología *P.L.U.R* y el *Manifiesto Rave*, que persiguen ideas utópicas pero también señalan las carencias de la sociedad.

En México el desarrollo de los raves y la producción de la música electrónica ocurren en un momento en que la juventud mexicana también buscaba nuevas formas de expresión ante la popularidad de los géneros *Rock* y *Pop*, en la década de los 90. La adaptación de los raves a la mexicana sucede sin el aspecto de clandestinidad, como en Inglaterra, más bien se realizan en espacios permitidos resultando atractivos para la juventud mexicana.

La integración de los *Colectivos* en las principales ciudades del país, conformados por productores y DJ's, así como el apoyo de las disqueras independientes, lograron difundir a la música electrónica mexicana en diferentes eventos y raves como el *Festival Ecosistemas Atralux*, *Union Fest* y *Tecnogeist*.

En México también hubo intentos de prohibición de raves, como el caso del *Love Parade-Tecnogeist* en el año 2002. En aquel entonces, el mensaje del gobierno de la Ciudad de México fue que sin importar la ideología política, siempre habrá una incompreensión de los gustos y lenguaje juvenil, la obsesión por el orden y control estarán antes que la divulgación de la cultura.

Al culminar el siglo XX la música electrónica empezó a masificarse y entrar a la dinámica del consumo a través de los medios masivos de comunicación (industrias culturales). En esta alteración pierde su esencia particular, se convierte en una música homogénea y estandarizada, se desatienden los valores estéticos. Además es constantemente repetida y manipulada, cae en el desuso. Del mismo modo con este cambio los raves son trastocados en su identidad y valores.

Conforme pasa el tiempo en la primera década del siglo XXI hay un cambio generacional, es notorio porque aumenta la popularidad de los festivales de música electrónica mientras que concluye el ciclo de los raves. El internet se convierte en un recurso relevante para la difusión de los festivales, por un lado son transmitidos en vivo *vía streaming*, mientras que las redes sociales establecen la comunicación entre el público y los DJ's y grupos.

La figura del consumidor ha cambiado tras la incorporación de las tecnologías móviles y el internet. Ahora los *prosumidores* y *crosumidores* son quienes suministran de contenidos (texto, música y video) al internet. Se realiza al mismo tiempo la interacción y consumo de los productos entre los usuarios, luego entonces ésta acción permite el intercambio cultural de manera global.

La tecnología del siglo XXI ha facilitado las actividades y algunas tareas de la vida diaria, pero también se empieza a observar las consecuencias de su uso desmedido. En relación a la música electrónica, hasta cierto punto hay una dependencia tecnológica que ocasiona un confort en la creación musical y la actividad de mezclar, en este caso hay una virtualización del DJ y la música electrónica. Del mismo modo la adquisición de la música a través de los servicios de descargas de internet ha ocasionado un efecto de acumulación, por lo tanto su consumo es mayor al que se puede escuchar, mientras que la apreciación musical se reduce y es fugaz.

Las nuevas generaciones renuevan a la música electrónica retomando melodías pasadas para reconvertirlas en nuevos temas y versiones, en este sentido hay un "reciclaje cultural" (Montenegro, 2009). Los DJ's son cada vez más jóvenes, ellos producen su música, la promocionan y venden a través del internet.

La experiencia de un rave difícilmente se puede plasmar en un escrito, pero esta tesina hace un acercamiento de ellos respecto a las características de identificación, la música, su adaptación en México y por último la actualización generacional en cuanto a la tecnológica y la música.

Experimentar un rave es sentir la fuerza de la música y energía de la gente como parte de un todo. Los DJ's son los *Shamanes* que se encargan de poner en estado de *trance* y generar una comunión entre los asistentes. Los raves dejaron un legado trascendental y vigente para el mundo actual, las nuevas generaciones lo han retomado y se percibe en los festivales, es el *P.L.U.R.*

*“Esta es mi iglesia, es aquí donde curo mis heridas.
Es una gracia natural ver la recién forma de la vida.*

*Están en tonos menores las soluciones y los remedios,
los enemigos se convierten en amigos cuando la amargura
termina.*

*Es en el mundo en el que me he convertido,
contenido entre el tarareo de la voz y el ritmo.*

*Está en el cambio, la justicia poética de la causa y el efecto,
respeto, amor, compasión.*

*Esta es mi iglesia, aquí es donde curo mis heridas,
por esta noche, Dios es un DJ.”⁴⁵*

⁴⁵ *God is a DJ-Faithless*, 1998, traducido, adaptado.



