



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



DELIRIO

Cultura Rave en México

TESIS

Que para obtener el título de  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACION

presenta

RAQUEL ORTIZ GARCIA

ASESOR: HUGO SANCHEZ GUDUÑO



México, D. F. de 2002



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.

DIRECCION GENERAL DE...  
 FORMULARIO en formato electrónico...  
 DIRECCION DE...  
 NOMBRE: Raquel Ortiz Garcia  
 FECHA: Noviembre 20 / 2003  
 FIRMA: [Signature]

# Delirio

## Cultura Rave en México

(Finales del siglo XX, principios siglo XXI)

		Pág.
	<b>Introducción</b>	
1	Cultura rave.....	1
1.1	¿Qué es el Rave?.....	3
1.1.1	un lugar especial.....	7
1.2	El Raver.....	9
1.2.1	PLUR (Filosofía raver).....	11
1.2.2	El DJ.....	14
1.2.3	La música "E".....	19
1.2.3.1	Made in México.....	25
1.2.4	Efectos Visuales.....	28
1.2.4.1	El Performance.....	29
1.2.5	Flyers.....	31
1.3	Un Elefante se columpiaba.....	34
2	Rave a Escena.....	37
2.1	Origen del Rave.....	38
2.2	...Y luego.....	43
2.3	Arribo a México.....	45
3	Rave Plástico.....	53
3.1	Industria raver.....	56
3.1.1	Moda raver.....	57
3.2	...dos elefantes se columpiaban.....	61
3.3	Al antro y más allá.....	71
3.4	Tecnogeist.....	83
3.4.1	Aca World Sound Fest.....	86
	Conclusiones.....	94
	Bibliografía.....	100
	Anexo-Dj's mexicanos.....	103
	Glosario.....	108

A la Universidad Nacional Autónoma de México  
En especial a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

A los profesores:  
Hugo Sánchez Gudiño  
Ana Goutman Bender  
Carola García Calderón  
Salvador García Romero  
Arturo Rodríguez Pineda

A Francisco Serrano F. y Sara Garduño  
Por todo su apoyo en la realización de la presente.

A Claudia Gress Luna, Horacio Pérez, Alejandro Bretón, Pascual Reyes, Carlos Bataller, Mitzie Morales, Gabriel Serrano, Chass, Luis Flores, la mema77, Antonio Abarca, Cinthia Sánchez, María Malo, Psioniko, Alejandro Bello, Andrea Ruiz, a todos los del salón 8, Heriberto Martínez y a todos los que de alguna manera contribuyeron a la realización de este trabajo.

Gracias

A Patricia, Catalina, Francisco y Esteban por todo su apoyo.

A JOSEFINA Gracias Mā.

A ALICIA por ser la madre, amiga y el ejemplo.

A mis hermanos: Rosa Isela, Ranferi, Verónica y Saúl Ortíz García porque son una de las razones más importantes en mi vida y causa de que todo esto valga la pena.

A Esqueban.

A toda la familia ORTÍZ.  
GRACIAS...

Alguien me dijo que sólo el amor  
Verdadero se encuentra en el cielo.

Alguien que alguna vez sintió  
El miedo de ser prisionero.

GRACIAS...

A Doña:

CIRA

GARCÍA HERNÁNDEZ

GRACIAS...

## INTRODUCCIÓN

El tratar una manifestación cultural juvenil como el rave implica abarcar un proceso que ha durado más de 10 años durante el cual se han dado grandes transformaciones.

Su origen se encuentra ligado a un importante momento histórico que forma parte de una nueva visión mundial, la caída del muro de Berlín en 1989, visión que proclama la unidad cristalizada en una aldea global.

El Rave es tal vez el mejor ejemplo de esto, su nombre de lo más adecuado:

Rave = Delirio.

La mayoría de los diversos movimientos culturales que se han dado en México no han sido comprendidos en su totalidad, se tiene información que los medios de comunicación utilizaron en su momento, para llenar el espacio de un programa televisivo, radiofónico o impreso, por ejemplo en la década de los 70's del siglo XX, los medios de comunicación decían sobre los hippys; que eran jóvenes rebeldes, que no querían seguir los lineamientos de un gobierno, que eran polígamos y que se drogaban entre otras cosas, pero sólo un pequeño sector de esta sociedad (conformado en su mayoría por estudiantes, sociólogos, periodistas, escritores y otros interesados, en ellos) tenía datos más profundos como: el por qué de su comportamiento, cuáles eran sus ideales, a partir de qué construían la filosofía que compartían y de dónde surgió su predicación de amor y paz.

La realización del reportaje de un movimiento cultural como es el rave, permitirá aportar la información necesaria para explicar el qué, cómo, cuándo, dónde y para qué de este acontecimiento. La seguridad de que éstas respuestas se obtendrán a partir de tratar el tema a través del reportaje, hace preciso explicar qué es el reportaje y sus aspectos, para entender porque se escogió este género periodístico:

Según la teoría periodística existen dentro de este quehacer tres tipos de géneros: informativos (nota informativa y entrevista), interpretativos (cónica y reportaje), y los de opinión (columna, ensayo, editorial y caricatura) y cada uno de ellos responde a diferentes necesidades de información.

El reportaje tiene sus inicios en Estados Unidos, donde aparece la corriente del periodismo informativo, donde se exigían respuestas al qué, quien, cómo, cuándo y dónde, así la opinión del periodista quedaba reducida al editorial. Con la primera y segunda guerra mundial, se debían incluir antecedentes y consecuencias, así aparece el periodismo explicativo y se llega a nuevas técnicas y métodos de investigación periodística.



El Reportaje es el género periodístico más completo, opinión generalizada entre varios periodistas como los siguientes: "...género maestro del periodismo informativo en el cual se concluyen todas las otras especies, para enriquecerlo con sus dones y darle esa unidad y esa variedad que son su esencia misma"<sup>1</sup>, "...reúne en su desarrollo a todos los géneros periodísticos"<sup>2</sup>, y "...es el género más completo. En él se pueden reunir todos los géneros del periodismo: la entrevista, la crónica, la narración y la noticia"<sup>3</sup>.

Es nota informativa ya que casi siempre tiene como antecedente una noticia; es una crónica porque con frecuencia asume esta forma para narrar los hechos; es entrevista porque así adquiere datos de los testigos; puede ser editorial cuando se toma posición sea en defensa o en contra de los hechos. Pero hay más, tiene diversos procedimientos y técnicas más complejos y definidos.

El concepto de reportaje va evolucionando con las épocas en las que se desarrolla, es un fenómeno que ha propiciado definiciones diversas. La palabra Reportaje tiene su origen en la lengua francesa (reportage); significa una *compte rendu*, información sobre un acontecimiento o viaje escrita por un periodista y Vivaldi agrega: "Reportaje, voz francesa de origen inglés y adaptada al español, proviene del verbo latino *reportare*, que significa traer o llevar una noticia, anunciar, referir, es decir informar al lector sobre algo que el reportero juzga digno de ser referido"<sup>4</sup>

Procura informarse en el lugar de los hechos, pregunta para obtener datos, se documenta en libros; es decir, utiliza técnicas de investigación. Es el género en el cual la mera representación de los hechos nunca bastará, donde el conocimiento del periodista y su capacidad de análisis son sustanciales, presenta una visión global acerca de un acontecimiento, es decir es una investigación que incluye antecedentes y consecuencias, interrelaciones con otros hechos y procura dar voz a todas las partes inter actantes en el suceso mostrando todas las caras del acontecimiento.

El reportaje ha sido definido a lo largo de su historia, en seguida algunos ejemplos. Reportaje tal como lo refiere José Benítez en *la Guía de estudios de Hernán Uribe Ortega*: es la forma periodística que comunica, explica y examina los hechos y profundiza en todos los aspectos de los sucesos que narra.

De igual forma Guillermina Baena Paz, sostiene que: El reportaje es el género más completo del periodismo, además de contener las dimensiones de la noticia; tiempo y espacio, tiene una más, la profundidad, llega al cómo y al por qué de los hechos por medio de una investigación. Su propósito es contribuir al mejoramiento social

1 Carlos Septién García. Conferencia dictada en la UNAM en 1952, citado por Horacio Guajardo, *Elementos de Periodismo*, Ed. Gernika, Pág., 111. México 1982

2 Horacio Guajardo, *Elementos de Periodismo*, Ed. Gernika, México 1982, Pág. 45.

3 Alejandro Iñigo, periodista y escritor autor de *Los Precaristas*, *Emiliano*, entre otras novelas. Ex jefe de información del periódico *Excelsior*.

4 Martín Vivaldi, *Géneros Periodísticos*, Prisma, Madrid, 1981, Pág. 65.

Cabe señalar que es el género mas completo y de mayor profundidad, permitiendo así el conocimiento de un determinado suceso pero no de una forma escueta. Al respecto Vicente Leñero y Carlos Marín señalan que: "Se considera que todo material periodístico es información pero, que no toda información es periodística".<sup>5</sup>

A continuación, las características del Reportaje, a partir de las aportaciones de autores como Leñero y Marín , Martín Vivaldi, entre otros, para sustentar lo ya mencionado:

- Representa una investigación.
- Género en el que caben los otros géneros.
- Suele tener semejanzas con la noticia, la entrevista y la crónica, el ensayo, la novela y el cuento.
- Pinta retratos, refleja emociones.
- Examina caracteres con visión personal y directa.
- Mayor Capacidad para investigar, para buscar antecedentes y consecuencias de lo sucedido.
- Mayor cualidad analítica e interpretativa.
- Técnicas narrativas y descriptiva más perfeccionadas.
- Naturalidad.
- Precisión y fidelidad.
- Amplio margen de relación con la fuente.
- Mayor amplitud de tratamiento.
- Profundo contenido social y humano, se refiere a una situación general de carácter social.
  
- Gran libertad de expresión.
- Mayor conocimiento de la sociedad.
- Actualidad.
- Claridad.
- Personalidad, colorido, vigor.
- Descubre y Educa.
- Establece conclusiones.
- \*Es objetivo.

Generalmente el reportero da su lugar a una autoridad sobre el tema para que revise su tesis por lo que también se da mayor validez objetiva al reportaje, la objetividad puede aumentar en la medida en que el reportero utilice o controle con mayor rigor los instrumentos de auscultación y no discrimine las fuentes informativas.

Esta característica debe ser la mas indefinida por naturaleza, ya que en el periodismo una de las características principales es encontrar la verdad, que solo se consigue cuando hay objetividad

<sup>5</sup> Vicente Leñero y Carlos Marín, Manual de Periodismo

Existen varios tipos de reportaje que se diferencian por el estilo de su lenguaje y redacción.

Marín y Leñero hablan de tres tipos: el descriptivo, el demostrativo y el narrativo. Respecto al demostrativo dicen: “El periodista descubre problemas, fundamenta reclamos sociales, denuncia lacras. Va siempre al fondo del asunto, no se queda en la superficie, sino que profundiza en las causas básicas con el propósito de dar un panorama lo más completo y exacto posible”.<sup>6</sup>

En cuanto al descriptivo “La finalidad es mostrar a los lectores algo que el periodista observa con profundidad, en la observación está la clave de este género y en saber poner a los lectores delante de una realidad, de tal modo que ellos sientan estar viéndola, conociéndola personalmente”.<sup>7</sup>

Del narrativo se destaca como elemento clave la acción, declaran; “Acción entendida como movimiento temporal de los sucesos que se narran, de las historias que se cuentan, de las circunstancias que se plantean. Tiene semejanzas con la crónica, el ensayo histórico, con el cuento o la novela corta”.<sup>8</sup>

Por su parte Javier Ibarrola en *El Reportaje*, señala otra serie de tipos de reportaje y en el primero se refiere al informativo señalando a Gonzalo Martín Vivaldi: “Todo trabajo informativo que no sea la estricta noticia, el artículo literario, o de opinión, o la crónica es reportaje” pero debe ir más allá de la información de los hechos, hay una diferencia entre la creatividad y la libertad expositiva del reportero, sin olvidar que se apega a los esquemas de la noticia, técnica de la famosa pirámide invertida que consiste en seguir un orden descendente en la presentación de los hechos. Si tomamos en cuenta lo anterior, el reportaje informativo es el de mayor afluencia.

**Reportaje de investigación:** Incluye una investigación de hechos respaldados por fuentes autorizadas para evitar mentiras y difamaciones.

**Reportaje Interpretativo:** Cualquier hecho noticioso requiere de la imaginación y talento del periodista para transmitirlo de una manera inteligente y amena. La interpretación significa brindar al lector todos los datos antecedentes posibles del suceso y no dejar nada sin resolver. Tiene la función de explicar al lector un tema demasiado complejo sin que intervenga la opinión del reportero ayudando al lector a entender un asunto determinado. La interpretación sólo es la valoración de los hechos en base a los antecedentes del mismo y a una exposición clara, sencilla y precisa de los acontecimientos.

<sup>6</sup> Campbell Federico, *El Periodismo Escrito*, Pág. 218.

<sup>7</sup> ídem, Pág. 234.

<sup>8</sup> ídem, Pág. 238.

**Reportaje Descriptivo:** Describir es hacer una relación de las características de lo que se va a hablar, requiere de una enorme capacidad de observación que debe ser casi un vicio para el reportero.

**Reportaje Autobiográfico:** Titulado así por Tom Wolfe, en el que el periodista se convierte en un personaje del propio reportaje, es posible cuando el periodista no solamente es testigo, sino protagonista de los hechos que esta reportando.

**Reportaje Narrativo:** Narrar es contar una cosa, suceso con habilidad de modo que mantengamos constantemente la atención del lector, debe ser un relato natural en el diálogo, dinámico en la acción y preciso en el planteamiento, cuando no se atienden estas premisas, puede caer en un reportaje adulterado por el afán de hacer literatura donde no se necesita.

**Reportaje Relámpago:** Aquí entra la habilidad, la imaginación y la experiencia del reportero para lograr en poco tiempo un reportaje que a pesar de su brevedad, sea digno de ser publicado.

**Reportaje Retrospectivo y Anecdótico:** Asume la categoría cuando mediante las técnicas utilizadas se logra ratificar los datos de un hecho histórico o apunta nueva miras para complementar la historia de sucesos pasados.

**El gran Reportaje (profundo, gigante):** Resultado de la más grande investigación del tema a tratar, es la mayoría de las veces producto del trabajo de un equipo, no cabe la superficialidad y debe reunir todas las características, claridad, actualidad, interés, etc.

Federico Campbell hace otra distinción: Reportaje informativo es aquel en el cual podemos ver más allá de la escueta relación de hechos. Presenta al reportaje interpretativo como aquel cuya función es explicar un tema complejo, en donde cualquier hecho noticioso requiere del talento e imaginación del periodista para transmitirlo de una manera inteligente y amena.

En lo que compete a la forma de exposición, hay autores que consideran el uso utilitario y preciso del lenguaje, sin intención estética. Otros creen que se necesita un buen estilo literario, otros más se centran en si es expositivo o argumentativo, si se incluye la palabra "YO" o si el periodista debe hacerse invisible para dar la apariencia de objetividad. Otros opinan que: "...la realidad producida por la actividad periodística es una representación efectuada a través de un largo y difícil proceso en donde es imposible eliminar al sujeto (captador de los hechos)"<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Lourdes Romero, "El relato de palabras y la construcción de la realidad en el relato periodístico". Ponencia presentada en el IV Congreso Internacional de Estudios Semióticos: Intersección entre la naturaleza y la cultura. Guadalajara, México, del 13 al 18 de julio de 1997, publicada en CD ROM, por la Asociación Internacional de Estudios Semióticos.

El reportaje como género periodístico se auxilia de diferentes pasos o técnicas como acceso al fenómeno o hecho, como la documentación, la investigación, la observación directa y posteriormente la selección de material y jerarquización del mismo, exige un método para su elaboración y Julio del Río Reynaga en *El Reportaje* afirma que ;  
“El reportaje se sirve de algunas técnicas para lograr su propósito”<sup>17</sup> y además expone:

- a) Proyecto del reportaje: El reportero esboza un plan de trabajo previo a la investigación.
- b) Recopilación de datos : El reportero lee sobre el asunto y luego investiga en el lugar de los hechos.
- c) Clasificación y ordenamiento de los datos se aglutinan o separan de acuerdo con las características comunes.
- d) Conclusiones: Son conclusiones que corresponden a las respuestas de la investigación.
- e) Redacción: Va relatando el suceso, el estilo y lenguaje del relato estarán a la altura del lector.

De este último se desprende otro; el documento se compone de dos partes: la entrada y el cuerpo, en la primera se dice lo más importante o de mayor interés puede ser enumerativa, descriptiva, apelativa, de cita o narrativa. El cuerpo se constituye por los capítulos los cuales son la investigación, se desarrollan y se les da forma.

Con todo lo dicho podemos concluir que: el Reportaje es el resultado de una constante búsqueda de respuestas, la expresión del deseo de saber, es el instrumento para lograr plasmar la problemática de este fenómeno, y se entiende como objetivo final el llegar al por qué, se trata de ir más allá de la síntesis informativa, aspirando a entregarle al lector una interpretación, un sentido, una significación, debe tomarse en cuenta que el mejor reportaje es aquel que logra ser leído, entendido y además recordado.

Por todo lo ya expuesto y ya que el objetivo principal es mostrar un panorama general de la cultura rave mexicana en éstos momentos, pero un panorama basado en la descripción de sus antecedentes, la exposición de sus elementos y el análisis de su posición actual como resultado de su transición a través del tiempo, para lograr que se comprenda el por qué, el cómo, cuándo, dónde y para qué de la cultura rave. La presentación de esta investigación se hace a través del Reportaje, por considerarlo un género muy completo.

Las herramientas de las que se sirve este género periodístico, como la posibilidad de insertar otros géneros, apoyarán en la mejor y mayor recopilación de datos. En este caso las entrevistas a los raver's (miembros del rave) proveerán de una visión más amplia y profunda de las circunstancias en las que se da el rave.

Finalmente la utilización de la descripción logrará reflejar la realidad del suceso, configurando así un perfil más sólido de objetividad; con la adecuada construcción verbal se busca trasladar al lector a la escena del tema, ofreciéndole una mejor interpretación y, ya que además de textos hemerográficos y testimonios vivenciales no hay referencias suficientes acerca del tema, brindar la posibilidad de una mejor comprensión y entendimiento del rave.

Se plantea como hipótesis general que: El rave surge como una expresión cultural de protesta contra la realidad que impera en la actualidad a nivel mundial. Surge así como una cultura de escape donde sus integrantes consumen drogas (para el escape de la realidad hacia un mundo utópico en el que sólo existen el amor y la felicidad), se sumergen en la música electrónica y en la ruptura (temporal: la duración del rave en turno) de valores y reglas establecidas por el resto de la sociedad .

Sin embargo, a finales del siglo XX, la cultura popular parece encontrar en el consumo de la cultura rave, la fórmula para volverle menos auténtica y más plástica, logrando transformarla en una moda rentable para el mercado, provocando que cualquier consumidor adquiriera una imagen raver, aunque ésta sea de plastilina.

El rave no es sólo una fiesta que dura toda la noche y/o, en ocasiones, un fin de semana, en la que se baila música electrónica, hay efectos visuales y se consume drogas. En los pocos años de su existencia se ha consolidado como una de las culturas de mayor penetración e importancia en los jóvenes, ha llegado a España, India, al Mediterráneo, y México entre otros.

Los elementos que conforman este movimiento son:

- a) El raver (el personaje más importante) quien lo ha creado y lo mantiene con vida y vigencia.
- b) Su filosofía, basada en cuatro conceptos básicos: la paz, el amor, la unidad y el respeto. O bien PLUR. (sus siglas en inglés)
- c) Las reglas son: No hay reglas.
- d) La presencia de drogas.
- e) La música electrónica junto con los ídolos que ésta genera y,
- f) Su estilo de vida.

La cultura Rave tiene un lenguaje común entre sus seguidores, usa las nuevas tecnologías para conseguir su unidad, inserta nuevos elementos, se retroalimenta con otras disciplinas artísticas y presenta la concepción de un mundo diferente, todos estos elementos han traspasado barreras lingüísticas, geográficas, ideológicas y genéricas.