Smiley



Alfredo Fiorito



Audífonos (arriba), Tornamesa (izquierda),
Mezcladora (centro), CD-Desk (derecha)



Love Parade, logo



Flyer, Acapulco World Sound Fest 2000



Boleto, Ecosistemas 6



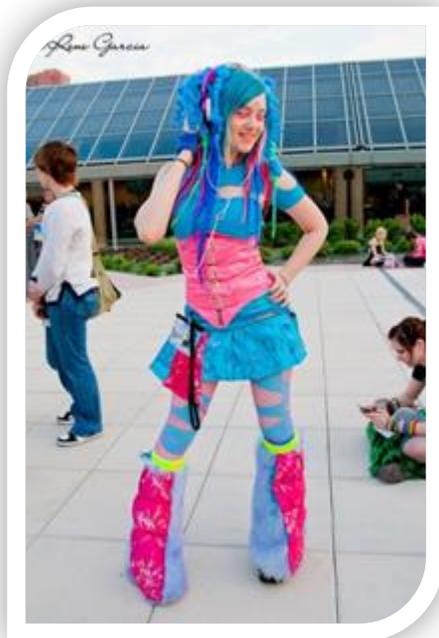
Flyer, Unionfest 1998 (frente y vuelta)



Flyer, Unionfest 2001



Logos:
Tomorrowland, Ultra Music Festival, EDC, BPM Festival



Candy Raver y Cyber Raver

GLOSARIO

<i>Acid house</i>	Género de la música electrónica que se escuchaba en las primeras fiestas en clubs y raves a finales de los años 80 en Inglaterra.
<i>After hours</i>	Club o establecimiento que empieza a brindar servicio cuando los demás locales han cerrado, generalmente después de las tres o cuatro de la mañana y permanece abierto hasta mediodía.
<i>Balearic beats</i>	Forma de mezclar música a finales de los 80, en Ibiza, con diferentes estilos y ritmos de música, desde el rock, funk, house, entre otros.
<i>Bpm</i>	<i>Beats por Minuto</i> o golpes por minuto, es el ritmo y tiempo de las melodías de la música electrónica.
<i>Colectivos</i>	Conjunto de Djs, productores o proyectos que se unen para conformar un grupo representante el cual difunde sus producciones de música electrónica en eventos y raves.
<i>Dj</i>	Es el <i>Shamán</i> que se encarga de seleccionar la música y mezclas adecuadas para conducir a los asistentes a un estado de trance y que sus energías sean canalizadas a otro nivel. Persona encargada de mezclar música, principalmente música electrónica, en un rave o evento frente a un público.
<i>Éxtasis (“E”)</i>	Droga sintética en forma de pastilla y de colores, consumida en los raves en la década de los 80 y 90, compuesta por la sustancia de la anfetamina, también era conocida como MDA, MDMA, XTC, Ecstasy, ADAM.