Su evolución ha traído como consecuencia la transformación de cada uno de sus elementos, por ejemplo en México llegó, creció y se hizo cada vez más fuerte en cada entidad federativa, sin embargo, en cada una de ellas adquirió características y un estilo propios.

La particularidad de estas características en nuestro país son el punto de partida de esta investigación, y lo que nos lleva a dar mayor peso a los elementos que le componen para entenderlo como una cultura a pesar de su conversión a un producto comercial.

El primer capítulo hace la presentación oficial del rave, definiéndolo, obedece además al planteamiento de que la escena rave es un movimiento *underground*, y se muestran los elementos que lo constituyen como una de las culturas juveniles de mayor aceptación en nuestros días el cual ha podido establecer su propio sistema, su moral, sus reglas o la falta de ellas, su filosofía, y un estilo de vida.

Lo siguiente a tratar en este reportaje, es que el rave, como cualquier manifestación cultural, tiene un punto de origen y este, junto a los elementos que han permitido su desarrollo, han dado lugar a su arraigo en cierta región y en cierto grupo social de nuestro país. Por tanto en el segundo capítulo se da una visión retrospectiva del surgimiento del rave en el mundo, sus antecedentes históricos y la trayectoria que sigue hasta llegar a México, incluyendo testimoniales de los pioneros de esta cultura en el país, así como sus protagonistas, lo cual permitirá otorgarle a la investigación el halo de confiabilidad que requiere.

Parece innegable lo atractivo y rentable que resulta en la actualidad el rave para el mercado, lo que ha provocado que éste se dedique a recrearlo como una moda y lo convierta en un producto comercial. Por lo que en el tercer y último capítulo se presenta la otra cara de la cultura rave, a partir de su adopción por el mercado como una evolución lógica al tratarse de un fenómeno juvenil exitoso. Para comprobar si lo argumentado es o no correcto.

Antes de pasar a las conclusiones cabe señalar el porque del título de este reportaje. “**Delirio**” más que representar una obiedad pensando en que se trata de el significado de la palabra **rave**, se pensó aludiendo en primer lugar al porque de esta fiesta, la primera que se realiza se hace para celebrar la caída del muro de Berlín y de lo que esto significó.

En segundo lugar por el anhelo de su objetivo, es decir crear una sociedad basada en el amor, el respeto, la unidad y la paz ya que por más buena intención que sea esta, su cumplimiento se ve cada vez más lejano y, finalmente la lucha interna que existe entre mantenerse *underground* separada de la comercialización, todo esto es parte de un delirio, la creación de una realidad paralela que bien nos puede remitir a Fourier.

Agregando además que la visión que aquí se refleja no tiene el afán de presentar una crónica, no se trata de la historia del rave en México, sino de la presentación de un panorama general de la cultura rave nacional en estos momentos, tratando específicamente su posición en el inicio del siglo XXI (año 2001): orígenes, características, sistema, reglas, filosofía, moda y estilo de vida, así como la adopción de una actitud de rechazo / aceptación y resignación al mismo tiempo ante algo que se presume inevitable; su comercialización.

\* Carlos Fourier (1772-1837). Dibujo un cuadro de la futura sociedad humana “armónica”, basada en el conocimiento de las pasiones humanas. Se pronunciaba en contra de la revolución violenta y suponía que podía pasarse a la sociedad socialista futura mediante una propaganda pacífica de los falansterios (asociaciones laborales). Sin embargo, en sus falansterios existían los ricos y los pobres.

Y las conclusiones adelantando que en el momento en el que llega a una zona se establece, crece, se expande, se apodera del territorio y avanza a la zona siguiente, es como un virus dividido, una parte de el sigue en su estado natural, la otra ha sufrido algunos cambios determinados por el mercado, el cual permanece pendiente y al acecho de todo lo que pueda representar ganancias, ambas en eterno conflicto siguen la misma estrategia y avanzan hasta que se encuentran en el mismo punto, una absorberá a la otra, pero eso es lo que veremos en el resto del tratamiento.

Queda advertir que esta cultura que encierra la globalidad en su mayor expresión, por naturaleza se mantiene en constante evolución y lo aquí dicho hoy, puede ser totalmente diferente mañana.



# 1 Cultura rave

Con el paso del tiempo, se ha dado un avance tecnológico en diversos campos del conocimiento humano y estos a su vez han provocado la evolución de los mismos. Hay una percepción diferente del mundo y la visión futurista busca la creación de una aldea global en la que las culturas se mezclan para unificar a las razas, romper fronteras políticas y que todos formen parte de un mismo pueblo. Diversas manifestaciones culturales han sido alcanzadas por tal evolución, la música entre ellas y específicamente, la electrónica la cual ha trascendido al pasar a un plano global. "instituyendo la dictadura del Dj (disc jockey, que pone discos) e implantando su anarquía en los ámbitos de la moda, el diseño y el arte"<sup>10</sup>

Inmersa en la música electrónica surge una comunidad que comparte valores como la unidad, el respeto, el amor y la paz, que desconoce diferencias de sexo, edad, raza, color, fronteras territoriales y sociales, (por lo menos en su inicio), que gusta de los avances tecnológicos para fortalecerse y unificarse: el Rave.

El Rave es una amalgama de varios movimientos *underground* de la segunda mitad del siglo XX, una fusión entre la sicodelia, el disco de los setenta, la tecnología y las drogas de los noventa. De esencia underground, ha podido establecer el desarrollo de los elementos que la constituyen; su propio sistema, su moral, sus reglas o la falta de ellas, su filosofía, moda y un estilo de vida, conformando finalmente su propia cultura, la cual está siendo modificada por el mercado.

Adoptada por un sector juvenil urbano, la cultura rave, aludiendo a la referencia que proporciona el *Diccionario Enciclopédico Quillet*: "Cultura: f. Lat. Cultura cf. *Cólere*. *Etnol.* En antropología cultural o etnología, aunque no se ha logrado una definición rigurosa y universalmente aceptada del mismo, existe un acuerdo entre los antropólogos con algunas de sus connotaciones fundamentales de una manera general y aproximada puede decirse que la cultura de un grupo social, es el conjunto de sus creaciones materiales y espirituales o también, el conjunto de su herencia social.

Los elementos de una cultura son independientes y se articulan formando una estructura; es decir; una cultura es un sistema, en el cual los elementos están ligados entre si por determinadas relaciones de las que unas están en función de otras, esto incluye una jerarquización en cuanto la importancia relativa de los elementos que la integran, por otra parte la base de toda cultura está dada por la configuración biológica del hombre y ésta condiciona ciertos caracteres universales que aparecen en todas las culturas, por esto hay una gran diversidad de sistemas culturales que surgen a partir de esta base"<sup>11</sup>

<sup>10</sup> David Peralta, "Cultura Rave", *ATSYBER*, Nº.1, abril de 20001, Pág. 4.

<sup>11</sup> *Diccionario Enciclopédico Quillet*, Ed. Cumbre 13ª edición, Torno IV. Abril de 2000, México, DF.

“Aquí las formas conscientes se perciben mucho más evolucionadas, es un lugar donde la ciencia, la tecnología, la cultura global y joven se encuentran conjuntas en un ritual espiritual pagano”<sup>12</sup>

Va de lo pagano al hedonismo, se profesa como una religión basada en el compartir experiencias individuales entre la gente, donde las creencias religiosas se integran a una experiencia unificada, donde cada quien puede tener sus propias reglas.

“... vivimos duramente, nos reunimos a la media noche hacia el amanecer, con luces, láser y el bass mientras nuestros padres duermen, nos abrazamos y escuchamos un sonido tan profundo que nos rendimos ante el, buscando romper las barreras que mantienen el cuerpo separado de ese sonido y entonces es cuando vivimos apasionadamente”<sup>13</sup>

Es también, una cultura de escape, un escape de la sociedad hacia un mundo utópico, por algunas horas es la creación de un espacio donde el amor y la felicidad existen más allá que cualquier cosa y no tienen que ser reguladas por las reglas o leyes de la sociedad. Está basada en la esperanza, la esencia de este espacio es el conocimiento de que sólo permanecerá separada de la sociedad por un momento, se proclama autenticidad; “se tu mismo” no es una cultura de todo el tiempo.

Está consciente de la espiritualidad del ser humano y se centra en alterar el estado mental, ya sea por la música o en algunos casos por las drogas, se hace el descubrimiento de la música como una herramienta espiritual, así como la realidad, la música no existe en un rave, no hay sonidos originales todo lo escuchado es un híbrido de algo, que a su vez fueron híbridos de otros sonidos, la forma de vestir no es real, la mayoría de las veces no resulta muy común ver a jóvenes con un chupón en la boca, el cabello de colores y pestañas del mismo tono, en su trabajo, la escuela o por la calle (tal y como se ve en un rave).

La cultura rave tiene una composición interesante, pero qué es el rave...

12 Roberto Macías, (raver en entrevista, Club Túnel (San Marquena 49, Col. Benito Juárez, Ciudad Nezahualcoyotl, Estado de México), agosto de 2001.

13 Martha Alicia De Alcázar, (raver en entrevista, asistente del Aca World Sound Fest.) noviembre 2000)

## 1.1 ¿Qué es el Rave?

... eso es = sexo, drogas y escándalo!

... drogas, ruido y drogadictos!

... es la organización de festivales masivos en los cuales cientos o miles de gentes, bailan toda la noche la música mezclada por DJ's!

Estas son algunas de las respuestas que se obtienen cuando se cuestiona sobre el rave unas coinciden en mucho y otras distan más, pero qué es exactamente. En primer lugar se debe definir el significado de la palabra rave: "Rave. vb. 1) delirar, delirio. 2) hablar irracionalmente, hablar locamente, hablar con extremo entusiasmo y 3) moverse con violencia. La palabra RAVE, es una expresión que denota entusiasmo. En español significa euforia, reventarse, alocarse y se pronuncia `reiv`"<sup>14</sup>

La palabra rave, por si misma es como un delirio insensato y fuera de control tuvo un surgimiento repentino en todo (en todas las cosas) desde un concierto de Pink Floyd en 1966 que fue descrito como un delirio de toda la noche, hasta una canción de David Bowie en 1972, "Drive in Saturday" con letra acerca de delirios, pero realmente se afianzó en 1989 cuando los clubes y gimnasios se volvieron muy pequeños para contener esa música electrónica gratis para todos y fue necesario alquilar lugares al aire libre como hangares de aviones y campos granjeros para acomodar multitudes tan grandes como de 17 000 personas.

Alejandro Bretón, conocido en el mundo del trance como el Dj Ax-Atl, sostiene que: "El rave es un acontecimiento musical, la reunión de músicos y DJ's, que se realiza fuera de una discoteca o club, playas, plazas, bodegas o terrenos abandonados, etc. También, es el nombre con el que se denomina a un estilo musical que aparece en Europa, teniendo su fuerte en Alemania, suena parecido al techno, pero su característica principal son los teclados al más puro estilo euro. (más suave y accesible, es más frecuente que tengan un vocal de Rap en este estilo, como 2Unlimited o Smate'S, entre otros)"<sup>15</sup>

Existen varias definiciones de lo que es el rave; por ejemplo, la siguiente nota escrita en el periódico *El Norte*, en abril de 2001 publicado en Monterrey, ofrece una de tantas que se manejan en los medios de comunicación:

14 Diccionario *The New World English*, Salvatore Romandino, Edt. A. Signet Book, 1997.

15 Dj Ax-Atl (Alejandro Bretón, entrevista) Escuela G. Martell, septiembre de 2001

### ¿Qué es un 'Rave' ?

Después de la medianoche, todo puede pasar en una fiesta 'Rave'

Por César Ramírez / El Norte

Monterrey, México.

Ahora le tocó como espacio para llevarse a cabo una de estas fiestas al paraje conocido como La Playita, en la Presa de la Boca. La mayoría de las personas que se daban cita en el lugar, esta madrugada, eran jóvenes veinteañeros, quienes se divertían a la manera más "moderna", es decir con exceso de extravagancia. Cabellos pintados, vestuario en encendidos colores y además todos los presentes en su ambiente "natural", un ambiente donde, entre otras cosas, existía el consumo de droga. La música que se oía en las potentes bocinas, es la que llaman electrónica, realizada a base de sintetizadores y con arreglos de computadora, donde todos bailan y hacen lo que allí les venga en gana. Esa es la diversión de muchos jóvenes y tiene por nombre "Rave", cuyo significado es inexacto, pero es algo así como "alocarse", "divertirse a lo máximo" o llenarse de "euforia", que casi es un hecho esto último, que esta relacionado con la droga. Desde la década de los noventa, este tipo de fiestas han tenido lugar en diferentes partes del área urbana de Monterrey, llevadas a cabo en lugares "originales". Este tipo de fiestas tiene su origen en Europa, como una manifestación de los jóvenes para divertirse, pero que algunas ocasiones en ellas se dan los excesos. Durante el operativo que realizaron los cuerpos policíacos del estado de Nuevo León, fueron decomisadas drogas potentes como las denominadas éxtasis, cuyo costo por dosis fluctúa entre los 250 pesos. Uno de los agentes que se abocaron a la investigación, mencionó que en este tipo de diversión, en las invitaciones se maneja que no habrá consumo de bebidas alcohólicas, pero no sólo existe sino que es un mero pretexto para disfrazar lo que allí se comercia de manera regular: la droga.

La definición anterior, no está muy alejada de la real, pero en el sentido estricto que nos compete; rave, es el nombre con el que se denomina a una fiesta que dura toda la noche e incluso puede prolongarse a un fin de semana, cambian de espacio constantemente, está abierta a todo el público, aunque la edad de los asistentes, oscila entre los 17 y 25 años, el número de éstos no importa, el costo de entrada tampoco, (a través del tiempo ha quedado claro que con frecuencia entre más alto sea el precio, más comercial es el evento y, obviamente, según algunos raver's, de menor calidad).

Un rave es un fenómeno que no existe con las reglas de la sociedad, es según sus propios creadores un espacio separado, es un movimiento *underground* por esto ha podido establecer su propio sistema, su moralidad y sus propias reglas o más bien la falta de ellas. La única regla al realizar un rave es que ninguno debe parecerse a otro. Con el tiempo esto ha cambiado, actualmente se establecen relaciones con diversas instituciones sociales para subsistir.

"Es una fiesta ilegal en la que se baila toda la noche energizado por éxtasis y techno"

La música es electrónica y hay una diversidad de subgéneros, el que se escuche dependerá de la tendencia del DJ en turno, quien la reproduce y funge como un chamán o sacerdote, ya que es quien canaliza la energía entre los raver's controlando su estado emocional, constituido a partir de una sobrecarga de audio y frecuentemente de estímulos visuales que modifican su estado anímico y donde las drogas "inteligentes" (término que le adjudican por que supone el aumento de la percepción y la sensibilidad), también, colaboran en gran medida para conseguir tal modificación.

La droga por excelencia en la escena Rave es el éxtasis posteriormente se introdujeron otras drogas, como los ácidos, la marihuana y la cocaína. No hay un porcentaje exacto de su consumo, todo depende, del evento. Pero, no es exclusivo de la escena, es decisión de cada quien, también se da con los seguidores del rock, el punk u otro movimiento cultural.

Cuando el rave alcanzó masas críticas, fue difamado por la apropiación del éxtasis; policías encubiertos fueron enviados para atrapar a los distribuidores, se aprobaron leyes en contra y los promotores fueron multados y hasta presos. Los que trataron de hacer las fiestas fuera de los clubes tuvieron que recurrir a mantener su ubicación hasta el último minuto es por esto que encontrar los raves se convirtió en una cacería involucrando múltiples llamadas telefónicas y visitas a lugares escondidos.

“La policía irrumpía en raves, como Energy o Biology, en busca de sustancias ilegales, llevando progresivamente a una asociación entre música, baile y drogas”<sup>16</sup> Lo anterior dio como resultado La *Criminal Justice Bill*, una ley que pretendía acabar con cualquier fiesta donde se tocara house o techno, y contra lo que los raver's y clubber's, se manifestaron en toda Inglaterra.

Al respecto Guillermo Ledesma, (raver de Guadalajara) en entrevista en el club *Rimel*, en mayo de 2001, comentó: “Corría el año de 1994 y su servidor, vivía en Londres. En aquel entonces la “*Criminal Justice Bill*” andaba muy fuerte censurando cualquier evento electrónico masivo, me tocó ver entrar a la policía al Ministry of Sound en diversas ocasiones a checar, sin embargo: Scotland Yard no porta armas salvo en caso de terrorismo o algo por el estilo. La policía allá es respetada en si por sus penas y autoridad moral, no entran como “rescatando un avión secuestrado”, golpeando a la juventud, arrastrando chicas, causando histeria, arrebatando cámaras, como si se tratara de la Gran convención anual de mafiosos, terroristas, narcos y maldosos afines. Incluso se llegó por ahí a un acuerdo de cooperación con el mismo Ministry of Sound para colocar cámaras en el área de chill out del club y así deshacerse de los que vendían éxtasis en el interior”.

Sin embargo, las cosas cambian y cuando se beneficia a las autoridades, la visión de éstas sobre el rave es diferente, tal como lo afirma César Cepeda colaborador de *El Norte*, periódico de Monterrey, en su crítica a Equinoccio (rave realizado el 25 de marzo de 2001 en Monterrey): “En esta fiesta los policías de Santa Catarina no están invitados. La actitud es entendible; el 20 por ciento de la taquilla del rave y de la barra de cervezas irán directamente a la tesorería municipal como un donativo del organizador para el cuidado de la Huasteca”.

<sup>16</sup> Lles Luis, *Dance Music*, Madrid, Celeste, 1998 Pág. 41

Otro elemento importante del rave es su filosofía: PLUR son las siglas en inglés (peace, love, unity and respect) de los cuatro principios que conforman la filosofía raver, paz, respeto, amor y unidad. Y se supone que un raver debe regirse por ellos para poder convivir en paz y hacer la escena más fuerte. "Paz, Amor, Unión y Respeto" es el mantra del movimiento rave. "Cambiamos el mundo", dicen los idealistas, "lo haremos simplemente repartiendo amor".

El rave *underground* en su fórmula no adulterada esta próximo a desaparecer por lo menos esa es la visión de algunos raver's, esto talvez sería correcto, si no se contara con el esfuerzo de algunos DJ's, y proyectos que trabajan para evitarlo. El rave siempre ha sido un movimiento sin cara. Se bailan *tracks* cuyos nombres se desconocen, hechos por productores que no se han escuchado, tocados por DJ's cuyas caras no se ve, editados por promotores que nunca se verán. Existen excepciones a la regla, como lo son algunos músicos que han lanzado sus propios LP's y los pocos que alcanzan la posición de DJ's superestrellas.

A diferencia del Rock, el Punk y hasta la música Disco, han existido pocas caras reconocibles como líderes de la escena; al ser una cultura de baile, el rave es empujado por las hordas de personas de todas las edades que han convertido la fiesta en un edén sobre la tierra, la cultura rave y la teoría del dance en general, acaban siendo víctimas de la misma naturaleza del hedonismo. En su intento por determinar lo que es importante, muchas veces acaban quitándole la magia a la fiesta masiva y caótica por naturaleza.

"El rave es una experiencia, donde se comparte un sentimiento de unidad entre los raver's, los cuales tienen creencias personales, raza, sexo, edad, preferencias sexuales y todo aquello a lo que la sociedad le da demasiada importancia en los raves simplemente se desvanece"<sup>17</sup>. El objetivo del rave es según los raver's; tener gente de muchos tipos y distintos estilos de vida para crear y disfrutar una atmósfera que juntos originen con la música, se trata de crear una aldea global por medio de herramientas como el internet que han apoyado dicha globalización, con listas de correo, chat, room, flyers, estaciones de radio, los raver's pueden discutir en foros, intercambiar música, o compartir experiencias acerca de un rave en particular

Hoy el rave es una fiesta, y según la versión de los raver's es una experiencia subjetiva, un viaje personal junto a muchos otros espíritus llenos de energía que abrazan la fuerza de la vida del universo, cambian constantemente de lugar. "Son intensidad, pura sobrecarga de láser, luces, efectos visuales y cientos de personas desvaneciéndose en una energía muy primitiva"<sup>18</sup>

17 Ubaldo Mondragón. (Productor de raves y pequeñas fiestas, Cuernavaca, Morelos, entrevista en rave particular, julio 2001.

18 Liliana Lugo, encargada del departamento de redacción de MBG, presentación del disco, *The Love Parade Compilation 2001*, en el centro de espectáculos *La Boom*, Septiembre 6 de 2001

## 1.1.1 Un lugar especial ...

Como fenómeno colectivo y subjetivo, el rave es también, una cultura de escape, de la realidad hacía un mundo utópico, la creación de un espacio donde el amor y la felicidad existen más allá de cualquier otra cosa y no tienen que ser regulados por leyes o reglas de la sociedad, la escena se ha caracterizado más por el escape que por el activismo. Se trata de crear "la zona temporalmente autónoma" de Hakim Bey, un lugar donde las reglas del mundo real no cuentan mientras te mantengas lejos de la policía. "Paz, Amor, Unidad y Respeto" son una justificación más para la fiesta.

La realidad no existe en un rave; sólo existe en ese momento, no hay sonidos originales ya que todos son híbridos, la esencia de este espacio es el conocimiento de que sólo permanecerá separado de la sociedad por unos instantes. Nietzsche lo interpretaría, tal vez, como la esencia de su superhombre, es decir "Seguir soñando, sabiendo que se sueña"<sup>19</sup> tarea que dicho autor asignó a la humanidad del futuro.

Los raves son también, zonas autónomas temporales ZAT, esta frase es usada en algunas escenas, nadie sabe con seguridad de donde vino, algunos dicen que el filósofo anarquista Hakim Bey, ( filósofo actual quien se dio a conocer por una serie de ensayos en varios fanzines subterráneos y que se agrupan bajo el título genérico de T.A.Z. *Temporary Autonomous Zones*, Zonas Autónomas Temporales, por sus siglas en inglés).

Conocido como el "padre" del terrorismo poético, Bay ha organizado un sistema de pensamiento que busca desarmar lo que considera el nuevo totalitarismo, enmascarado bajo el distintivo de "Economía de la Información", equivalente a un nuevo credo y su consecuente opresión / persecución del cuerpo material, es el autor de este concepto.

Hakim escribe que este concepto "se filtra de la sociedad, y es resultado de la guerra contra la sociedad, la cual libera un área (un tiempo, un territorio, etc.), y entonces se disuelve para reformarse en cualquier lugar, en cualquier momento antes de que la realidad lo pueda destruir"<sup>20</sup>. "... por solo una noche, el inventar de alguna forma, brevemente, un tipo de utopía, una Zona Autónoma Temporal"<sup>21</sup>

Bey no define con exactitud lo que quiere decir ZAT, pero aporta varios ejemplos y características de éstas utopías, lo cual permite sugerir la similitud con el rave, ZAT por naturaleza no incluye a la familia, ya que esta se cierra por la genética, se refiere más bien a un grupo, pero este debe ser afín y según sus miembros, este grupo es parte de un patrón horizontal de costumbres, de bondad, de alianza y de afinidades espirituales.

<sup>19</sup> Giani Vattimo, *La Sociedad Transparente*, Pág. 85.

<sup>20</sup> Gary Snyder, "Why Trbe", en *Ensayos Sobre el Apocalipsis*, Kairos, 1972.

<sup>21</sup> Erick Stein, Compilado, *Politics of a world in turmoil, The Spirit of raving*, Hyperreal, abril de 2001.

Según Bay el ZAT es un festival, la esencia de una fiesta, cara a cara un grupo de seres humanos que sinergizan sus esfuerzos para realizar deseos mutuos, para atenerse a un transporte de bendición por un momento muy breve, una reacción de auxilio mutuo. Los raves son eventos que toman lugar entre la decadencia de la sociedad. Algunas veces la comunidad rever se ve obligada a tener que hacer tratos con la sociedad,(se dice obligada por que el rave supone su existencia lo más autónoma de la sociedad y sus reglas) si los raves no son una revolución que va a cambiar al mundo, al menos parecen ser una oportunidad para divertirse, bailar y escuchar “buena” música.

Para algunos los raves representan una visión posible del futuro de la humanidad; la globalización. Como se puede observar, el rave no se trata sólo de; DJ's, raver's, y música se ha creado a su alrededor una ideología, se ha desarrollado un sentimiento de unidad, de pertenencia, se ha generado una moda, un estilo de vida y más, en el corazón de un rave existe el pulso de algo intangible, se percibe una unificación positiva, un sentimiento especial, un contagio de entusiasmo, es decir; una vibra que trasciende toda descripción.

El rave se conforma de elementos específicos, para hablar de ellos citaremos las palabras del Dj Frankie Knuckles(considerado el padrino del house): “Todo lo que se necesita para hacer un rave es la música, como 500 chavos y algunos toques de ácido” 22, según el enlistado Knuckles, se comenzará con uno de los más importantes...

22 Frankie Knuckles, video MTV, julio 1999.



## 1.2 EL RAVER

El RAVER es el asiduo a los raves, creador de esta cultura y su comunidad, en un termino idealista la palabra raver podría traducirse como soñador. La edad del raver común, oscila entre 17 y 25 años, en un principio pertenecía a la clase media, pero el movimiento ha sido adoptado y apropiado por la clase alta (Con la comercialización, la edad y la clase social han cambiado, pero esos datos se ampliarán en el siguiente capítulo).

Hay una mentalidad de ser uno mismo, sin poses, sin imágenes prefabricadas por el mercado u otros intereses, son abiertos a nuevos miembros, un grupo que se separa de la sociedad y se reúnen en los raves por las mismas razones, tienen un estilo específico en la vestimenta con un sentido de individualismo en su moda, se incluyen a veces estilos futuristas, casi parte del performance, con colores metálicos, etc.

También es catalogado como miembro de un subgrupo de los cyberpunks, “un grupo de gente que a mediados de los 80’s comenzaron a autonombrarse cyberpunks debido a que ellos notaban claramente la semilla de este sistema tecnológico, hasta ese entonces ficticio, por tanto los raver’s como parte de los cyberpunks son aquellos que escuchan música ‘sampleada’ (creada por computadora o teclados electrónicos llamados sintetizadores), arte cyberdéllico (psicodéllico creado por computadoras) y también diseñan drogas sintéticas (éxtasis la más popular). Crean fiestas bailables masivas, durante la noche y “festivales de amor” en bodegas vacías o abandonadas, bosques o playas”

Otra acepción es la que se asignan algunos Raver’s que se consideran a si mismos como los hippies de la nueva era: Zippis.

Según los propios raver’s, la gente va a los raves a bailar y divertirse, a compartir con gente afín a sus gustos e ideas e inclusive a conocer a personas con gustos e ideas distintas, pero vinculadas por el entendimiento de que conlleva el formar parte de una cultura alterna, pero si alguien se preocupa sobre quien es más *cool* y comienza a adoptar una actitud o postura premeditada o preestablecida, entonces se perderá la atmósfera amigable, la gente sólo debe ir a divertirse y no preocuparse de ser o no ser un verdadero raver.

No hay una receta secreta, la mayoría coincide con lo siguiente y dicen: “sólo SE TU MISMO, ten una actitud abierta y positiva, siente la música y mantén la vibra arriba, eso es ser raver, esto es también el espíritu del raver, su ley establece básicamente ser amables con su prójimo, amarlo y ser uno solo, sin importar las diferencias que existan”.

En este contexto también cabría otra acepción, según el concepto que brinda Nietzsche, el raver puede ser un *hombre dionisiaco*: “Se afirma la unión entre los hombres. Cada uno se siente no sólo unido, reconciliado, mezclado con el prójimo, sino también uno con él; siente como si el velo de Maya se hubiera desgarrado y ahora flotara en el viento ante la misteriosa unidad primordial”<sup>23</sup>

23 Nietzsche Friedrich, The Birth of Tragedy, en *The Philosophy of Nietzsche* (New York:Modern Library,1927), Pág.956.

El código de un raver debe ser el siguiente:

Nuestro estado emocional: éxtasis

Nuestro alimento: Amor

Nuestra adicción: Tecnología

Nuestra religión: Música

Nuestro dinero: Conocimiento

Nuestra política : ninguna

Nuestra sociedad: Utópica

(Aún cuando sabemos que nunca será así)

Nuestro enemigo: la ignorancia

Nuestra arma: la información

Nuestro crimen: romper y retar las leyes que tu estableces  
para impedirnos celebrar nuestra existencia.

No somos adictos a la droga, no somos niños ingenuos. Somos una tribu global que trasciende la ley hecha por el hombre, la geografía física y el tiempo mismo. Llevamos una vida fuerte, palpitante y vibrante en su más pura, intensa y hedonista forma, buscamos mostrarnos a nosotros mismos de la opresión de un futuro incierto. Buscamos liberarnos de nuestras inhibiciones, y liberarnos de las restricciones que ustedes han puesto en nosotros para su propio bienestar.”<sup>24</sup>

Como conclusión el raver considera el vivir bien consigo mismo y con los demás. El hecho es, según parece que cualquiera que vaya a un rave, es considerado ahí como alguien que sabe meterse en la música y divertirse. Todos los valores que tiene un raver provienen de la filosofía que comparten...

Aquí se mencionan algunas de las características más comunes, sin embargo y por lógica, al no aceptar reglas, tampoco hay un patrón de cualidades que exija cumplir y entrar en un cierto estándar.

## 1.2.1 PLUR (filosofía raver)

El raver tiene como filosofía cuatro siglas que conforman su ideología y que significan la fundación de la escena rave en América.

De acuerdo al mito rave, en diciembre de 1992 cuando la escena comenzaba a crecer Frankie Bones Dj de Nueva York que mezcló en Inglaterra en los inicios del rave y llevó la escena a Brooklin, organizó una fiesta en un muelle abandonado en Queens que reunió a más de 5000 asistentes de Nueva York y estados vecinos, aquí fue donde pronunció su discurso acerca de la paz, el amor, la unidad y el respeto.

PLUR, son las siglas en inglés de paz (peace), amor (love), unidad (unity) y respeto (respect), algunos idealistas (raver's) consideran éstos valores como los cuatro pilares de la escena rave, ya que en muchos sentidos es el dogma en el cual los raver's creen.

“Se piensa que por una noche, una comunidad puede crear lo que por alguna razón no funciona en las grandes sociedades, se cree también que vale la pena hacer el esfuerzo de traer el amor y la paz a la sociedad a la que parece no importarle. Se produce un sentimiento de unión y la gente es abierta y amigable, se pierde la actitud y la pose de estereotipos que son tan omnipresentes en los clubes, incluso en la vida diaria. Estos cuatro elementos hacen a un rave más positivos y lo diferencian de otros tipos de fiestas y de la escena de clubes”<sup>25</sup>

PLUR es la ley de los raver's que les demanda ser amables con los demás sean éstos raver's o no, los raver's tienen la libertad de amar a los demás sin importar sus diferencias. Sin PLUR los raves serían sólo fiestas comunes.

En los raves cada quien es responsable de encontrar, mantener, dar y fomentar paz, unidad, amor y respeto, no es algo que se obtiene tan sólo por haber ido a un rave o porque se tomó ácido o éxtasis.

Las siguientes definiciones son el conjunto de lo que los raver's consideran que significan tales conceptos.

PAZ-Es el núcleo de la energía encontrada en uno mismo, una paz interna permite ser libres de cualquier ego y dar paso a la conciencia para que sea ésta la que tome el control “paz es la que se usa para relajarse cuando el sistema de sonido falla y la música para por 10 minutos o más tiempo, es lo que mantienes cuando alguien pasa por tu lado y casi te tira, es como tener serenidad y mantenerse en calma.

**AMOR**-Es la apreciación incondicional de algo o de alguien, es el sentimiento hacia tus amigos y el que debes tener aún por los desconocidos, es algo simbiótico, es acerca de compartir tu energía en cualquier cosa o persona.

**UNIDAD**-Es un lazo que permite apreciar otras cosas y personas, a trabajar con ello, se entiende que hay algo más grande que sólo TU y tu propio bien. La unidad permite tolerar, valorar lo que se tiene en común y se aprecia la diversidad.

**RESPETO**-Es la actitud que se logra debido a la paz, al amor y a la unidad, esto permite un ambiente de libertad, se trata de tolerar las diferencias. En la escena rave se trata de ser uno mismo y ser amado por ello, debe ser un refugio, de nuestra sociedad, se debe saber que la escena es de apertura y tolerancia, pues se comparte el deseo de pasar un momento agradable durante un rave.

La escena rave de hoy es muy diferente de como se pensó en un principio. El aspecto feliz, alegre y despreocupado de los raves parece haber disminuido; por lo que la comunidad raver busca soluciones a esta actitud. En internet se puede encontrar el famoso manualito para ravear responsablemente, que en realidad es solo una forma de llamarlo ya que los raver's no siguen reglas, son sugerencias basadas en los principios de PLUR, que tienen como objetivo hacer permanecer la escena y que esta siga creciendo sin dañarse, ni deteriorarse.

#### **"Manual para ravear responsablemente"**

¿Cuánto amas ravear?

Hay que preguntarse

¿Se está tratando a los demás del modo que se espera ser tratado?, ¿Qué estoy haciendo?

¿Estoy directa o indirectamente dañándome a mí o a otros raver's?

¿Estoy haciéndole pasar un buen rato a alguien más?

¿Estoy ayudando a construir una imagen pública positiva sobre los raves?

¿Cuál es en específico el problema? Se vuelve más difícil continuar este fenómeno cultural conocido como "Movimiento Rave". porque los raves e incluso las pequeñas fiestas son terminadas por la policía y otras autoridades de una forma alarmante. por los miedos y prejuicios de la gente sobre lo que sucede en otros lugares.

Las drogas son un tema tabú para casi todo el público Si no puedes dejar de consumirlas se discreto. aprende a utilizarlas y si no sabes, mejor, **NO LAS USES!** La experiencia de un rave no esta basada en el uso de drogas sino en abrir la mente y percepción para disfrutar de la música y la vibra de la gente en el rave. **LA ÚNICA DROGA ES LA MÚSICA .**

Evitar a los *dealers* de drogas. Conoce lo que estas tomando. No se puede decir que el consumo de drogas sea la clave para que un rave sea una experiencia especial. Existen combinaciones de sustancias que pueden volverse letales, **NO COMBINAR DIFERENTES SUSTANCIAS.** Es un hecho que la mayoría de los casos de muertes por consumo de sustancias son debido a la combinación letal de éstas con alcohol y no por una sobredosis.

El comportamiento rudo y grosero molesta a la gente, una base importante de ser raver y parte del termino PLUR es el Respeto. La escena rave tiene como principio básico el ser un lugar donde todos estén en armonía y con vibra positiva. Se pierden locaciones para realizar raves frecuentemente, debido al vandalismo. Que provoca que la escena decaiga y que incrementen los precios al comprar tu entrada a un evento pues hay que cubrir un seguro por los daños a la propiedad o locación.

La existencia de la cultura rave depende de compartir los aspectos importantes de la filosofía raver. Conoce sobre la música, los orígenes del movimiento y los raves, sobre los iconos y sus significados, no seas una copia de los demás, hasta el usar ropa extravagante y *glitter* tiene su significado, no solo es por ser *cool* y diferente. Conoce también las verdaderas razones de porque en algunos lugares los raves son cerrados y los peligros de ciertas sustancias.

Es importante saber las disposiciones legales que existen por la posesión y / o consumo de sustancias controladas. Conoce las consecuencias si llegaras a ser arrestado y pregúntate a ti mismo si el riesgo vale la pena.

Se debe exigir que lo que te ofrecen sea cumplido, pues se paga por ello

Siempre prepárate con lo básico como agua, dulces, *blowpops*, un mini botiquín de primeros auxilios, ropa para cambiarte, cerillos, abrigos -para las noches frías-, lámpara, *glowsticks*, *glitter*, y cuanta cosa sea necesaria para la supervivencia.

Y lo más importante hacer contacto con nuevos amigos raver's que comparten esta escena.

## 1.2.2 El DJ

El segundo elemento que conforma un rave es la música que se escucha en él y obviamente el músico que se encarga de producirla, se hará referencia a éste primero, para continuar con la música.

Con los cambios culturales algunas palabras cambian de sentido y de rumbo y al referirnos al músico cabe señalar que se pueden extraer dos acepciones.

- El músico no es sólo el que estudia música o ejecuta algún instrumento musical, es el que, además hace sentir a través del sonido.
- El músico de ahora es el que domina el arte de la recontextualización los raver's consideran que la recontextualización corresponde a una etapa de la música electrónica, son sonidos que se reproducen por dispositivos electrónicos (como puede ser desde un tornamesa o grabadora hasta un sampler).

Este músico del que haremos referencia es el Dj, literalmente "Disk Jockey ( que toca discos)"<sup>26</sup>

"Los primeros DJ's aparecen en Estados Unidos en 1940, su labor era entretener a las tropas que estaban del otro lado del mar. Estos Dj's estaban armados con una tornamesa, un amplificador y varios discos de Glenn Miller. Las hermanas Andrews y Benny Goodman entre otros, era más práctico que mandar a todas las bandas al otro lado del mar"<sup>27</sup>

La cultura Dj se posiciona como una extensión de la relación neurolingüística. Entre los hombres revela un lugar, donde voces diferentes, ritmos y tonos se fusionan para crear un flujo sincrético de sonidos a manera de memoria externa.

En el medio de la música electrónica se afirma que "un hombre de origen jamaicano y adepto al reggae, llamado Dj Kool Herc (nombre real Clive Campbell) inició todo este movimiento y es sin duda el padre del scratch. Esta interrupción creativa de la velocidad y dirección del disco es tan sólo una de las innovaciones de este personaje que sólo hasta fechas recientes se le ha honrado apropiadamente. Experto en deconstruir los beats del hard funk durante horas y horas al frente de los platos, Kool Herc bautizó a los animados asistentes de sus fiestas con el nombre de B-Boys y B-Girls, por el amor de éstos a los *breaks* que el Dj provocaba"<sup>28</sup>.

Pero, los DJ's no solo son virtuosos del Scratch (arte de rasgar discos para conseguir nuevos sonidos) scratching (música que une la forma directa y la grabación incorporando y manipulando el material almacenado con la actuación directa), sino, que ahora son productores, modelan la forma en que se escucha la música.

26 Diccionario The New World English/ Salvatora Romandino. Edt. A. Signet Book.1997.

27 Reyes Pascual, 150 años de Música Electrónica. AT/SYBER no.01, abril de 20001. Pág.46.

28 L.les Luis, *Dance Music*, Madrid, Celeste, 1998 Pág. 36

Esto se percibe por primera vez en los clubes de Nueva York, los DJ's de locales como el Paradise Garage y Studio 54 rompieron la tradición del "ritmo fascinante" del disco music al introducir sigilosamente nuevos híbridos bailables llamados High Energy, House y Garage (el techno era aún muy subterráneo y secreto).

Ya entrados los ochenta, el house music o la música house se transformó en la banda sonora de la celebración en tiempos difíciles (Reagan, el Sida, etcétera) y un medio para alcanzar una mayor espiritualidad y unidad dentro una subcultura, conformada principalmente por minorías marginadas como los gays y los negros. Desde éstos primeros años hasta finales de los ochenta, el Dj fue el absoluto monarca del naciente hip hop, junto a genios musicales de enorme inventiva tales como Grandmaster Flash, Afrika Bambaataa, Grandwizard Theodore y Jazzy Jay, quienes superaron con creces el primitivo método de pinchar de Herc para incorporar nuevos trucos con el mezclador.