<i>Festivales de Música Electrónica</i>	Eventos de música electrónica originados a finales de los años 90, se realizan en grandes y controlados espacios como pistas de carreras o autódromos, zonas boscosas o lugares acondicionados en las grandes ciudades. Ante la desaparición de los raves, los festivales se convierten en los eventos de gran convocatoria para la difusión de música electrónica.
<i>Flyer</i>	Publicidad o volante impreso de tamaño postal que se reparte a las personas para difundir el rave y que contiene información como el nombre del evento, el line up, la ubicación, mapa y costo.
<i>Line up</i>	Listado de Djs o grupos que se van a presentar en el rave o evento.
<i>Love Parade</i>	Desfile de música electrónica realizado en Alemania, organizado por Matthias Roeingh <i>Dr. Motte</i> , el cual empezó en 1989, con el fin de marchar a favor de la cultura moderna y la música electrónica. El evento se realizó en 21 ocasiones y se internacionalizo en otras partes del mundo, hasta el año 2010 debido a la tragedia de Duisburgo.
<i>Manifiesto rave</i>	Escrito elaborado por María Pike en 2001, donde se expresa la postura e ideal de la comunidad raver. Señala los elementos que los identifica como grupo, hace un rechazo a las medidas impuestas del orden establecido, da certeza a los valores de Paz, Amor, Unidad, Respeto y desafía cualquier intento de obstrucción de festejo de las fiestas rave.
<i>Mezcladora o Mixer</i>	Es la consola de mando donde el DJ tiene conectados los Cd-deck, tornamesas y otros dispositivos para manipular y “jugar” con las melodías y sonidos, mediante perillas y ecualizadores, para que al final realice las mezclas musicales.

- Música Electrónica*** Es música creada y elaborada con base en el uso de sintetizadores, cajas de ritmo, y computadoras. Se conjuntan sonidos electrónicos con ritmos y melodías para elaborar diferentes géneros de música electrónica.
- P.L.U.R.*** Es el principio e ideología a seguir durante el desarrollo del rave: Peace (Paz), Love (Amor), Unity (Unidad) y Respect (Respeto).
- Rave*** Fiesta masiva donde acuden las personas en comunión para escuchar y bailar música electrónica durante la noche. Se realiza en lugares como bodegas grandes o lugares alejados de la ciudad y al aire libre.
- Ravers*** Representantes de la cultura rave que acuden a los raves durante una o varias noches para bailar al ritmo de la música electrónica.

BIBLIOGRAFÍA

- (s.f.). Recuperado el 22 de octubre de 2014, de MUTEK: <http://www.mutek.org>;
<http://www.mutek.mx/>
- "The BPM FESTIVAL" Historia del Festival más grande de música electrónica en México [5to. Aniversario]*. (7 de marzo de 2012). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://www.alteregomedia.tv/the-bpm-festival-historia-del-festival-mas-grande-de-musica-electronica-en-mexico-5to-aniversario/>
- 2013 Winners Announced* . (2013). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://djawards.com/2013-winners-announced/>; <http://djawards.com/past-editions/dj-awards-2013/>
- adict@ al rave*. (s.f.). Recuperado el 05 de junio de 2014, de http://members.tripod.com/psycho_warek.mx/heywelcometomyworld/id15.html
- Alarcón, G. (2004). Jeff Mills: La historia interminable. *TRAX*, 45.
- Alfredo Fiorito [imagen]*. (6 de agosto de 2008). Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de <http://www.residentadvisor.net/feature.aspx?943>
- Amnesia*. (2013). Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de Quiénes somos: <http://www.amnesia.es/es/grupo>
- Aranda, B. G. (6 de febrero de 2012). *David Guetta: El hombre que mató al rock*. Recuperado el 12 de noviembre de 2014, de <http://rollingstone.es/entrevistas/david-guetta-el-hombre-que-mato-al-rock/>
- Archives, T. N. (13 de julio de 1990). *Entertainments (Increased Penalties) Act 1990*. Recuperado el 6 de febrero de 2014, de [legislation.gov.uk](http://www.legislation.gov.uk):
<http://www.legislation.gov.uk/ukpga/1990/20/introduction/enacted>
- Audífonos [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 26 de mayo de 2014, de autotoys: <http://www.autotoys.com/x/product.php?productid=11750>
- Bárcena, E. (17 de julio de 2014). *Tomorrowland: por qué ir al festival más asombroso del mundo*. Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://www.abc.es/viajar/belgica/abci-tomorrowland-musica-festival-201407091740.html>
- Blánquez, J., & Morera, O. c. (2002). *LOOPS: una historia de la música electrónica*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Bolaños Sánchez, Á., & Romero, G. (6 de abril de 2002). *"No definitivo" al Tecnogeist en el Zócalo*. Recuperado el 7 de octubre de 2014, de La Jornada: <http://www.jornada.unam.mx/2002/04/06/040n1con.php?origen=index.html>