Hay diferentes estilos o categorías de Dj, Hay unos conocidos como *turntablists* (turntablistas o manipuladores de giradiscos). El actual arte *turntablista* renace con fuerza en los Estados Unidos gracias a una nueva generación que ha instaurado la era del scratchdelic funk: artistas como los X-ecutioners (Nueva York), Invisible Scratch Pickles (San Francisco), Dj Shadow (Sacramento), Kid Koala (Montreal), Beat Junkies (Los Angeles), Beyond There y peanut Butter Wolf (Gran Bretaña). Los clubes se convirtieron en sus templos y el Dj en el sacerdote oficiante. En este ambiente surge el concepto del Dj como artista y moderador del gusto musical, y notorios pinchadiscos<sup>29</sup>

Entre los que iniciaron con el scratch de Kool Herc, se utiliza el término *cut* o *cuting*, ya que en un inicio no contaban con los adelantos tecnológicos que ahora, no mezclaban, pero sí cortaban, para lo que se necesitaba una precisión exagerada en las manos, en una sólo para manipular el disco y en la otra para abrir o cerrar el canal de la mixer o mezcladora y los que mezclan los discos entre si son los DJ's mixer<sup>30</sup>

El objetivo de todo Dj es convertirse en productor, producir su propia música y no solo mezclarla. Pero finalmente la mezcla es algo muy importante en la formación de un Dj. La mezcla es el arte de juntar dos canciones usando diferentes velocidades de reproducción y un ecualizador para crear una pared de sonido cambiante en sus tonos, esto a su vez es reinterpretado y mezclado con otras canciones. La mezcla ha colaborado también para conseguir un cambio cultural que se puede delimitar en tres puntos principales postulados por Paul D. Miller.

- 1) Por su naturaleza, crítica la idea de la propiedad intelectual.
- 2) Redefine un valor artístico comunal en contraste con la mayoría de las formas de arte en el contexto social capitalista.
- 3) Crea una interfase de la tecnología de la comunicación de manera que la antropomorfiza ( Sistema que atribuye a la humanidad forma corpórea, con apariencia o forma humana).

29 Lles Luis, *Dance Music*, Madrid, Celeste, 1998 Pág. 42

30 idem, Pág. 43

Las técnicas de mezcla de discos y el nuevo formato ampliado de los acetatos fueron exportados a Inglaterra a finales de los años ochenta, lugar donde el techno de Detroit y el house se transformó localmente por la incorporación de samples y los acordes del teclado Roland 303 -el acid house- creando la mayor cultura juvenil jamás vista en las islas británicas y Europa; el rave. Estas decenas de miles de jóvenes se entregaron por años a raves para perderse en paisajes de ritmo y melodía futuristas que hoy son comunes.

“El que el Dj mezcle dos diferentes canciones y una nueva sea creada representa la esencia de la música rave”<sup>31</sup>.

El arte de d'jear se ha convertido en algo muy cotizado en el mundo rave, los DJ's han sustituido a los músicos en vivo, convirtiéndose ahora en el punto central del evento. Es como el director de dos tornamesas, una mixer y eventualmente un sampler o un sintetizador, los instrumentos son los discos de vinilo y el Dj se hace responsable de que los sonidos se mezclen en sincronía y continuidad perfecta.

“Es una práctica costosa, ya que el equipo básico para éstos artistas del giradiscos y la mayor parte de los dj's de techno es un par de platos Technics SL 1200, producto absolutamente irremplazable; mezcladores, amplificadores y una maleta metálica repleta de discos de pasta (si usa CDS utiliza cuadernos especiales). Los precios de los equipos y el propio equipo son muy variables, dependiendo del lugar y la época por supuesto, (en Nueva York cuestan 400 dólares cada uno y usados mucho menos); los discos de pasta suelen ser mas económicos que los CDS”<sup>32</sup>

El Dj ha emergido como líder espiritual de todo el movimiento y hay quienes pueden cobrar 1500 dólares por una sesión de dos horas en los Estados Unidos y bastante más dinero en Europa y Japón, siendo de rigor que viajen mucho para pinchar y seguir abasteciéndose de *white labels* (discos sin sello conocido). La importancia del *white labels* también es preponderante en la escena drum'n bass, el único género musical inventado en los años noventa y que utiliza las mismas técnicas del techno y el hip hop para mezclar y crear circuitos de distribución independientes, que muchas veces no llegan a ser editados comercialmente.

Es comparado con un sacerdote o chamán, pero un tecnochamán que se sirve de herramientas como la ciencia y la tecnología, desarrolla la habilidad de manipular música no comercial o secuencias de sonido creadas por él mismo, con el fin último de establecer comunicación con sus danzantes, alterar su estado de conciencia y mantenerlos durante la noche en movimiento perpetuo. “Eres un chamán cuando tocas un tipo de música porque buscas entender lo que la masa quiere en ese momento y al mismo tiempo disfrutas de tu música, eres como un medio. Por ejemplo, en el Monumento a la Revolución (Tecnogeist 2001) había como 80 000 gentes y estás arriba, mirándolos y piensas o.k. qué disco voy a tocar, cómo le voy a hacer con las frecuencias bajas, piensas en todas las cosas que puedes hacer”<sup>33</sup>

31 Reyes Pascual, 150 años de Música Electrónica, AT/SYBER no.01, abril de 20001, Pág.47.

32 D'j Factory (entrevista) Beat Boutique, programa de radio libre, en la estación El H Ruido, 92.1 FM. Septiembre de 2001.

33 D'j Acid Maria (entrevista) en el Taller Ex-Teresa de arte actual marzo de 2001, (después de la conferencia “Elaboración del léxico crítico de la cultura musical electrónica contemporánea”, parte del Tecnogeist 2001.



“El tecnochamanismo explora la sinergia (f. Asociación de varios órganos para la producción de un trabajo) entre lo físico y lo abstracto, se entiende entonces que el Dj sea considerado chamán, ya que es quien canaliza la energía entre los raver’s, conduce sus emociones y les traslada a otro estado psíquico, modificado a partir de una sobrecarga de audio y de estimulantes visuales (dichos estimulantes tienen la finalidad de generar placer en los raver’s) como las diversas luces, láser y demás, en ocasiones son auxiliados por el consumo que los raver’s hacen de las drogas”<sup>34</sup>. Aunque al Dj no le es necesario esto para lograr su objetivo; que los raver’s se metan en la música y vibren con ella.

El baile es resultado de la mezcla y viceversa, pareciera que el Dj crea un texto y el raver lo interpreta a través de movimiento de su cuerpo. La danza rave puede ser muy estilizada o extremadamente vulgar, el beat es la fuerza controladora, puede ser una danza coreografiada o simplemente, movimientos hacia atrás y hacia adelante, como perderse en el beat para ser uno con la música y dejando que la música controle sus movimientos.

El Dj debe percibir la energía del grupo y ajustar su mezcla de acuerdo a esa energía, el Dj provee un camino para los raver’s, si éstos cambian de dirección, entonces debe seguirlos, es una constante, así recreará mezclando hasta que el raver siga nuevamente lo que él marque, hasta que se produzca lo contrario y así sucesivamente. “El Dj debe conocer su música, saber donde están los *breaks*, las altas y bajas de cada *track*, conocer las tonalidades, los BPM (beats por minuto) para hacer que su set resulte lo más perfecto posible”<sup>35</sup>

En entrevista Mitzie Morales, Dj Acid Maria, dice: “A principios de los 90’s en Alemania había una teoría que sostenía que el Dj no era y no debía ser como un pop star, que no debía hacer cosas como dar autógrafos y entrevistas con una pose de estrellita, pero ahora los contratos con grandes sellos y la intervención del mercado han dado otras pautas y algunos DJ’s actúan contrariamente a lo que sostiene tal teoría” .

Uno de los DJ’s más reconocidos a nivel mundial es el Dj Hell (Aka Helmut Geier), mezcla y hace música desde sus 15 años, lo que le ha permitido explorar e incursionar en diversas variantes de la música electrónica.

Su reputación como Dj comenzó a crecer gracias a las mezclas que hacía en eventos locales de canciones conocidas dentro del underground alemán. Su conocimiento acerca de las diferentes corrientes musicales le permitió improvisar su set, dependiendo de la reacción que tenía el público ante sus mezclas nada era preparado con anticipación, después de unos años Hell se adentró en el techno género que dominaba, esta vertiente le convirtió en uno de los Dj más renombrados y respetados de la escena alemana.

<sup>34</sup> Erick Stein, *Compilado, Politics of a world in turmoil, The Spirit of raving, Hyperreal*, abril de 2001.

<sup>35</sup> Dj Acid Maria (entrevista) en el Taller Ex-Teresa de arte actual marzo de 2001, (después de la conferencia “*Elaboración del léxico crítico de la cultura musical electrónica contemporánea*”, parte del *Tecnogeist 2001*).

En México Tini Tun tiene una carrera como Dj que muchos califican de impresionante, a sus 25 años es de los DJ's más conocidos a nivel mundial y uno de los pioneros del house progresivo en México. Es especialista en crear atmósferas cálidas y rítmicas, haciendo de la noche una fiesta interminable.

Martín Parra comienza a crear su propia música en 1993 con una clara tendencia hacia el género Trance y Progresivo. Sin embargo a través de los años, y con el contacto de otras corrientes y personalidades que adquiere continuamente como Dj, le ha permitido moldear su sonido hacia el House y el Deep House.

Podemos encontrar sus producciones en las compilaciones From Trance to Cyber, Transformation y Toltécnica bajo el sello mexicano Opción Sónica bajo el nombre de Halosol. Actualmente, Martín Parra es considerado uno de los artistas de electrónica más representativos de México.

Éstos nombres, obviamente no son los únicos, actualmente existe una lista bastante amplia de DJ's muy buenos de México y el mundo.

## 1.2.3 LA MUSICA "E"

La música en un rave es creada electrónicamente, en la actualidad la música electrónica ha sido envuelta en una atmósfera de sensacionalismo, ajena a la seriedad del propósito de su creador, ya que en el proceso de su realización intervienen los últimos adelantos tecnológicos esto le confiere un halo de actualidad que favorece la curiosidad intrascendente y la crítica superficial.

"En un rave se recurre a la música electrónica, como referente de la individualidad, donde uno se encuentra bailando sólo para fluir con el beat, esa especie de mantra que por medio de la repetición incansable de las pulsaciones introduce a la gente en casi un estado de trance"<sup>36</sup>

Hay una realidad actual de la música como resultado de aproximadamente 50 años de búsqueda y creación, a través de medios electrónicos y nuevas prácticas instrumentales generadas por éstos mismos. Según los historiadores eclécticos la música electrónica nace en 1854 en Colonia, Alemania, cuando una estación de radio transmitía conciertos de música clásica electrónica.

"Las primeras obras concebidas como música clásica electrónica en Colonia, Alemania, fueron: Estudio II (Karlheinz Stockhausen), Glockenspiel/carillón (Herbert Heimer), composición # 5 (Karel Goeyvaerts), Sismógrafos (Karlheinz Stockhausen) y Estudio sobre mezclas de sonidos (Herbert Heimer)"<sup>37</sup>

Aunque existen otros parámetros para calificar a diversos experimentos auditivos como música electrónica. Dentro de la música de masas, el rock es el primer asociado con la música electrónica, para una mayoría Brian Eno es el iniciador de la música electrónica de los 70's junto con sus trabajos y su álbum *Another Green World*, tecladista de Roxy Music en 1974 sacó sus discos *Here Come the Warm Jets* y *Taking Tiger Mountain*.

Es el iniciador del ambiente con sus temas *Music for airports* o *Mr pussifoo-ting*.

A pesar de que se le considere el iniciador del ambiente, las raíces son más largas: "... los precursores se encuentran más atrás, el ambiente ya era elaborado por grupos como Kraftwerk, Tangerine Dream, Popol Vuh o Ass Ra Temple, quienes combinaban los sintetizadores con la influencia de Pink Floyd, de Ummaguma, el Mike Oldfield de Tubular Bells hasta el Jimi Hendrix de Electric Lady Land, pero también tenía puntos de contacto con la India, el serialismo, la música concreta de Schaeffer, Stockhausen y Xenakis, la obra de John Cage y sobre todo la corriente minimalista impulsada por La Monte Young y Terry Riley o Héctor Siever"<sup>38</sup>

36 Maria Malo en entrevista, productora de música electrónica, noviembre de 2001

37 Herbert Heimer "¿Qué es la música electrónica?". Buenos Aires. Nueva Visión. 1959 Pág. 21

38 *Historia mínima de la música electrónica*, La Mosca en la Pared # 15, junio de 1997, Pág. 9.

El disco que desató la fiebre por la música electrónica fue *Autobahn* del grupo alemán Kraftwerk, a raíz de este aparecen muchos más, hoy en día, muchos críticos, al comparar la creación de este grupo con otros contemporáneos, consideran que Kraftwerk es superior. "Esta música electrónica de fin de siglo retoma los experimentos con el sonido en el punto exacto donde lo dejaron los tecnófilos alemanes de hace 25 años (Kraftwerk), pero, mientras el partaguas de la música electrónica (*Autobahn*) debe su intemporal grandeza no tanto a su modo de construcción como a su inagotable capacidad de evocación funcionalista, para el ambiente de los 90's ya solo se trata de Know How, como producir sonidos repetitivos y pulsátiles a partir de la manipulación de la tecnología mientras *Autobahn* se fusionaba internamente con su entorno para establecer una relación sintética con el ambiente real, el ambiente de nuestros días es una reacción contra el medio del que surge y por ello se aleja cada vez tanto de las pistas de baile como de cualquier posible contenido concreto" 39

Kraftwerk es la primera banda de música electrónica, que aparece en Dusseldorf, Alemania, en 1971, formada por Ralph Hutter, Florian Schneider y Cia., son considerados como profetas del ritmo electrónico, llevan más de 20 años influyendo en cada estilo naciente del Technoheads, a partir de Kraftwerk surgen nuevos conceptos. El Synthpop y EBM (Electronic Body Music), Human League y OMD (Inglaterra), Can y Daf (alemania), además de Nitzer y EB y Front 242 (Belgica).

La música electrónica se conduce por derroteros siempre experimentales, la producción de sonidos que existen al experimentar con manifestaciones culturales de distintos puntos del planeta, crean música de una forma diferente y sin utilizar parámetros estrictamente musicales. En la evolución de la música electrónica se han desarrollado diversos estilos y subgéneros, protagonistas del rave.

La música en un Rave tiene características definidas, en general tiene un nivel muy alto de bass latiendo entre 150 a 300 beats por minuto (bpm), el más común es de 120 bpm a 140 bpm, los raver's prefieren 120 bpm por que simula el latido del corazón, pero hay excepciones para cada una de estas reglas; existe también un uso de samplers en las creaciones, estos samplers levantan a la canción en grandes bloques lo cual puede lograr la popularidad de ésta, también se caracteriza por la falta de voces en la mayoría de los casos.

El origen de cada uno de los subgéneros es en ocasiones definible y en otras no tanto, debido a la diversidad de fuentes de las que surgen, el género más común adoptado por los raver's fue el techno, (No se puede olvidar que se está tratando a un movimiento en constante estado evolutivo) al que se identifica por crear una devoción esclavizante al beat, el uso del ritmo como una herramienta hipnótica, a demás de que se distingue por ser creada a partir de medios electrónicos, se utilizan principalmente los sintetizadores y cajas de ritmo. "Es creado no sólo para ser tocado, sino para escucharse a un volumen alto y así sentirlo al pulso, su ambiente, el ciclo y la vibra, el techno es según los propios raver's, música para el cuerpo, la tecnología es entonces desnudada" 40

39 ídem, Pág. 22.

40 Dj Psicola (residente del Club Tunel, Goa Trance, Drum'n Bass), agosto de 2001.

El techno, que sale del término tecnología podría llevar a considerar que su origen esta en la máquina creada por los futuristas italianos, la música que proseguirá con los electroacústicos de Stockhausen, pasaría después por Pink Floyd, hasta llegar al momento en que se crea en California, el sintetizador creado por Walter Carlos y los Chicory Tip, después vendrían grupos de rock sinfónico, el Krautrock, llegando finalmente a Kraftwerk.

“El techno tiene su origen en el funk y electro, esto junto a la música europea de Soft Cell, Kraftwerk, Depech Mode, New Order o Bauhaus, comienzan los primeros sonos del techno de Detroit que surge en los clubes gays y de hip hop, como Heaven, club gay donde pinchaba Ken Kollier, con el tiempo los músicos comenzaron a experimentar con dj's de Chicago, empezaron a mezclar música dance, uno de los pioneros fue Frankie Unkles”<sup>41</sup> tal vez a él se le daba, la incorporación de nuevos beats y al realizar los bajos y sub-bajos en las grabaciones múltiples efectos transformarían el sonido en un nuevo estilo.

“El término música electrónica, en un tiempo significaba para mí el sonido de Gary Numan, Human League y Depeche Mode. Pero cuando escuché el primer tema acid house caí en cuenta de esta nueva música y me enamoré de sus elementos progresistas”.<sup>42</sup>

La esencia de la música techno es que está en constante flujo, cada día un nuevo estilo es creado, las cosas viejas son combinadas de diferentes formas y nuevas se inventan, está en constante proceso de reflejarse así misma para crear una variante totalmente nueva que es combinada con alguna otra cosa para crear otra muy diferente y así sucesivamente.

Y nace el House, el cual tiene su origen en la disco music, el soul y el Philly Sound. Los DJ's empezaron a tocar sus vinilos de Kraftwerk y sus canciones de soul, junto con su aparato llamado Drum Machine el cual descubrieron que podían usar en su set. El sonido limpio del house junto con las vocales del soul dieron a las fiestas house mucha energía, el house une también notas de piano y en general tiene un sonido feliz.

El vasto mundo de la música electrónica funciona a menudo sujeto a las tendencias de temporada y oportunos reciclajes que actualizan las formas de tiempos pasados.

Sin embargo, pareciera que la máquina de fabricar nuevos estilos ha bajado el veloz ritmo de producción de la década de los 80's del siglo XX, cuando se anunciaban cada año mutaciones electrónicas tan veloces y efímeras que a menudo desaparecían sin haberse masificado lo suficiente para llegar a escucharse en países periféricos. Ese fue el caso del *illbient*, el *neurofunk*, el *speed garage* e incluso del comercial *big beat*. Paradójicamente, las minorías urbanas adeptas al dance global en nuestro país han caído bajo el influjo de tendencias minoritarias de fuerte identidad estética como el trance, el cual representa el clásico ejemplo del pasajero reciclaje de un estilo antiguo que muchos ya daban por muerto y enterrado.

41 Lles Luis, *Dance Music*, Madrid, Celeste, 1998 Pág. 48

42 Entrevista para [www.ravedata.com](http://www.ravedata.com), abril de 2001

A continuación, algunos de los géneros musicales tocados en los raves:  
Techno del cual ya se dio referencia en párrafos anteriores, (este género se divide en otros subgéneros)

#### \*Proto-Techno

El Proto-Techno no es realmente un estilo de música. Es una concentración de varios artistas y estilos que tuvieron mayor impacto en los creadores originales del Techno en Detroit. Por ende, no hay mucho estilo homogéneo aquí, el Proto-techno puede ser lo que sea del minimal, algo de techno pop de Kraftwerk, o simplemente algo para bailar, funky llevado a su ilógico extremo a una variación del hip hop de los 80's combinado con el género eléctrico.

Kraftwerk: "Neon Light"

Parliament: "Flash Light"

Africa Bambaata & the Soulsonic Express: "Planet Rock"

Cybotron: "Clar"

Kraftwerk: "Trans-Europe Express" (Capitol CDP 7 46473 2)

#### \*Techno de Detroit

Se caracteriza por tener un sonido Funk agresivo, tocado la mayoría de las veces por instrumentos análogos (el Roland Tr-808 es su máquina favorita), repetitivo. Son raras las voces, no tiene "soul" en el sentido Motow de la palabra, pero tampoco significa que este estilo no tenga sentimiento o emoción. "magic" Juan Atkins, Kevin "Reese" Saunderson, y Derrick "Mayday".

(En este entonces el soul del house es eliminado)

#### \*Techno-Hardcore

Cuando el Techno de Detroit es principalmente un híbrido del techno europeo y el funk, una rola de Hardcore parece ser una canción de Speed-metal, tocada con instrumentos de el techno de Detroit (también el TR-909 es la máquina de elección en este género). El techno-Hardcore es más fácil de digerir que el de Detroit. El Hardcore lo que hizo fue traer a mucha gente de la escena Heavy metal a la escena electrónica, y reconcilió también a ambas escenas, básicamente es una versión más rápida del techno de Detroit).

#### \*Techno- Rave

Este estilo es más suave y accesible, es mucho más frecuentes de que tengas una vocal de rap u otro tipo en este estilo que en los demás. Como 2 Unlimited, Smart Es y Shamen. Lo que es Mc Hamer al hip hop, lo que es Winger al heavy metal, el Techno-Rave lo es al Hardcore.

The Shamen: "LSI"

2 Unlimited: "Twilight Zone"

The Movement: "Jump"

Various: "The Ultimate Rave" (EMI/Virgin/Poly Gram UK CDP 798641 2)

Various: "Rave 'til Dawn" (SBK K2-80070)

### **\*Breakbeat**

El Breakbeat es simbolizado por el uso de sampleos de hip-hop. También algunas canciones de reggae, mientras que la mayoría del reggae tiene una velocidad de 65 a 80 bpm el breakbeat tiene el doble. El breakbeat es bueno para mantener a la gente bailando, (por el ritmo) pero sus efectos hipnóticos no son tan buenos; es decir, no puede mantener la vibra..

Johnny Jungle EP

D.M.S. - "S.O.S."

SL2 - "On A Ragga Tip"

Phuture Assassins - "Roots N Future"

Metalheads - "Terminator"

Nasty Habits - "Here Come The Drums"

Rufige Cru - "Darkrider"

Ballad: Fabio - "Ghost In My Life"

Acen - "Window In the Sky"

### **\*Ambient**

Básicamente el Ambient (o ambient house) es-diseñado para relajar la mente a través de ritmos y sampleos muy suaves.

The Orb: U.F.Orb (Big Life/Mercury 314 513 749-2)

Amorphous Androgynous: Tales of Ephidrina (Astralwerks ASW 6101)

Aphex Twin: Selected Ambient Works (R&SBE AMB CD 3922)

### **\*Trance**

Muy similar al ambient y al acid house, el trance es mas suave al escucharse que el Techno, pero te mantiene bailando.

Eden Transmission - "I'm So High" on Exist-Dances, "Stella" by Jam 'n Spoon (at least the non-ambient parts) , Any of the "Trance" comps, or anything on Guerilla

Debido al reciente acoso policial la vida nocturna ha vuelto a concentrarse en pequeños locales donde el trance ha de medirse en condiciones de igualdad con estilos más sofisticados como el tech-house y el house afrobeat.

Esta última categoría define una era menos impetuosa, de cierta serenidad reflexiva y gran sedimentación aural que impone nuevos caminos e improbables fusiones como el trip folk, el punk digital, el techno country, la nueva balada electrónica, el decadance e incontables proyectos aún sin etiqueta

### **\*Hardtrance**

Es muy popular en la escena underground en Europa. Sus características son un alto beat (150 bpm).

Casi todo de la disquera Harthouse label (Overboust, Progressive Attack, etc)

Ramin: Vol III

Sextant: Part of the Scene.

### \*Tribal

El Tribal se caracteriza por tener ritmos y patrones y sonidos que se asemejan a la música nativa.

Studio X - Los Kings Del Mambo  
808 State - Reaper Repo

### \*Progresivo

Este es el estilo más nuevo y el más definido, menos basado en sampleos, en vocales, y menos en la cultura hip-hop, y más en los instrumentos auténticos, melodías hipnotizantes, y siempre alrededor de los 120-125 bpm. Siempre hay un beat fuerte, y a veces uno parecido al acid jazz. La apelación de "progresivo" le fue dado por una revista de música, mucha gente no lo hubiera llamado así, pero hasta ahora no ha surgido otro nombre para reemplazarlo, y es muy diferente al House puro.

Cry Freedom" by Mombassa

"Mighty Ming" by Brother Love Dubs

The Trance compilations vols. 1-3

Ritmo De Vidaa: Taboo

Otaku: Percussion Obsession

React 2 Rhythm: I Know you like it

React 2 Rhythm: Intoxication

D.O.P.: Groovy

### \*Deep House

El Deep House es un estilo del House mayormente influenciado por una combinación del gospel y de los beats clásicos del House del Chicago. Es un estilo mas "espiritual", usa varios acordes de órgano y vocales de gospel.

Can't Trust Nobody - Sloppy

Check out anything on Strictly Rhythm Records for a good taste of Deep house.

Oh Oh Oh Oh - Ten City

### \*Acid-House.

El Acid House apareció cuando Roland 303 y similares máquinas de percusiones y sintetizadores vinieron a producir lo que se llamó el "funky Worm", es muy distintivo sonido que suena como "líquido". El sonido y el estilo van ligados al LSD, mucha gente dice sentir diversas sensaciones cuando la escucha. Otros dicen que no, que el Acid fue un término derivado en Chicago por el re-uso y robos de demos de otros discos, como el "Acid Burn". También se dice que se creó para defender el ambiente en Inglaterra, tratando de alejar la idea de raves y música electrónica de las drogas.

Hoy día, la música bailable electrónica es la principal fuerza del pop europeo.



## 1.2.3.1 Made in México

A principios de los 90's, surgen corrientes musicales basadas en la música electrónica como el Cyber Punk o Punk Electrónico, representado por grupos como The Prodigy o Marylyn Manson; el dance con todas sus variantes como el Trip-hop, el house, etc., representado por grupos como Underworld y Post-Techno o techno para headbangers representado por grupos como The Chemical brothers.

México entra a la oleada de tendencias musicales que el marketing internacional dicta a finales de los 90's, la llegada al país de material musical proveniente de otras latitudes del planeta despierta el interés de los jóvenes tenochcas, quienes, según su capacidad para acceder a ellas, inician su trayecto hacia nuevas expresiones musicales a través de tales tecnologías.

Pero, los antecedentes datan de la década de los 70's, las posibilidades de hacerse de los sofisticados equipos eran pocas, "Aunque son varios los precursores en el manejo de sintetizadores, secuenciadores, cajas de ritmo, Korg, Crumers y otros aditamentos electrónicos, toca a Casino Shangay ser una de las primeras muestras del Techno-Pop en México. Inmerso en la vertiente New Romantic, el grupo comandado por Walter Schmidt y Carlos Robledo plasmó en Film, su única grabación, un pop electrónico con herencia de Human League, Ultravox y Gary Newman"<sup>43</sup>

Según el Dj Expotechno en un principio en México (en los años 70's) solamente habían grupos de Rock progresivo como el "Queso Sagrado" y "Decibel" que incorporaron el sintetizador análogo y de ahí surge Sintoma, el primer grupo de techno mexicano que grabó un disco ELP llamado "Eloderma" en 1981 y le siguieron más proyectos como "Size", "Casino Shangay", "El Capitán Pijama", "Silueta pálida", "Década Hoy" que deriva de "Década 2" los eventos de éstos músicos eran *underground* y se llenaban de artistas de diferentes disciplinas, como en un lugar llamado "El Coyoacal".

La música electrónica ligada a los avances tecnológicos llega a México en la década de los 80's para instaurarse como uno de los géneros más apreciados por escuchas extranjeros que mexicanos. En los 80's hay una saturación de propuestas que provienen de la televisión y la costumbre de preferir lo que venga del extranjero, lo cual representa una etapa oscura en el país. Son muy pocos los grupos que llegan a crear música electrónica considerada de calidad.

A principios de los 80's surgen nuevos proyectos como Expotechno, L.L.T., Conditus, Gestalf, Segundo Pasajero, Halosol según Expotechno aquí se inicia la época rave en México.

43 "Historia mínima de la música electrónica", *La Mosca en la Pared* # 15, junio de 1997, Pág. 22.

A finales de los 80's y principios de los 90's grupos como: "Interface" y "Década 2" comienzan a dar conciertos más sofisticados con proyecciones de video y diapositivas, la escena ya era especializada en géneros como el acid house y el industrial. Samir Manaceri líder del dueto Interface y ya se percibían por lo menos destellos en sus álbumes: Dictadura y Extensión y en los 90's graba a lado de Carlos Robledo, Roxana Flores (la otra mitad de Interface) e Illy Bleeding, La condenación de Fausto, único proyecto llamado Od en donde se anunciaba una nueva época para la música electrónica (comparada con la ya mencionada oscura).

Hasta la década de los 90's se puede hablar de una verdadera evolución de la música electrónica en México, aquí se han presentado los experimentos más interesantes en todos los subgéneros de la música electrónica, el que el equipo se comprimiera y se volviera más accesible, contribuye a la difusión del género y la proliferación de grupos, duetos y proyectos.

Dentro de la música electrónica hecha en México existen dos vertientes, por un lado hay un movimiento que experimenta con una infinidad de sonidos oscuros cercanos al Dark ethereal y, por otra parte, la vertiente comercial más accesible a un grupo masificado, sonidos que dejan la agresividad en la imaginación de quienes los realizan.

En este universo de bandas destaca Tijuana en la cual "Artefacto" es sinónimo de vanguardia. Pepe Mogt y compañía se mueven en los parámetros de la dureza y la alta tecnología, atrás de ellos aparece el trabajo de Ford Procco y Bostich. En el centro del país Deus Ex Machina, fundamentales en la creación de La Corporación, colectivo en el que se aglutinaron varias bandas para catalizar mejor sus esfuerzos.

"Este colectivo de electro cybers, en donde encontramos huestes como la de Cenobita. En cealisis, Ogo, Portent, Soureux, Krimenia, Dulce Líquido y Óxido, se ha anotado interesantes aciertos al organizar el Encuentro de Arte y Música Electrónica en el Museo del Chopo, y fuera de la corporación las aguas no son menos agitadas, 29 y Airwaves (proyectos de Oscar Menzel), Década Dos, La función de Repulsa (más eclécticos, pero con un pie en el cyber), Hocico y otros al amparo del sello Opción Sónica (responsable de dos acoplados esenciales en el impulso de la escena: From Trance to cyber y Tranceformation), nos hacen sentir que no estamos demasiado lejos de la modernidad".<sup>44</sup>

Ramón Amescua, Bostich, productor de música electrónica, co-creador del concepto NORTEC, produce desde 1985, edita bajo el sello de Noarte, y en los 90's, participa en varias compilaciones bajo el sello de Opción Sónica e inician sus presentaciones en ciudades como Guadalajara, Monterrey y el DF., funda junto con Fusible la compañía de discos Mil Records.

Por su parte Hocico, ha despertado una buena reacción en ambientes underground europeos, se considera que el grupo representa las intenciones creativas de los músicos que experimentan con sonidos electrónicos, sus integrantes Racso Agroyam y Erk Aircrag, plasman en su música el sentimiento de toda una generación que vio en el fin del milenio pasado y la aberración humana que impero en éste, a la que dedica su disco titulado *Odio Bajo el alma* (Opción Sónica, 1997).

“Nuestra música es un reflejo del mundo en que vivimos. Expresamos lo que siempre hemos visto a nuestro alrededor: injusticia, marginación, violencia, odio. Sin embargo a todo ese odio que habita bajo nuestras almas le damos un giro creativo al transmitirlo a través de la música y permitir que otros jóvenes tengan un momento catártico. Ante todo, somos responsables con lo que hacemos. Tenemos claro que nuestra forma de expresión es agresiva, pero no promovemos la agresión. De hecho en nuestros conciertos hay una gran descarga de adrenalina de los chavos. Se prenden, bailan slam, pero nunca hay agresiones, señalan al ser entrevistados Racso y Erk. Su disco, catalogado como elektrodark, es ya objeto de culto en los ambientes góticos de México y ha generado interés en otras latitudes. No obstante, a éstos músicos los tiene sin cuidado las catalogaciones. Nuestras búsquedas musicales son abiertas, no nos interesa casarnos con ningún género, queremos hacer música de buena calidad, indica Racso, quien considera que su música. Te puede llevar a muchos lados desde místicos parajes hasta ambientes oscuros y agresivos”.<sup>45</sup>

Expotechno, Dj Concept Pram, Carlos Saavedra, es una de las figuras de más trayectoria en la escena nacional. Produjo su primer concierto alternativo en 1988 en un club techno de los 80's llamado “El 9” e invitó a pintores relacionados con la música electrónica, por lo que de aquí recibió el nombre, posteriormente organizó conferencias, exposiciones y eventos de Techno, en 1993 organizó el primer rave en el Palacio Mundial de las Ferias: “La Expotecnología”.

Existen, también, grupos que tienen un nivel de calidad “aceptable”, son productos asimilables a los que trabajan con sonidos cercanos a la música dance que se produce en Europa y Estados Unidos y que alcanzan niveles de aceptación masivos.

“ En cuanto a un techno más comercial y no del todo exento de calidad, grupos como L.L.T. (antes Lo Legendarios Tlaconetes) y Moenia Trabajan en proyectos electrónicos más cercanos a lo que en otros lares han hecho bandas como Depeche Mode, Erasur y otros. En el caso de Moenia, se trata de una especie de eurobeat con tendencias al pop y al dance. Con una clara tendencia hacia una música accesible e incluso un tanto inocua. En fin, que el cyber, el industrial y en general el electro nos acribillan con sus frecuencias, basta poner el odio en el lugar justo, en el momento necesario”<sup>46</sup>  
Así es como la escena electrónica en México muestra sus propuestas, que cada vez se diversifica e incorpora la producción cultural de una escena subterránea conocida en un principio solo por los aficionados a la música que no aparece en MTV o en la televisión comercial o estaciones radiofónicas de igual calidad.

45 Laura Talavera, “Un Madrazo en el Hocico”, La Mosca en la Pared, #15, junio de 1997, Pág. 15.

46 Cortés, Op cit. Pág. 16

## 1.2.4 EFECTOS VISUALES

El ambiente del rave se construye a través, de efectos lógicamente sonoros y además visuales, para muchos los efectos visuales son algo de lo más importante, después de la música en un rave, (algunas veces) junto con la droga, en ocasiones surgen buenas fiestas con sólo un par de luces y un strobo.

Pero en la mayoría de las fiestas no se conforman con un par de luces, y se puede encontrar desde espectros de 200 pies de ancho, pantallas, rayos láser, tubos de luces fluorescentes, gráficas por computadora que pueden volar la mente de cualquier raver, todo esto es parte del ambiente que colabora en mucho a uno de los propósitos de esta cultura: crear otra realidad.

Hay un concepto relativamente nuevo, junto al Dj hay otras personas encargadas de la parte visual.

El Vj que cuenta con un equipo para proyectar efectos visuales, pero con cierta sincronía con la música que va mezclando el Dj, creando así una experiencia única.

“...entre más sentidos (vista, oído, tacto, olfato, gusto) podamos alcanzar al organizar una fiesta, más sorprendente será la experiencia del raver”<sup>47</sup>

“La escena fue animada por media docena de zancudos de caras pálidas e indumentarias plateadas, por bailarines hip-hop. Por una tropa de raver's sexis, por tres coristas japonesas y por unos muñecos inflados por aire que fueron unos fantasmas blancos en la noche parisina”<sup>48</sup>

“Mención honorífica para los efectos visuales que alumbraron las pantallas. El propio Jarre manejaba la selección de imágenes parisinas distorsionando y polarizando desde otro teclado, de ordenador en este caso”.

Parte de los efectos visuales es el performance...

<sup>47</sup> Carlos Luna ,Vj residente actual del centro de espectáculos *La Boom*.

<sup>48</sup> Ranferi Fierros, raver (entrevista ) Club 303, enero 2002.

## 1.2.4.1 EL PERFORMANCE

Kristine Stiles, una historiadora de arte de Duke University, relaciona el surgimiento del performance con el ambiente cultural y social que siguió después del Holocausto y de la bomba atómica.

“Después de un periodo de muerte y destrucción humana, el sujeto empezó a tomar mayor importancia en el arte del performance que los objetos, que la pintura o la escultura, producían. Los artistas performanceros se interesaron más en realizar acciones o procesos que ocurrieran y se movieran dentro de un espacio y tiempo reales, “buscaban reconectar el arte con la vida real y con sus respectivos eventos políticos y sociales”<sup>49</sup>

Algunos de los pioneros del performance como medio artístico en sí mismo han sido: Jiro Yoshihara, Georges Mathieu, John Cage, Allan Kaprow, Carolee Schemann, Rafael Montañés Ortiz, Wolf Vostell, Georges Maciunas, Richard Higgins, Milan Knitsch, Cindy Sherman y Vito Accoci, entre muchos otros.

En México pensar en el inicio del performance, remite a Alejandro Jodorowsky, aunque el performance en el país surge en circunstancias muy distintas, respecto a esto Alejandro comenta: “Cuando llegué a México en los años 60’s, hice performance, nació como parte del teatro y me cerraron muchas obras, uno de los primeros problemas con los que me encontraba era con los sindicatos, buscaba hacer un teatro que no costara mucho y los únicos que ganaban eran los que no hacían teatro y les dije: si el teatro no se puede hacer aquí, lo haré en cualquier otro lugar, si no puedo hacer obras voy a eliminar las obras, una obra es un acontecimiento que ocurre en cualquier lugar y que uno improvisa”<sup>50</sup>

Después de Jodorowsky el performance siguió un camino bastante accidentado y por lo regular al margen de lo que en este país se considera arte. Según la crítica Raquel Tibol: “No estamos hablando de un movimiento que ha surgido ayer en la mañana o que México tenga un papel de iniciador, aunque habría que darle crédito a Felipe Ehrenberg, que vive en Inglaterra a partir de 1968 y regresa en 1973, en este año hizo performance en la galería José María Velasco, instalaciones de arte erótico, arte neopopulista con la exposición *chicles, chocolates, cacahuates*, donde él mismo se expuso en una caja como si fuera un cristo”<sup>51</sup>

Según Lorena Wolffer: “Aunque la existencia de espacios para el arte experimental o alternativo tiene una larga historia en México, no fue hasta la instauración del Festival de Performance, en 1992, que el campo adquirió un reconocimiento serio”<sup>52</sup>

49 “ERES”, junio de 1996, Pág. 75.

50 ídem.

51 Miguel Espinosa, “Arte estáico”, *El Universal*, Pág. F1. 1º de septiembre de 2001

52 Lorena Wolffer, “El performance en México”, en la revista *Generación*, Mayo 1996.

Lorena considera que no hay seriedad y rigor en México a la hora de justificar como performance a cualquier trabajo o tendencia: “ Esto se debe a la falta, de preparación teórica e histórica respecto al performance que ocurre en nuestro país, tanto en escuelas, como en centros de información nacionales”.

Con 50 años en el arte Tibol considera que los padres performanceros e instaladores fueron muy audaces, por lo que; los pequeños performances que se hacen aquí o por allá, le parecen más “tiernitos”. Tibol explica que uno de los problemas del arte actual es que parece creado para un grupo específico y no para todos: “También hay quienes cuelgan unos peluches y dicen que están haciendo una instalación, no todo lo que se dice instalación es arte”.

Según José Luis Barrios Historiador y curador de arte, el performance es una forma de creación que entra como un discurso de crítica social o ética a la sociedad contemporánea.

El arte también se ve corrompido por el mercado y acerca de esto Barrios dice: “Debemos tomar en conciencia que la relación que tenemos con la imagen visual es producto de la masificación de la imagen, elemento que obstruye la visión del arte”.<sup>53</sup>

Sobre el impacto de la tecnología en el arte actual, menciona que las grandes revoluciones en la historia de la humanidad son tecnológicas, no filosóficas, aunque no por ello el arte debe satanizarse ni pensar que lo que ahora se hace es charlatanería.

Si bien el arte actual busca experimentar con los más novedosos sistemas y soportes, ha intentado a toda costa de ser arte. Los artistas de hoy se sirven de la publicidad y culturales engranajes de un sistema de comercio del arte en el que muy pocos pueden figurar y esto da como resultado que la mayoría de las veces sean los mismos nombres, los que aparecen en la cartelera y entren en sistemas de becas y premios.