- Bones, F. (01 de febrero de 2012). *jojoelectro*. Recuperado el 18 de junio de 2014, de The History of P.L.U.R.: <http://jojoelectroclothing.com/2012/02/the-history-of-p-l-u-r-by-frankie-bones/>
- BPM Festival [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://warp.la>
- Brito García, L. (1984). Cultura, contracultura y marginalidad. *Nueva Sociedad*, 38-47.
- Caballero, J. J. (15 de marzo de 2000). *La tecnocultura, estilo de vida de jóvenes del tercer milenio*. Recuperado el 3 de octubre de 2014, de La Jornada: <http://www.jornada.unam.mx/2000/03/15/esp1.html>
- Candy Raver [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de Rene García: https://www.flickr.com/photos/rene_g_garcia/4855030099/
- Carlos. (28 de diciembre de 2013). *The BPM Festival 2014 – Enero 3 – 12, Playa del Carmen, Mexico*. Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://www.zoom95.com/the-bpm-festival-2014-enero-3-12-playa-del-carmen-mexico/>
- CD deck [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 26 de mayo de 2014, de <http://members.xoom.it/energiadj/l%20PIATTI2.htm>
- Cunningham, K. (30 de octubre de 2013). *You won't believe who's on the 1993 DJ Mag Top 100*. Recuperado el 5 de enero de 2015, de inthemix: <http://inthemix.com/news/you-wont-believe-whos-on-the-1993-dj-mag-top-100/11611>
- Cyber Raver [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de Terrorcat: <http://theterrorcat.deviantart.com/art/Terrorcat-184236931>
- Deep, D. (2006). Electro-House: El sonido del presente. *Deejay*, 22.
- dj.klang*. (9 de noviembre de 2003). Recuperado el 11 de septiembre de 2014, de electricperiphylla.com: <http://electricperiphylla.mx.tripod.com/klang.htm>
- DJs unite for Love Parade track*. (3 de septiembre de 2010). Recuperado el 7 de noviembre de 2014, de BBC: <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-11181305>
- Dr. Motte*. (2014). Recuperado el 6 de diciembre de 2014, de <http://www.residentadvisor.net/dj/dr.motte/biography>
- Eco, U. (2012). *Apocalípticos e integrados*. México, D.F.: Tusquets.
- EDC México [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 28 de febrero de 2015, de <http://www.chilango.com/musica/concierto/2015/02/28/edc-mexico-2015>

- El mellotrón, padre de la música electrónica*. (24 de mayo de 2010). Recuperado el 30 de junio de 2014, de <https://djsoriamixes.wordpress.com/2010/05/24/el-mellotron-padre-de-la-musica-electronica/>
- Electric Daisy Carnival (EDC)*. (s.f.). Obtenido de <http://electricdaisycarnival.com/>
- Exitoina*. (15 de enero de 2014). Recuperado el 12 de noviembre de 2014, de Papelón: David Guetta se quedó sin música ¡porque perdió el pendrive!: <http://exitoina.com/2014-01-15-229915-papelon-david-guetta-se-queda-sin-musica-porque-perdio-el-pendrive/>
- F. Gamella, J., & Álvarez Roldán, A. (1999). *Las rutas del Éxtasis: drogas de síntesis y nuevas culturas juveniles*. Barcelona: Ariel.
- Feixa, C., Molina, F., & Alsinet, C. (2002). *Movimientos Juveniles en América Latina: Pachucos, Malandros, Punketas*. Barcelona: Ariel.
- Fiorito, A. (2012). *Vimeo.com*. Recuperado el 17 de noviembre de 2014, de Ibiza Occidente documentary feat. Alfredo & Jaime Fiorito (Heritage): <http://vimeo.com/35313942>
- Frith, S. (2001). Hacia una estética de la música popular. En F. C. Villalobos, *Las culturas musicales: lecturas de etnomusicología* (págs. 413-436). España: Trotta.
- Generación Nexus 6*. (s.f.). Recuperado el 25 de septiembre de 2014, de <http://generacionnexus6.blogspot.mx/>
- Genio. (2003). Tecnogeist por la Paz. *DJ Concept*, 24.
- Group, M. T. (s.f.). *Music Technology Group*. Recuperado el 18 de noviembre de 2014, de <http://mtg.upf.edu/project/reactable>
- Hall, Stuart; du Gar, Paul. (2011). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Horkheimer, M., & W. Adorno, T. (2009). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- Hormigos, J. (2010). La creación de identidades culturales a través del sonido. *Comunicar: Revista Científica de Educomunicación*, 91-98.
- Hormigos, J., & Martí Cabello, A. (2004). La construcción de la identidad juvenil a través de la música. *Revista Española de Sociología (RES)* (4), 259-270.
- Krauze, E. (1997). *La Presidencia Imperial: Ascenso y caída del sistema político mexicano (1940-1996)* (Vol. 3). México, Distrito Federal: Tusquets.
- La magia sonora del Ondes Martenot*. (22 de noviembre de 2010). Recuperado el 10 de febrero de 2015, de Audionautas: <http://www.audionautas.com/2010/11/la-magia-sonora-del-ondes-martenot.html>