En opinión de Pancho López uno de los principales performanceros del país, el performance es una disciplina que no admite represiones, un medio de inagotables recursos con una contundencia muy grande, capaz de poner el dedo en las llagas más profundas de cualquier cuerpo y transitar en reversa ante cualquier corriente.

“El performance tiene todos los puntos para considerarse un arte íntegro, hay artistas que no lo hacen con una convicción específica (como *modus vivendis*), pero hay quienes solo usan sus actos pseudo performativos para brincar a la fama, sin importar el trabajo que haya alrededor y esos son los que generan diferencias entre la comunidad del performance, una comunidad de por sí ya muy dividida”<sup>54</sup> (en el sentido de que muchos consideran ser más originales que otros, que se esfuerzan más o simplemente que están mejor preparados).

<sup>53</sup> Miguel Espinosa, “Arte estético”, *El Universal*, Pág. F1. 1º de septiembre de 2001

<sup>54</sup> Pancho López ( Ejecutante de performance, entrevista), durante la Muestra de Performance, en el Taller de arte Ex –Teresa, junio de 2000.

## 1.2.5

## FLYERS

El Flyer es un promocional de un rave. Todo lo que se necesita saber acerca de un rave esta contenido en el Flyer, cada uno es una llave prometiendo abrir una noche y un día de liberación y trascendencia en un mundo auto contenido con sus propios reglas. Con imágenes y ejemplos / modelos minúsculos, los flyers revelan un movimiento con un pie en el mundo abstracto de lo repetitivo y lo infinito, con imágenes apropiadas de las caricaturas japonesas y productos de abarrotes, un pie fundamentado en el mundo del consumismo.

Los primeros rave flyers fueron tan amateur (aficionados) como las fiestas mismas. Dibujados a mano y (xerocopiados) fotocopiados en papel de oficina (tamaño oficio). Los primeros que se recuerdan en Estados Unidos son aquellos que fueron creados para las storn raves de Frankie Bones fueron simples, fotocopiados piezas de papel con direcciones, quizá un mapa y un número de teléfono o beeper (localizador) No habia elementos artísticos todavía, sólo información pero los principales atractivos eran exaltados.

A principio de los 90's, las fiestas se realizaron en lugares como campos de ladrillo, con cabinas para dj's y a cientos de raver's bailando en la mugre. Pero pronto las fiestas se volvieron muy grandes para ocultarlas. 1991 se toma como el año del nacimiento del rave Flyer en Estados Unidos, y coincide con la introducción del programa de computadora adobe photoshop. Los promotores comenzaron a conectarse con amigos que hacían trabajos de diseño que usaran esté programa o Adobe illustrator, para resaltar sus eventos.

Su evolución de hojas de papel xerox con tinta blanca y negra, a posters de láminas plegables y colores brillantes reflejaron el crecimiento de los raves. Posteriormente junto a las calles y los eventos de masas, los raves flyers comenzaron a aparecer en lugares inesperados en los primeros años de los 90's.

Mientras la popularidad de los raves creció, se volvió más importante crear un Flyer "llamativo", para superar a los flyers anteriores como una manera de dejar claro que podían esperar los raver's del evento promocionado. Esto fue asumido por los asistentes de las fiestas y se observan los mejores colores y más usados, la mejor línea de trabajo, la más alta calidad de papel, el trabajo de impresión más profesional.

Los flyers crecieron de tamaño tarjeta a tamaño poster, algunos promotores comenzaron creando una serie completa de flyers para un rave, lanzando primero un pequeño rompecabezas, luego un volante con toda la información y finalmente un recordatorio de último minuto y una actualización. En Nueva York las fiestas comenzaron repentinamente en 1992 y fueron promocionadas por flyers, parodiando un producto comercial como *Bazooka Bubble Gum* o *US today*, y cada nuevo diseño era tan esperado como el rave mismo.

Éstas fiestas cambiaron en cierta medida la demografía del rave; de casuales post-adolescentes de Brooklyn de moda a las preparatorias de Manhattan. En los Ángeles los diseños y logos que Rick Klotz (diseñador pionero de flyers) usaba en los flyers raves que el creaba gratis pronto se convertirían en la base para su propia compañía de ropa, Fresh Jive y fueron estampados en playeras y etiquetas para entonces los diseñadores se estaban convirtiendo en un importante elemento en coordinar eventos y garantizar su éxito, un Flyer de ciertos diseñadores como Klotz, Stimuli, Under, Joel T o Mars (pioneros en el arte de crear flyers) daban a una fiesta legitimidad.

Mientras que los primeros promotores tenían que buscar intensamente para encontrar a alguien eficiente en diseño digital, en unos años el número de ellos aumentó, algunos de ellos usando herramientas "state-of-the-art" (estado del arte) como Alias/ wabefront's 3-D modelando programas Maya 8 usado para el episodio I de Stars Wars: la amenaza del fantasma de 1999, para sumarle elementos originales a un Flyer simple y desechable de color.

A diferencia de los conciertos de rock la cultura rave nunca fue centralizada o nacionalizada, mantiene un fenómeno local con cada región distinguida por su propio tipo de fiestas y flyers. Más allá del lenguaje de cada ciudad hay un lenguaje visual nacional: imágenes de miedo, (navajas, sangre, murciélagos escenas de películas de terror) sugieren el ritmo rápido e implacable de las fiestas empedernidas que podían traer una multitud angelada, imágenes de mariposas, juguetes para niños sugieren una fiesta techno suave atrayendo a una explosión de éxtasis, raver's que chupan dulces; una abundancia de texto, pero con pocos visuales podría ser para una fiesta casera atrayendo a multitudes mezcladas; un diseño con adorno psicodélicos podría ser usado para atraer a una multitud que gusta de drogarse con ácidos, Goa-Trance Crowd.

Quizá tan importante como su diseño es su distribución, los promotores comenzaron a enviar grupos atractivos *Funky Club Kids* para repartirlos en las salidas de las fiestas, lo más amplio el área de distribución del Flyer, lo más grande, la audiencia que asistiría a un rave en algunos casos los flyers eran distribuidos para fiestas que nunca se llevaban a cabo, que también eran suspendidas por la policía o canceladas cuando los promotores tomaban el dinero y corrían.

En 11 años, el arte subterráneo y clandestino de hacer y distribuir "rave flyers" se ha convertido en una estrategia de muchos millones de dólares conocida como: comunicación viral; es decir, la distribución de la publicidad de un evento a donde está el asistente, en clubes de sus consumidores, en sus escenarios callejeros, tiendas, sitios web etc. La distribución de los flyers, la manera como el arreglo del texto y líneas mueven el ojo a través de una gran cantidad de información, se volvió innovador, como en las fiestas se daban a conocer más DJ's, promotores y futuros eventos, la resultante línea de trabajo del rave (Flyer de texto) fue rápidamente imitado desde MTV hasta Microsoft.



Aunque para mediados de los 90's la mayoría de los diseñadores habían levantado pequeñas compañías y estaban obteniendo beneficio, su dinero era cambio de bolsillo comparado con el tiempo y los recursos que ponían en su trabajo. Muchos diseñadores fueron tan afortunados como Rick Klotz, mientras los flyers desarrollaron su propio lenguaje visual, la mirada y sonido de la cultura rave fue apropiada por los publicistas.

Con el furor de la cultura rave en 1991 y el éxito de las bandas techno pop como Prodigy en 1997, los expertos dedujeron que el techno y los raves sería el siguiente gran mercado, aunque nuevas conversiones continuaron para ser atractiva a la cultura rave, la corriente nunca adoptó la música en América del todo como se hizo en Alemania e Inglaterra en cambio fueron los anuncios americanos los que dieron a la cultura su más grande exposición usando su apariencia y la música en anuncios para computadoras, zapatos, jeans, cigarros y muchas cosas más en deportes promocionales, para estaciones de TV orientadas a los jóvenes y películas aún en series de caricaturas como *The Powerpuff Girl*, protagonizada por tres niñas de aspecto japonés quienes parecían haber emergido a la vida de un estilo particular de Flyer.

En su viaje de la calle a los antros los raves flyers se convirtieron en uno de los más potentes símbolos de la cultura joven en los 90's, sus colores brillantes significan el retorno a la psicodelia optimista, su diseño generado por la computadora es una pista de fetichismo de la tecnología, su texto compacto, una invitación a la subcultura con su propio lenguaje y deidades.

## 1.3 Un elefante se columpiaba....

Las drogas han sido parte de la escena rave desde el comienzo.

SI- es posible ir a raves y NO tomar drogas

SI- es posible ser un raver y llevar una vida sin drogas

NO- el ser raver no depende de tomar drogas.

Aún así no se puede separar la escena del uso de drogas.

Cuando las fiestas son organizadas por adolescentes o jóvenes, se tiene la convicción de que los placeres solo pertenecen a los adultos concedores de cómo se hacen bien las cosas, de aquí la tentación de reprimir los encuentros en que los adolescentes demandan, exhiben, disfrutan y crean placeres según sus propios cánones.

Parece que la algarabía y felicidad que emanan de un rave resulta difícilmente digerible para quienes no admiten la existencia de un disfrute exitoso por parte de los adolescentes cuando este no ha sido previsto y preparado por las autoridades institucionales.

Los raves no son las únicas fiestas delirantes, Vernat, investigador de la cultura griega habla de las fiestas dionisiacas, y explícita la continuidad entre el delirio colectivo de la manía, presente en el trance con la posesión (como parecía en tales orgías) y la huida fuera del mundo para alcanzar la plenitud de sí. Plenitud que incluía la condena de la existencia en la inmortalidad del alma. O sea una transición de un estado a otro, en el cual subyacía una decisión de perfeccionamiento espiritual.

En Inglaterra la escena rave se originó con el MDMA o éxtasis, en América fue el LSD o ácido. Los raves fueron llamados “dose” o “acid test” (dosis o pruebas ácidas). Los raves son una forma de cambiar el estado psicológico del ser humano llevándolos a un plano existencial diferente, lo que va de la mano con las drogas psicodélicas.

“La tacha acompaña la aparente monotonía de la música techno, como antes la marihuana a la música reggae”<sup>55</sup>

Al principio, el ácido y ocasionalmente la marihuana fueron las únicas drogas en América, después llegó el éxtasis y se convirtió en la droga favorita. Rompió con las barreras de comunicación agrandó el placer y las sensaciones (según los raver's) la música es entonces físicamente disfrutable, los extraños se convierten en gente muy querida, rompió muchos egos, encajó perfectamente en la familia feliz que la escena rave pretendía ser. Actualmente la mayoría de las veces el éxtasis es rebajado con polvo para cocinar y en ocasiones, con pesticidas y venenos. Otras drogas fuertes también se han infiltrado, como el cristal meth, heroína y el alcohol.

<sup>55</sup> Contreras Antonio, “Drogas”, Letra S, suplemento mensual de La Jornada, julio de 2001, Pág. 4.

La cultura Rave es, después de todo, una cultura de drogas y la droga en la que está basada es un alterante de sentimientos, no una droga para pensar. El éxtasis convierte a un adulto en un bicho de amor parlanchín y de ojos profundos; durante el periodo de su efecto convierte a alguien en la persona más feliz del mundo. Para una generación de jóvenes adultos llenos de estrés, el éxtasis es la forma perfecta de escape. Provoca una alegre sensación de ser más grande que tu propio cuerpo sin tener que sufrir los viajes temibles de los alucinógenos.

Los efectos del éxtasis se disipan con el tiempo. El cuerpo se vuelve tolerante a la droga, ninguna explosión de felicidad se compara con las primeras y, eventualmente, se tiene que tomar cada vez mayores cantidades para sentir lo mismo, aunque sea parcialmente, lo que alguna vez fue. Esto puede explicar en parte el deterioro del Rave. Los raver's entonces se dirigieron hacia los alucinógenos, el speed, la marihuana, la cocaína y hasta la heroína; cócteles viciosos que no contribuyen en nada a la "vibra amorosa" que se volvió significativa para muchas personas.

Las drogas han sido el tema de discusión entre los raver's, algunos piensan que deben tomarse sin importar nada, otros que sólo se deben ingerir las que incrementen la vibra, otros más, piensan que la decisión es personal. La primera vez que una persona usa drogas, no sabe lo que la sustancia va a provocar en su organismo, cómo se va a sentir o qué cambios habrá en su percepción, lo cual depende del estado emocional de la persona, el ambiente en donde se encuentra y con quien este. La experiencia en el uso de drogas es diferente en cada persona, hay algunas similitudes que se pueden reconocer en cada experiencia, pero la percepción es algo individual.

Los riesgos al usar drogas sean éstas legales o ilegales pueden ser físicos, psicológicos, los daños pueden ser a largo o corto plazo ( o la combinación de todos éstos). Los riesgos pueden relacionarse a una sustancia en si, o al "cómo", "cuándo", "dónde" y "por qué" del uso de cierta sustancia. Se incrementan al usar varias drogas a la vez, o cuando una sustancia es usada frecuentemente durante un largo periodo de tiempo. Por eso es importante que se tenga conciencia de los riesgos que se adquieren al ingerirlas.

**Éxtasis** Methylendio xyme thamphetamine (MDMA), comúnmente conocido como "E", patentada por primera vez por una compañía farmacéutica alemana en 1913. Es una droga inorgánica semi - sintética (hecha en laboratorio) y es usualmente encontrada en forma de pildora, también se puede encontrar en forma de cápsula o en polvo. Las tabletas son tomadas por vía oral, una pildora contiene una dosis activa, por eso la recomendación de tomar sólo la mitad de la pildora en la primera vez. Tarda aproximadamente de 30 minutos a una hora en hacer efecto, dependiendo de lo lleno que se encuentre el estómago, el efecto consiste en el aumento de la presión arterial (cualquiera que tenga problemas de presión o del corazón no debe tomarla) se incrementa la temperatura del cuerpo, el corazón comienza a latir rápidamente, temblor en la piel, sudoración y pupilas dilatadas, algunas veces algo de náusea y posible vómito, pero estos efectos suelen pasar pronto. El efecto total de la droga dura de 5 a 8 horas.

Cambia el estado de ánimo, puede alterar considerablemente la forma de ver al mundo. Los efectos varían en relación al lugar y la personas con quien se esté. El efecto más intenso dura de 2 a 4 horas, y después comienza a desvanecerse durante otras 2 o 3 horas más.

No es físicamente adictiva, la tentación de hacerlo seguido debe ser resistida, ya que provoca que el cerebro segregue en demasía un neurotransmisor llamado Seratonina, que es el encargado de controlar el estado anímico. Recientes estudios sobre el efecto de esta droga han revelado que esta sustancia tarda de 1 a 2 semanas en volver a regenerarse en las neuronas después de una dosis normal de éxtasis

La falta de esta sustancia puede provocar cansancio, depresión y cambios en el estado de ánimo. Debido a que es ilegal, no hay un control en la calidad, puede contener impurezas, polvos dañinos o alguna otra droga como el speed.

Los efectos a largo plazo son; trastornos neuropsicológicos o psiquiátricos permanentes o psicosis, alteraciones cardiovasculares graves como arritmias. Debe tenerse cuidado en deshidratarse, se debe tomar agua para evitar entumecimiento en los músculos, mareos, náuseas.

“...la primera vez que me metí una tacha, me la regalaron en un rave y me sentí muy tranquila, relajada, con muchas ganas de hacer de todo, bailar, brincar, estaba muy contenta y trataba de aconsejar a mis cuates, para que se sintieran igual, no para que se metieran una tacha como yo, porque ni me acordaba que me la había tomado, yo les decía que todo era muy chido y que debían ser felices, pero la segunda vez que tome extasy estaba depre porque acababa de discutir con mi papá, estaba muy molesta y me tome una tacha completa, esta vez si me costo un varo, me la vendieron en 250 pesos, lo que quería era olvidarme de la discusión y sentirme contenta, mucho más que la vez anterior, pero algo salió mal, porque me la tome y estaba como angustiada, preocupada, yo quería hacer algo, pero no sabía que, quería algo y nunca supe que, me desespero y de pronto estaba muy loca, creo que me puse a llorar, hasta que Carlos me llevo a sentarme y ahí estuvo conmigo hasta que me sentí un poquito mejor, más tranquila, pero después me sentí cansadísima todo el día, imagino que fue porque no había dormido nada, porque además con la tacha no te da sueño, no te sientes cansada, te sientes muerta pero después”<sup>56</sup>

Hasta aquí hemos visto que es el rave y como se conforma, pero cuándo hace su aparición en nuestras vidas...

<sup>56</sup> Sandra Reyes (raver, entrevista), Alfil Negro, Diciembre de 2001.

\* García Jesús, Director de Salud, Equidad y Servicio a Jóvenes, del Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ), “El consumo de Drogas en México y Tendencias”, *Tinta Joven*, IML-SEP, año 2, N° 2, junio 2001. México DF.

## 2 Rave a escena

En el marco de una era que se origina con el inicio de un siglo más, surge del pasado para el futuro: el rave.

El rave se ha ido incubando en el perímetro subterráneo de la cultura popular, por más de una década y media, y hoy se comienza a ver el impacto de su influencia en varias esferas de la sociedad, según el Dj Netman (Carlos Bataller ex-ejecutivo de Elektorave y Rave city, páginas electrónicas dedicadas al rave) "...en cada esquina del mundo el movimiento global del rave, se convierte en una fuerza significativa en la evolución de la cultura mundial y ahora se encamina a ser una revolución que nos recibe y dará balance al nuevo milenio.

El rave trata de una evolución, exploración y libertad, es optimista y entusiasta sobre el futuro, aspira a crear entornos sonoros diseñados para expandir la mente e inspirar al espíritu a través de la esperanza de un mejor mundo. El rave esta comprometido en la creación de una esencia, de un viaje y donde termine tal evolución dependerá de sus adeptos. La cultura rave busca resolver problemas sociales al fortalecer la conexión de un ser humano con el otro con el fin de comprenderse y conocerse a sí mismo, para poder entender mejor a los demás, se trata de expandir las conciencias para ver más allá de cualquier diferencia.

Los empresarios buscan enriquecerse. *Underground vs mainstream*. La intervención de intereses económicos y la manipulación de la escena a través de cánones dictados por el mercado desvirtúan el ideal de esta para convertirla en un producto plástico, y sin embargo, contradictorio al brindarle el beneficio de la duda, ya que la apropiación cultural pone de manifiesto un proceso de interacción, la mayoría de las veces (no todas) el resultado no implica un solo grado de calidad, lo cual representa la causa del conflicto con dicha conversión.

La cultura rave tiene la tarea de promover la tolerancia, la aceptación y la creación de un mundo mejor, por lo que en medio de ella se genera; el uso de estimulantes como búsqueda o fuga de conciencia, las máquinas como aliadas del hombre, y la naturaleza como sus depredadores y como extensiones de los sentidos o sustitutos de lo humano, la anarquía en los ámbitos de la moda, el diseño y el arte, la escena rave sube al escenario y resiste (la mayoría de las veces ya no lo intenta) el poder del dinero, y trata de seguir, sin fórmulas mágicas.

## 2.1 Origen del RAVE

El hablar de la cultura rave en México, exige tratar su origen, un rave no se explica sin música, este es resultado del acid house subgénero de música electrónica, por lo que su aparición esta ligada a la evolución de la música techno (evolución que se tratará en el apartado correspondiente), se hace necesario mencionar que tiene sus orígenes en los clubes y discotecas de Chicago y Detroit y clubes gays, también en la música progresiva de Inglaterra como Kraftwerk y Depech Mode.

Inglaterra y América intercambiaron influencias musicales a finales de los 70's y principios de los 80's, hasta que el techno finalmente comenzó a formarse. Pero fue en Inglaterra donde se combinó esta música con el baile e iniciaban los raves a finales de los 80's en casas privadas y bodegas; por ejemplo al sur de Londres se realizaban raves donde el colectivo anarquista Exploding Cinema proyectaba cintas en super 8 y videos cortos. En éstos eventos colisionaban los nuevos ritmos electrónicos del techno, performances, proyecciones, instalaciones artísticas, actos de comedia y música en vivo.