- Le Vrai, B. (1 de octubre de 2010). *"Mods, Rockers y otros Demonios Populares"*. Recuperado el 25 de enero de 2014, de Vice: <http://www.vice.com/es/read/mods-rockers-y-otros-demonios-populares>
- León, F., & Caballero, J. (2 de abril de 2002). *Definen hoy la realización del Tecnogeist*. Recuperado el 7 de octubre de 2014, de La Jornada: <http://www.jornada.unam.mx/2002/04/02/08an1esp.php?origen=index.html>
- León, F., & Olivares, J. J. (29 de marzo de 2002). *Revocan el permiso para realizar el Tecnogeist y el Love Parade en el DF*. Recuperado el 7 de octubre de 2014, de La Jornada: <http://www.jornada.unam.mx/2002/03/29/06an1esp.php?origen=index.html>
- Lles, L. (2004). DUB:Virus sonoro. *TRAX*, 50-53.
- Loic-G. (2002). El Parador Análogo. *DJ Concept*, 24-25.
- Love parade tradegy: special report*. (13 de febrero de 2014). Recuperado el 7 de noviembre de 2014, de MIXMAG: <http://www.mixmag.net/words/from-the-archives/love-parade-tradegy-special-report>
- Marshall, J. (mayo de 1994). *"Zippies!"*. Recuperado el 12 de febrero de 2014, de Wired: <http://www.wired.com/wired/archive/2.05/zippies.html>
- Martín Cabello, A., & Hormigos Ruiz, J. (2004). El sonido de la cultura postmoderna. Una aproximación desde la sociología. *SABERES: Revista de estudios jurídicos, económicos y sociales*.
- Mezcladora[imagen]*. (s.f.). Recuperado el 26 de mayo de 2014, de djresource: <http://www.djresource.eu/Forum/topic/5443/%5BTK%5D-Gemini-PS-540i/>
- Montenegro Martínez, L. (enero-diciembre de 2003). Moda y Baile en el mundo Rave. *Tabula Rasa*(1).
- Montenegro Martínez, L. (enero-diciembre de 2004). Culturas juveniles y redes generalizadas hacia una nueva perspectiva analítica sobre la contemporaneidad juvenil en Colombia. *Tabula-Rasa*(002), 111-143.
- Montenegro, M. (31 de julio de 2009). *La Toma v.6 – Reciclaje e Intertextualidad*. Recuperado el 14 de diciembre de 2014, de conexioncentral.com: <http://www.conexioncentral.com/blog/2009/07/31/la-toma-v-6-reciclaje-e-intertextualidad/>
- Montes, L. (19 de julio de 2012). *La historia de Tomorrowland*. Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de nrftmagazine.com: <http://nrftmagazine.com/2012/07/19/la-historia-del-tomorrowland/>