“A finales de la década de los 80's, ciertas grabaciones bailables que se consumían en la costa Mediterránea, sobretodo en Valencia, bajo el nombre de *música máquina* o 'bacalao' que escucharon, consumieron y bailaron miles de turistas británicos, fueron tomadas por algunos DJ's de Londres que las combinaron electrónicamente convirtiéndolas no solo en un sonido local, sino que fueron el origen de los raves y de cierto uso de la actual música techno, desde entonces y a través del flujo de las modas musicales y a causa de la demanda constante de novedades bailables, este tipo de música ha vuelto al Mediterráneo y, después de sufrir otras mezclas por los DJ's de la llamada ruta del bacalao, en algunos casos se ha oído readaptada y reciclada en los raves europeos y británicos”<sup>57</sup>, Casi al mismo tiempo que en Ibiza y Manchester a fines de 1987 y principios de 1988, dos grupos comenzaron a organizar fiestas en Inglaterra: Shoom y Genesis P. Orridgs'S Baby, psychic TV. Shomm incorporó el House y el Éxtasis.

El primer rave que se registra como tal en su historia es el Love Parade, en Alemania aunque unos años antes ya se habían realizado discretas fiestas acid-house en el club Berlín de Helsinki, estableciendo los basamentos del *underground* subártico. El hoy rave más grande del mundo, el Love Parade se realizó para celebrar la caída del muro de Berlín en 1989, para contextualizar un poco. A continuación algunos detalles de lo que ocurría en Alemania en esos momentos.

El muro se crea el 13 de agosto de 1949. A la 1:00 en la mayoría de las líneas demarcatorias son impedidos los habitantes del este de Berlín a cruzar al sector oeste. Se interrumpe la circulación del metro y el metro ligero (S-Bahan) entre los dos sectores de la ciudad. Las puertas y ventanas de los edificios y los cementerios que daban directamente al sector occidental fueron tapados con ladrillos.

57 Elics Adel Joan, La música en la Era Digital, Ed. Milenio, 1989, Pág. 115.

Lo que significa no que se hubiera levantado una especie de frontera a la mitad del país, sino que se creaba un campo de concentración con la aprobación del bloque del Este y el régimen de Ulbricht, el estar en el este implicaba entre otras cosas lo siguiente:

- Un sistema escolar diferente.
- Se obligaba a participar en actividades políticas.
- Obligación de entrar al ejército.
- Acatar un régimen socialista.
- Perseguir a conciudadanos por contactos con el oeste.
- Centralización agraria.
- Menos condiciones favorables de trabajo.

Además se violaba la carta de los derechos humanos de la ONU del 10 de diciembre de 1948, donde se promulgaba que cada hombre tiene el derecho de elegir su lugar de residencia, a dejar su patria y regresar a ella libremente. Los habitantes del oeste se vieron obligados de un día para otro a no moverse libremente por todo Berlín, a no visitar a otras personas en el este y no poder encontrarse con amigos y parientes, hasta 1963 se permite un día de visita.

Berlín tiene una extensión de 883 km<sup>2</sup>

A Berlín Oeste correspondían 480 km<sup>2</sup> (54%)

A Berlín Este correspondían 403 km<sup>2</sup> (46%)

Las medidas del muro son las siguientes:

Largo total	155 km
Berlín este	43.1 km.:RDA 111.9km.
Lozas de hormigón aprox. 4m. de alto.	107.3 km
Vallas de enrejado de metal 3-4 m. de alto.	65.3 km.
Terreno que ocupaba el muro	0.5 km.
Torres de vigilancia	300
Bunker (Refugio antiaéreo)	22
Barricada para obstaculizar la entrada de tanques hasta 5m. de profundidad.	0.9 km.
Perros de vigilancia.	256
Trincheras para impedir el paso de automóviles.	105.5 km.
Camino para el tránsito de patrullas 6-7 m. de ancho	124 km.

Los habitantes de Alemania no podían traspasar el muro de lo contrario eran sancionados:  
\* Cap. 213 Del paso ilegal de fronteras.

- 1 Quien ilegalmente pase las fronteras de la RDA o viole las disposiciones de estancia temporal y de tránsito, será sancionado con penas de hasta 2 años de encarcelamiento, o libertad condicional, arresto o con multa.
- 2 Asimismo será sancionado quien como ciudadano de la RDA. Permanezca más tiempo en el extranjero que el estipulado en su permiso para viajar o viaje a otro lado que el declarado en su solicitud, o para otros fines que no sean de turismo.
- 3 En casos graves será sancionado el autor del delito hasta 8 años.
  - a) El delito cometido pone en peligro la vida o la salud de terceros.
  - b) Se trae consigo armas o el uso de métodos peligrosos.
  - c) El acto cometido con especial intensidad.
  - d) Se comete el acto por medio de documentación falsa, identidad falsa, o por el uso de algún medio para ocultarse (cajuela de un auto, etc.)
  - e) Se comete el acto en complicidad con otros,
  - f) Se comete una segunda tentativa cuando la primera ya ha sido sancionada.
- 4 Preparación y tentativas de huida son igualmente punibles.

El muro fue esencialmente un problema que afectó a Europa, pero sus repercusiones políticas llegaron a poner en serios discernimientos la estabilidad política y social del mundo entero su construcción significó su división y el cambio de la geografía política de Europa, la competencia entre dos sistemas económicos. La carrera armamentista y el agravamiento de la Guerra Fría.

Las naciones se encontraban divididas en dos bloques ideológicos, que protagonizaban la escena política, éstas diferencias no se limitaban a un ámbito militar y armamentista, sino que abarcaba aspectos políticos, económicos, sociales, científicos, tecnológicos, etc.

El muro cayó el 9 de noviembre de 1989 tras 50 años de un sistema impuesto. Día en el que se realizó el primer rave registrado como tal. Los antecedentes dados dejan claro que la celebración de la caída del muro llegara a las dimensiones que ha alcanzado como el rave de ese entonces ha evolucionado y hoy es el Love Parade, cuando se creó nació del espíritu espontáneo de unas bocinas, para no más de un centenar de personas, para una parte de la escena este representa el Woodstock del techno, aunque sin contracultura, con una apertura a todos los estilos de gente del mundo, después de una década adquiere dimensiones que ni los propios organizadores imaginaban .

\* Extracto tomado de la ley de Sanciones de la República Democrática Alemana (RDA).  
Cap. 213 Del paso ilegal de fronteras.



Creado en 1989 por el Dr. Motte, para celebrar la caída del muro de Berlín, Paul Van Dik es invitado a este festejo, el cual duró toda la noche, la gente no paró de bailar, hubo un gran consumo de drogas y una excesiva practica de sexo, las acciones realizadas aquí fueron retomadas como modelo para las siguientes fiestas, a partir de entonces llamadas raves.

El desarrollo de la escena mundial se encontraba en las manos de Alemania e Inglaterra y los resultados, no han decepcionado a nadie, tan sólo en el 2000 el Love Parade reunió a millón y medio de asistentes, aunque en el 2001 fueron menos.

El Rave llega a casi todo el mundo. En la India se celebran raves en las playas de Goa, en las que se tocaba música electrónica, posteriormente se instalaron también, en las playas de Vietnam y Tailandia. En Finlandia los primeros raves ilegales en Suomi fueron organizados en Turku durante el verano de 1989, por el grupo Hyperdelic Housers, un grupo de amigos entre los que se hallaban el arquitecto Tommy Gronlund y Myka Vaino.

Las fiestas y raves de los años 90's se encontraron en la ciudades del sur del país, como Turku y Tampere y uno de sus héroes legendarios es el Dj Eliot Ness, quien organizó incontables eventos nocturnos con sus organizaciones Planet of Love Entropía, Hytky y House Collective.

La popularidad de los raves creció y pronto las pequeñas fiestas se convirtieron en festivales con miles de personas, en éstos raves (Inglaterra y Alemania) tocaban DJ's de Estados Unidos. Aunque otra versión asegura que el fenómeno surgió en Chicago como respuesta al *statu quo* de la música en general, invadida por el rock y la música que se tocaba en las discos, continuaremos con la versión anterior, ya que además es la que se ha manejado oficialmente.

A principio de los 90's el rave empieza a trasladarse al continente americano ya que los DJ's americanos querían llevar esta experiencia a su continente y los DJ's ingleses querían expandir sus horizontes, los primeros raves en Estados Unidos, se llevaron a cabo en San Francisco y fueron muy notables por lo liberal y sicodélico que resultaban.

Se traslada a los Ángeles California, su nacimiento en América era totalmente ilegal, los espacios eran allanados, 200 personas irrumpían en una playa privada, instalaban el equipo y bailaban hasta que la policía llegaba. Los raver's que estuvieron en el principio de la escena recuerdan que a veces tenían que correr con una bocina en la cabeza y continuaban el rave en diferentes lugares la misma noche.

En Estados Unidos, en 1988 se inició el llamado Segundo Verano del Amor; el primero había sido el de los hippies: "Una celebración hedonista, apoyada en muchos casos en el consumo de éxtasis y otras drogas de diseño cuyo despegue se produce a partir de todo este fenómeno. Y es precisamente la rigidez en los horarios de cierre de los clubes lo que provoca que agudice el ingenio de los promotores, que empiezan a organizar los primeros raves"<sup>58</sup>

58 Lles Luis, *Dance Music*, Madrid. CELESTE, 1998. Pág. 41.

Frankie Bones, de Nueva York, fue uno de los DJ's que mezcló en Inglaterra y llevo el rave a Brooklin. A principios de 1992 inició una serie de fiestas llamadas Stormraves, eran pequeñas había 50 o 100 chavos y Frankie proyectaba videos de los raves masivos en Inglaterra para mostrarles de lo que se trataba. Durante este periodo debutaron otros DJ's como Svet Vath, Doc Martín, KcKie, HOSH Winkk y muchos otros que iniciaron su carrera en los Stormraves de Frankie.

En diciembre de 1992 organizó un rave en un muelle abandonado en Cunnes, se reunieron más de 5000 asistentes de Nueva York y estados vecinos. De acuerdo al mito rave fue en este rave donde Frankie pronunció su discurso acerca de la paz, el amor, el respeto y la unidad que vino a formar PLUR, lo cual significaría la fundación de la escena rave en América.

## 2.2 ... y luego

Después de organizar fiestas ilegalmente, los promotores se preocupan porque sus fiestas no fueran canceladas. Al trasladarse a locales permanentes, su planeación y desarrollo fue diferente y distaban cada vez más de lo que eran en un principio, la cultura rave se estaba transformando.

En este momento ha sido apropiada por la cultura popular y es fundamental en la canasta básica del mercado de la industria cultural; por ejemplo, la música electrónica se escucha en cualquier comercial de radio o televisión.

Lo cual ( según algunos raver's) ha llevado a la desaparición de la "vibra" que caracteriza a un rave, además la policía empezó a clausurar todas las fiestas que podía encontrar. Los raves organizados ilícitamente en edificios abandonados, se han vuelto raros, lo que lleva al termino del *underground*. En su lugar aparecen raves caros, en antros, lugares al aire libre patrocinados por un sin fin de marcas.

Incluso los boletos de algún rave se pueden adquirir en Ticket master, la moda raver ha sido incorporada al resto de la sociedad, el vestuario rave es utilizado por gente que no pertenece a la comunidad, en los último días los raves simulan ser pasarelas de moda.

Sumado a esto, la heroína, el cristal meth u otras drogas han entrado al rave, PLUR esta siendo reemplazado por los ideales de la sociedad de consumo, el costo de un rave ha pasado de 80 a 250, 300 y 600 pesos dependiendo del lugar, con el consumo como un costo adicional.

Pareciera que ahora no es tan importante un buen equipo de sonido, iluminación y un buen set, sino formar parte de las altas esferas sociales de moda. La escena rave se originó en Alemania e Inglaterra, en esta última, por ejemplo, evolucionó en los años 90 ante la apertura de muchos clubes, debido al relajamiento de las leyes que regían la vida nocturna inglesa y gracias a la insurgencia juvenil de los raver's y emisoras de radio piratas, se refleja que en ambos países la cultura techno es tan popular, que se organizan raves los siete días de la semana con una asistencia de más de 100 mil personas.

La comercialización del rave es inminente, sin embargo en algunos lugares aún se esta expandiendo como sucede en México, tan sólo en agosto del 2000 se organizó en Monterrey, México, el "Solar World Tip Tour Monterrey", quizás el evento más importante de Subsystem Production, rave que fue suspendido por las autoridades del estado.

En noviembre del mismo año. Se realizó el Aca World Sound Fest. en Acapulco, Guerrero, con una duración de tres días, el cual se suponía sería el rave más grande de Latinoamérica, aunque los organizadores destacaron que no era un rave sino un festival.

Gracias a eventos como este el rave tiene cada vez más seguidores, sin embargo la comercialización, según algunos raver's, puede ser un arma de dos filos, por un lado le dan la proyección que se merece, pero por otro lado la calidad va en detrimento.

## 2.3 Arribo a México

En tanto el rave en Inglaterra y Alemania se convertía en un imperio comercial, en América mantenía esa frescura e idealismo que le caracterizó tiempo atrás, había entonces raves realizándose en todos los estados de la unión americana.

El rave en México y en cualquier parte del mundo se ve relacionado con el desarrollo de la música electrónica por lo que se expondrá la presencia del rave en el país, ligada y a partir de la aparición de DJ's, proyectos y colectivos abocados a la misma.

Sobre el inicio de la escena en entrevista Carlos Saavedra señala que: "...el rave inicia en México a principios de los 80's, cuando surgen muchos grupos, duetos y proyectos que tocaban diversos géneros de música electrónica"<sup>59</sup>, el hecho de que el país tenga como vecino a Estados Unidos también, facilitó que la escena rave llegara a México.

Muchos Dj's mexicanos tuvieron su primer contacto con la música electrónica cuando eran niños, experimentando con los avances tecnológicos que llegaban al país, Ramón Amescua (Bostich), por ejemplo inició sus presentaciones en 1985 en Tijuana su ciudad de origen, San Diego y California, Estados Unidos. Por lo que desde ahí se puede señalar la presencia del rave en el país.

Pero, además de la introducción del rave al país por los DJ's surge otro grupo de personas que se interesan en él. Era un grupo reducido y selecto de gente con grandes recursos económicos, entre ellos, David Cuevas, Enrique Iglesias, Martín Parra, Cookie & Ramiro, quienes provistos de una visión empresarial, más que cultural reúnen a la élite, contactan a los mejores DJ's europeos y comienzan a traerlos al país. En 1992 se realizó el primer rave en México, organizado por los ya citados jóvenes empresarios celebrado en el Poliforum Siqueiros.

1994 sería señalado como el despegue de la escena en el país, ya que el rave tiene gran aceptación y se realizan un sin fin de éstos. En 1998, se da el boom del rave, gracias a la fama que adquieren los DJ's. Lo cotizado que se vuelven algunos equipos de sonido y el papel que juega la publicidad en ese momento.

Un hecho que constata esto es que el 15 de septiembre del mismo año TiniTun y Dj Kecho traen al Toreo de Cuatro Caminos a Paul Oakenfold el mejor Dj del momento, aunque para ostentar dicho título el número de personas que llegó no era el esperado (mil personas). Pero el dos de noviembre del mismo año, la productora Psicodelic Drive, trajo a David Seaman, Paul Van Dik y a Carl Cox, tres de los mejores DJ's en el mundo, quienes fueron rodeados por 10 000 espectadores.

<sup>59</sup> Dj Expotechno, Escuela G Marttel, septiembre de 2001.

La diferencia del número de espectadores en dos meses suena un tanto radical; sin embargo, para los medios de comunicación no hay nada imposible, como lo demostraron aquí, haciendo evidente la diferencia de nueve mil personas más en el segundo evento gracias a su intervención.

La diversidad de influencias y movimientos que surgen en el país construyendo la escena rave, hace más difícil determinar con exactitud cronológica su desarrollo, pero se tratará de abordar a los DJ's y grupos más representativos, para ir creando un mapa lo más acercado al desarrollo de la escena.

Al paso del rave mundial y nacional se presenta una lógica contradicción: la globalidad que implica la música pasa a lo local. En los últimos años a pesar de la globalidad que representa la música electrónica y obviamente su escena se ha agrupado por regiones y cada región tiene a sus DJ's, sus organizaciones de eventos, etc., como se vio en el magno rave Tecnogeist( del cual se hará referencia más adelante). Cada Dj representaba a su país, pero al mismo tiempo representaban una región específica tanto de Alemania como de México.

Nortec es un colectivo de música electrónica que surge en 1999 creado por Pepé Mogt, integrante del proyecto de música electrónica *fusible*, cuando en una fiesta Pepé escucha una canción de banda sinaloense y nota que la base rítmica de la canción es de polka, con texturas parecidas al techno alemán y aún más al drum'n bass, en su imaginación la fusiona con el big-beat.

Posteriormente Mogt consigue una cinta de retazos sónicos, la pista de un corrido, una sesión de tambora en pedazos, una canción a la mitad, conversaciones de los maestros sinaloenses y ruidos raros, y comienza a experimentar mezclando los sonidos, y comparte la idea con Melo Ruiz quien es el otro integrante de *Fusible*, a éste le agrada y se pone a crear canciones con éstos sampleos.

Ramón Amor Amescua integrante de *Bostich* (otro proyecto de música electrónica), se entera del experimento de Fusible, pide cintas de éste y empieza a experimentar y así se convoca a todos los grupos de música electrónica de la ciudad y sus alrededores. Para que utilizaran, cortaran y samplearan dichos sonidos y ritmos para que construyeran nuevas versiones con la condición de conservar el "groove" de los patrones rítmicos característicos de la música norteña. *Panóptica*, *Terrestre*, *Planktan Man*, *Hiperboreal*, *Monitor*, y *Clorofila*, cada uno son un proyecto de música electrónica, comienzan a experimentar y juntos forman Nortec.

Lo que resulta fue una mezcla entre el bit-beat, el dowtemp, el ambient, el drum'n bass, con música norteña, tambora y música sinaloense. "A Roberto A. Amescua se le ocurre el nombre: NORTEC (nor: norte/norteño, tec: tecnología/tecno)"<sup>60</sup>

<sup>60</sup>Labiada Claudia, "1999, el comienzo del partyson", ZUGO n° 6, abril de 2001, Pág. 31.

“Los primeros *traks* o canciones del movimiento Nortec se escucharon el 31 de mayo de 1999, esa noche llegaron Mogt y Ramón *Bostich* cada uno con una canción. Allí sonó por primera vez la canción *Polaris* de *Bostich* y así Ramón quedó convertido en el *good father* del Nortec”<sup>61</sup>

Con Nortec las fiestas y raves se vuelven de lo más común, cada fin de semana, surgen el Naza CLUB, el Merko disco y los eventos Sabrosonic que incluyen exposiciones de pintura performance entre otras actividades (organizados por Nortec).

En el 2000 Nortec convierte a Ciudad T (Tijuana) en una ciudad de música electrónica, fueron invitados al Tecnogeist de la ciudad de México, en agosto viajan a Nueva York para clausurar la primera conferencia sobre música alternativa latinoamericana, aquí reciben muchísimas ofertas entre ellas, ser parte del sello inglés Sonic 360), para el verano recibieron una invitación para ir al Love Parade de Berlín (el rave más grande de la escena mundial) y aunque no pudieron asistir, su música se escucho en el pabellón mexicano de la exposición de Hannover y en noviembre también los invitaron al Aca World Sound Fest. Y en Japón se edita el disco Super Post electrónico.

Después Tampopo Dj francés realizó remixes de las canciones de Nortec. Un cd de Nortec llega a una fiesta de Chris Blackwell. Fundador de Island Records y actual presidente de Palm Pictures, Blackwell decide lanzar el disco de Nortec, *Colectivo: The Tijuana Session Vol I*, a nivel internacional donde se reúnen 14 *tracks* creados en distintas etapas de Nortec, realizados por *Bostich*, *Fusible*, *Panóptica*, *Plankton Man Terrestre*, *Clorofila e Hiperboreal*.