- Olivares, J. J. (16 de noviembre de 2001). *El Festival Astrolux, en pro de parque de Xochimilco*. Recuperado el 3 de octubre de 2014, de La Jornada:
<http://www.lajornadasanluis.com/2001/11/16/31an1esp.html>
- Peace, Love, Unity, and Respect: The Raver's Manifesto*. (03 de septiembre de 2009). Recuperado el 05 de junio de 2014, de <http://peaceandloveism.com/blog/2009/09/peace-love-unity-and-respect-the-ravers-manifesto/>
- Prieto, C. (2003). IMECA. *DJ Concept*, 26-27.
- Przecawski, K. (1982). Repercusión de las Industrias Culturales del sector de los medios audiovisuales en el comportamiento sociocultural de los jóvenes. En A. Anverre, & et.al, *Industrias Culturales: El futuro de la cultura en juego* (pág. 309). México: Fondo de Cultura Económica.
- Schuliaquer, I. (enero de 2013). *El poder de los medios*. Recuperado el 4 de diciembre de 2014, de <http://nestorgarciacanclini.net/index.php/industrias-y-politicas-culturales/160-el-poder-de-los-medios>
- Smiley[imagen]. (s.f.). *Fantazia*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de <http://www.fantazia.org.uk/Scene/smileyhistory.htm>
- Staines, P. (1991). "Acid House Parties Against the Lifestyle Police and the Safety Nazis". Recuperado el 3 de enero de 2014, de The Libertarian Alliance:
<http://www.serendipity.li/wod/staines.html>
- Stephens, M. (15 de junio de 2008). *Tecktonik*. Recuperado el 26 de noviembre de 2014, de <http://www.jornada.unam.mx/2008/06/15/sem-manuel.html>
- technobunny*. (s.f.). Recuperado el 05 de junio de 2014, de How to Spot a Raver:
<http://technobunny.tripod.com/jokes.html>
- the bpm festival*. (s.f.). Obtenido de <http://www.thebpmfestival.com/>
- Tomorrowland [imagen]*. (s.f.). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://preciod.com/pe/poleras-tomorrowland-2015-importados-envios-a-todo-el-peru-S4m9r.venta>
- tomorrowland*. (s.f.). Obtenido de <http://www.tomorrowland.com/>
- Tornamesa[imagen]*. (s.f.). Recuperado el 26 de mayo de 2014, de zzounds:
<http://www.zzounds.com/>
- Trevino, T. (11 de septiembre de 2014). *La vez que Paul van Dyk fue a Otro Rollo con Adal Ramones*. Recuperado el 21 de octubre de 2014, de Thump:

http://thump.vice.com/es_mx/music4today/words/la-vez-que-paul-van-dyk-fue-a-otro-rollo-con-adal-ramones

Ultra Music Festival [imagen]. (s.f.). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://www.edmparaguay.com/tag/umf/>

Ultra Music Festival. (s.f.). Obtenido de <http://www.ultramusicalfestival.com>

Ultra Music Festival: una historia de éxito. (2014). Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de Transportesk: <http://www.transportesk.com.mx/noticias/21-noticias/833-ultra-music-festival-una-historia-de-exito>

Uncategorized. (2013). Recuperado el 11 de septiembre de 2014, de atlantico.mx: <http://www.atlantico.mx/a/archives/10299>

Vargas, Á. (31 de mayo de 2006). La música es lo más cercano a la comunicación total: Mario Davidovsky. *La Jornada*, pág. 7a.

Vázquez Gómez, P. (febrero de 2002). *Filomusica*. Recuperado el 30 de junio de 2014, de Nuevas Tendencias del Minimalismo: <http://filomusica.com/filo25/grana.html>

Vive Latino 2003. (2003). *DJ Concept*, 31.

Warren, E. (11 de agosto de 2007). *The birth of rave*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de The Guardian: <http://www.theguardian.com/music/2007/aug/12/electronicmusic/>

Wolf, M. (2005). *La investigación de la comunicación de masas: crítica y perspectivas*. México: Paidós.

zonarave.com. (06 de junio de 2003). Recuperado el 05 de junio de 2014, de HUMOR RAVER: <http://www.zonarave.com/forum/index.php?board=1;action=printpage;threadid=414>