“La propuesta más importantes para Nortec, sin duda alguna, ha sido la de la compañía disquera Palm Picture, para editar el dismo Nortec Volumen I a nivel internacional. Palm Pictures es propiedad de Chris Blackwell fundador de Island Record y el responsable de mostrar al mundo a grupos como U2, Tricky, y el ritmo popular que se conoce como Reggae”<sup>62</sup>

En 2001 para lanzar este disco se organiza el evento “Nortec city” llevado a cabo el 3 de marzo en el Palacio Jai Alai en donde todo tipo de creadores, músicos, diseñadores, videoastas, arquitectos, pintores y artistas de otras disciplinas se dieron cita para construir un espacio urbano a través del sonido, el color y la imagen.

La propuesta gráfica visual que lleva consigo la música nortec y de banda y la llamada cultura narco-judicial y de frontera, al ser mezclada y tratada a través de la tecnología presenta diversas alternativas para expandir a Nortec a diferentes ramas creativas, como el diseño, o performance entre otras.

61 Beas P. Gabriel. “NORTEC”, *at/syber* n° 1, abril de 2000, Pág. 6.

62 idem, Pág. 9.

La riqueza visual de la música norteña que va desde lo estrafalario de los trajes, lo saturado que aparecen los carteles de baile norteño, las botas, los sombreros, los instrumentos con elementos visuales, las filas de 10 a 15 personas brincando y tocando, y esta idea de fusionar elementos regionales con los electrónicos ha sido retomada por los artistas visual de Ciudad T (Tijuana), encabezados por Fritz Torres (*Cha 3 Clorofila*).

Nortec es un amplio proyecto, una propuesta integral de lenguaje común urbano con características conceptuales que permiten ser adoptadas por otras disciplinas (como el performance). El proyecto busca el desarrollo de un lenguaje común donde se integran los extremos de la música electrónica y la norteña, con la idea de lograr una estética que permita desarrollarse a partir de un entorno propio, buscando expresarse dentro del lenguaje global.

Nortec es un ejemplo de lo que implica el rave; es decir, el rave busca la reunión de un todo es global, pero dentro cabe el regionalismo, ya que se pregona el amor, la paz, respeto y la unidad, no se trata solamente de música, incluye además expresarse en un sin fin de formas, y obviamente Nortec es un ejemplo de lo regional y según algunos raver's es el más representativo de la ciudad T.

En este contexto la escena mexicana también se ve dividida por estados; los más representativos o los que han alcanzado un mayor desarrollo son siempre Guadalajara, Monterrey y la Ciudad de México, pero no son los únicos en todo el país se ha ido desarrollando la escena.

Por ejemplo, en la ciudad de Aguascalientes la difusión de la música electrónica y de su cultura permanecía oculta hasta principios del 2000, cuando se decidió a invitar a los DJ's de Parador Análogo a esta ciudad en una fiesta que despertó el brillo y la magia de su propuesta.

Las cosas se consolidaron hasta ese verano cuando se incorporó a la vida nocturno de la entidad el club Pervert Elektrolounge, con una propuesta 100% electro; dentro de este espacio se ha tratado de incluir a diferentes estilos y exponentes invitados con el único fin de generar una conciencia y un conocimiento en torno a la música electrónica y su cultura dance. Se han presentado a DJ's como Yamina C4, Tobi Temple, Cócix, GoGo, y la presentación de Martín Parra quien es conocido entre la comunidad raver local recientemente inmigrada a la ciudad desde diferentes polos del mapa

Existe disposición de los empresarios, de los DJ's y en especial de las raver's quienes tienen el ojo puesto en todo lo que ocurre en el país y ha ocurrido durante años en el resto del mundo, pero en Aguascalientes, el gobierno panista posee "ciertas" restricciones en cuanto a horario y comportamiento.



No se permite quitarse la camiseta dentro de bares, restaurantes y centros nocturnos, además el horario de operación es de 8:00 pm. A 3:00 am., los días viernes y sábados, personal de seguridad, bar mens y gerentes no pueden bailar, ya que se incurre en una falta que requiere permiso para montar "show y ambientación".

En Yucatán tampoco es recibido con mucho agrado y hay un periódico: *El Diario del Sureste*, que ha publicado algunas notas del movimiento, una raver yucateca sostiene "Este periódico existe desde la era de la canica en Mérida y muchos viejitos y no tan viejitos, creen que su palabra impresa es la verdad absoluta. Desde hace algún tiempo comenzó a sacar artículos sobre las fiesta raves de Yucatán, a las cuales llama; fiestas de destrampe. El problema estriba en que sus reporteros ni siquiera se tomaron la molestia de asistir a algún evento para poder analizarlo y expresar su opinión, lo que hicieron fue tomar impresiones de fresas que por alguna razón fueron a una fiesta y se traumatizaron. El diario de Yucatán aporta datos falsos como el que los organizadores de las fiestas son traficantes de drogas y que estas se venden en los eventos, cosa que no es cierta, porque el que se quiera drogar, lleva su producto y se droga." 63.

En Juárez ocurre lo mismo: "En Juaritos, Chihuahua, empezaron a hacer muchos raves. En todos llegaba la policía, comenzaron los operativos, total que ya es muy difícil ir a un rave sin problemas"64

En Monterrey, se organizaron los primeros raves en 1993 en diferentes bodegas de la ciudad, las fiestas duraban hasta la madrugada, además de la música techno se tocaba funk, modern rock y alternativo.

La primera fiesta rave que se tiene registrada como un evento masivo fue en una "nave" (bodega) abandonada del parque "Fundidora", luego de un concierto llevado a cabo en la ciudad y se llamo: "*Depech Mode After Concert Party*" en 1993, que comenzó al termino del concierto que ofreció la banda británica en el Auditorio Fundidora. El evento reunió a casi 2000 personas y el empresario era Luis Caballero, quien en ese entonces contaba con 20 años y un equipo de audio, video e iluminación.

Luis Caballero llevo del DF a los primero DJ's (Quecho, Sope, Naomi Cosmic y sus smart drinks) a Monterrey. En 1994 se realizaban en unas bodegas de la avenida Revolución y, a veces, en lugares grandes como Bosque Mágico, pero ya habían comenzado los líos con el municipio de Monterrey.

Al retirarse Caballero, por las presiones de las autoridades, comenzó una época entrañable del rave en Monterrey, porque los eventos que se organizaban se realizaban clandestinamente, convirtiéndose en parte de la cultura subterránea.

63 Paola Benítez, Raver yucateca, entrevistada en el monumento a la revolución durante el Tecnogeist 2001.

64 Mario Sauza, raver de Ciudad Juárez, entrevista durante la presentación de David Durst en el Dada X, el 27 de septiembre de 2001.

La situación de Monterrey no se aleja de la de Juárez o Yucatán, el “Solar World Tip Tour Monterrey”, quizás el evento más importante de Subsystem Production, fue suspendido por las autoridades del estado. Al respecto la nota siguiente fue publicada en el periódico *El Norte*, en abril de 2001, en Monterrey:

**Revienta Policía fiesta Rave**

**Entre los detenidos, se encuentran dos DJ's, un británico y un francés.**

*El Norte*, por José Ramírez y César Cepeda.

Monterrey, México.

Una fiesta denominada Rave, donde varios jóvenes consumían alcohol y diferentes tipos de drogas, fue reventada ayer en la madrugada por agentes de la PGR y policías estatales en la Presa La Boca. En el operativo detuvieron a 21 personas y decomisaron diferentes drogas como “tacha”, (sicotrópicos), marihuana, cocaína, y un polvo llamado “Frezze”. Entre los detenidos se encuentran dos dj's uno británico y un francés, que vinieron a Monterrey al evento y serían deportados por no contar con permiso para trabajar en el país.

**A ritmo de “rave”**

A las 22:hrs. Los 100 policías a bordo de las unidades de la Agencia Mixta. Seguridad Pública del Estado y PGR, iniciaron el convoy en la caseta de cobro de la Autopista Cadereita. Sin percatarse del despliegue policiaco, los asistentes disfrutaban la música y mezclas de Dimitri Cyril Narov y Paul Taylor conocidos también por su actividad como “Chamanes”, tras detectar a los narcos y confirmar la venta de “tachas” a 250 pesos, y de cocaína a 150 pesos, de manera sorpresiva entraron a la fiesta rave. Tres presuntos distribuidores fueron sometidos de inmediato, y los cerca de 400 asistentes permanecieron en el lugar.

Algunos Jóvenes seguían en trance con la música del “chamán”, que tenía como escenario luces neon, manta con expresiones psicodélicas y la luna reflejada en el agua de la presa, la policía logró detener a 21 personas que portaban o andaban que andaban bajo el efecto de alguna droga. La policía estima que por lo menos 30 jóvenes estaban consumiendo enervantes, pues encontraron pastillas regadas en la zona, y envoltorios de marihuana y cocaína.

Se revisó a las discos Om y Skizzo, ubicadas en el barrio antiguo, pero no detuvieron a ninguno de los asistentes, durante el día la PGR dejó en libertad a 17 de las 21 personas detenidas y los dj's quedaron a disposición de migración.

El rave en México ha tenido una diversidad de respuestas como las ya mencionadas, sin embargo, en otros lugares es apoyado.

En el 2000 se organiza el Tecnogeist, como parte de las actividades que integran el Festival del Centro Histórico, proyecto intercultural que vincula Alemania y México, toma como base la música electrónica para abordar distintos conceptos y hechos sociales, de los cuales se desprenden nuevas propuestas multidisciplinarias.

Se realizaron conferencias sobre temas relacionados con la música electrónica y la cultura rave, talleres prácticos y presentaciones de destacados DJ's alemanes y mexicanos, tal evento se clausuró con un rave masivo realizado el 5 de marzo en el Zócalo capitalino, al cual asistieron 50 mil espectadores.

La segunda versión del Tecnogeist, se llevó a cabo en marzo de 2001, en este año además de darle seguimiento al intercambio cultural se sumaron otros representantes del movimiento.

De Alemania, Hamburgo, Colonia, Munich, Berlín y Frankfurt, de México, Tijuana, Guadalajara, Monterrey y el D.F. Para el 2002 el Tecnogeist se convierte en Love Parade México.

En noviembre de 2000 se realiza el Aca World Sound Fest., en Acapulco Guerrero, anunciado como el rave más grande de Latinoamérica, la segunda versión del Aca, se anunció para noviembre de 2001, pero se pospuso para noviembre de 2002.

Existen otras organizaciones que se dedican específicamente a producir raves como PLUR-ALL, promotora de raves y eventos de música electrónica, como su festival anual "vibra México" en el Lago de Valsequillo, evento inspirado en unir a los amantes de la música y el baile además de promover la conciencia ecológica y cuidado del medio ambiente.

El desarrollo de la escena también se vio apoyado por su difusión a través de la radio, aunque de una manera clandestina, por ejemplo en 1994 "interferencia Auditiva", fue transmitido a través de una estación de radio pirata por el 98.1 de FM en la ciudad de México, se tocaba música techno, new beat, industrial y básicamente era un espacio amorfo de música definitivamente no comercial, además se tocaban temas sobre cibercultura, ciencia ficción y todo tipo de información que generó un público interesado en todo esto y el 2 de junio de 1995 salió al aire por primera vez "Audio Interference" por el 91.7 FM, producido y conducido por Iohann Rashi y Carolina Muñoz. Tiempo después apareció en diferentes medios; como en el programa Ozono de MTV, en la radio de la ciudad de México, estableciendo un nuevo programa en el 95.7 de FM bajo el subramal de Frecuencia 303, apareció también en WFM Y Radioactivo

En 1996 el Dj Chrysler produjo el programa "Euphoria, radio performance" para WFM 96.9 de la cadena Radiopolis en la ciudad de México. Dos años después la estación de radio Orbita FM. 105.7, saca al aire un programa de música electrónica llamado "Nexos"; posteriormente sale al aire un segundo programa llamado "Techno Plex" su última transmisión se realizó el 31 de diciembre de ese año. El equipo de éstos programas se desintegra y son absorbidos por Televisa, el proyecto es retomado y surge W Radical (antes WFM 96.9).

Vía Radioactivo 98.5 FM, se transmite "El ojo virtual", a cargo de Karina Santillán.

En febrero de 2001 se abre un espacio para la música electrónica en esta estación, para sustituir los espacios de fin de semana que tenía Erich Martino, Alexis y Uriel estrenan su "Radio Lab", donde presentan por espacio de dos horas (de 10 a 12pm), nuevas propuestas de música electrónica. Radioactivo dejó de transmitir el 31 de enero de 2002.

A la fecha han surgido otros programas como Acid Track de Héctor Douglas en Orbita FM, Referencia de Erich Martino 98.5 Y Terapy Trance en WFM( entre otros)

Por el lado de los medios impresos, no se cuenta con bibliografía mexicana sobre el tema, sin embargo, diversos periódicos han publicado ensayos, reportajes y notas en; *La Jornada*, *Milenio*, *El Reforma*, *El Metro* y *El Norte (en Monterrey)*, en marzo de 2002 se abre un espacio en el periódico, *El Día*, todos los jueves dedicado a la escena electrónica nacional, espacio que cubre Carlos Bataller. Además del complemento semanal *Por Fin* de *El Universal* donde a veces se incluyen notas sobre DJ's.

Las revistas, por otro lado parecen interesarse en el movimiento, *La Mosca* y *Tinta Joven* por ejemplo han dedicado algunas páginas al movimiento, pero sólo en ocasiones consideradas relevantes, así van surgiendo publicaciones especializadas en la música de género electrónico y la cultura rave como; *Zugo* revista mensual que surge en febrero de 2001; *at/syber* sacó su número 1 en abril de 2001, *Sonika* en agosto del 2001 y otras más surgirán. De éstas tres *at/syber* era en realidad la única 100% dedicada a la escena, las otras dos le dedican una sección, *at/syber* deja de existir en febrero de 2002, según David Peralta, editor de la misma a causa de problemas internos. Para agosto de 2002 se lanza la nueva revista especializada en la escena electrónica nacional: *DJ CONCEPT MÉXICO*.

La comunidad rave se ha visto unificada a través de la red y se han creado sites raver's para difundir cada vez más el movimiento, como:

Nacionales

[www.elektorrave.com](http://www.elektorrave.com)

[www.ciudadpop.com](http://www.ciudadpop.com)

[www.triburave.com](http://www.triburave.com)

Internacionales

[www.culturerrave.com](http://www.culturerrave.com)

[www.ravedata.com](http://www.ravedata.com)

[www.groovefactory.com](http://www.groovefactory.com)

entre otras.

La escena rave mexicana es relativamente nueva y debido a que el rave se mantiene en constante evolución, en México se sigue desarrollando, surgen a cada momento nuevos proyectos que con el paso del tiempo, nuevas tendencias y rumbos marcarán en ella. Ha tardado en implantarse, pero los hechos como el de que a partir de marzo de 2002, la escena mexicana forma parte del rave más grande del mundo: el Love Parade, es muestra de un literal explosión de la vida nocturna y las fiestas raves. El estallido del rave es reflejo del continuo ascenso de la cultura de clubes en Europa donde la cultura rave ya tiene un tiempo considerable y donde predomina la música electrónica.

### 3 RAVE PLASTICO...

La palabra cultura ha vuelto a ser definida en nuestros días, de modo que aquello en que otro tiempo designaba un refinamiento moral e intelectual hoy ya no. La masa de la población ha sido incorporada a la sociedad, por lo que el estilo de vida, derechos, y la cultura, todo cuanto antes era propiedad exclusiva de la elite, ya no le pertenece sólo a ella, lo que se hizo posible a partir de que surgió la producción y el consumo masivo y como consecuencia la nivelación de los estilos de vida que contraponían a las clases.

La cultura dejó de concebirse fundada sobre las obras de arte y se consideró desde el punto de vista de cómo se organizaba y realizaba un estilo de vida, el juego de alta, media y baja cultura, pasa de moda en cuanto se hace media, sustituida después, por el de dentro y fuera, *in-and-out*. Estar dentro significaba anticiparse a la masa en lo que se refiere a la moda. Estar fuera u out, significaba lo contrario, ajeno al mundo de lo *chic*.

Los filmes, la televisión y la publicidad aparecieron como modeladores de la conducta, en este sentido los medios de comunicación, comienzan a elevar el gusto.

La producción y transmisión de cultura, es resultado de la necesidad de conquistar la mayor cantidad de público, la juventud se transformó en uno de los principales consumidores de los distintos niveles inferiores de cultura producidos por los medios de comunicación, la cantidad de música popular, películas convencionales, prensa periódica y todo tipo de bailes se produce con destino a la juventud que lo consume todo: "La cultura juvenil es un artículo infinitamente comercial"<sup>65</sup>

Con mucho tiempo libre y poder adquisitivo la juventud constituyó un público que atrajo la atención de los medios de comunicación y los grandes empresarios.

"La industria cultural es impuesta por el peso de una sociedad irracional esta tendencia se transforma a través de las agencias de la industria en la intencionalidad que le caracteriza. El carácter de montaje de la industria cultural, la fabricación sintética guiada de sus productos y el lenguaje con que la cultura se expresa contribuye también a su carácter publicitario"<sup>66</sup>

El nombre se transforma en etiquetas arbitrarias y manipulables. Los medios de comunicación sirven para reafirmar normas sociales por medio de la publicidad, despiertan en el auditorio un interés superficial en los problemas sociales, confundiendo el contacto con la información a una acción inmediata, conformándose con un conocimiento pasivo.

<sup>65</sup> Klein Naomi, "No Logo: El Poder de las marcas". Piados, 2001, pág. 376.

<sup>66</sup> Daniel Bell, et al, Industria Cultural y Sociedad de Masas, Monte Ávila, 1989.

Los medios continúan afirmando un *statu quo*, evitando especular sobre la estructura de la sociedad, anteponen los intereses económicos. La amplia y rápida distribución popular de las artes y la aparición de las nuevas técnicas de los medios de comunicación brindaron a las artes un mercado mucho más amplio.

Lo único que le interesa al mercado es determinar las preferencias a favor de su producto y no de otro. Así se fundamenta el rechazo a la masificación y comercialización de la cultura, hay un temor a que pierda valor al ser masificada, por esto la juventud se niega a dejarse incorporar y absorber e intenta a través del nihilismo u otras salidas mantener la posibilidad de fuga.

Los adolescentes crean su mundo y eligen a sus héroes, la mayoría de ellos se ha transformado en estrellas y todo el proceso se convierte en un *sucess story*, bajo este aspecto el hecho de que se considere que la cultura popular o masificada es anticultura. Y que a la vez la industria justifica argumentando, que tal masificación no es anticultura sino la metafísica del éxito.

Con lo anterior se entiende la posición de algunos raver's que se oponen a la comercialización del rave, sin embargo, pareciera que México sigue los pasos de Alemania e Inglaterra, la cultura rave ahí es totalmente popular sus clubes organizan fiestas los siete días de la semana y los raves tienen una asistencia de miles de personas (más de 100 mil).

El abrupto crecimiento y la gran aceptación del rave hicieron inevitable su notoria presencia, día a día crece y es adoptado por un número mayor de sus fieles seguidores; los jóvenes. Sociológicamente éstos predominan como mercado potencial y debe cuidarse, comercialmente hablando. Elissa Moses, vicepresidente primera de la agencia publicitaria Marketing News, calificó la aparición del sector juvenil como: "Una de las mayores oportunidades de comercialización de todos los tiempos" <sup>67</sup>

Lo que sucede es algo lógico dentro del proceso que sigue cualquier movimiento exitoso, su comercialización, que no necesariamente resulta nociva a todo lo que toca.

El movimiento ha sido un exitoso seductor, por lo que resulta apto, para ser comercializado, ha podido influir, en modas, atuendos, películas, etc., como evidencia de una línea musical y estética determinada, pero ha rebasado el ámbito clasificatorio de la sociología musical y entra en el cultural. Se vincula a la sociedad de la tecnología audiovisual implantada en los mercados juveniles de todo el mundo, incluidos obviamente los del país.

Existen manifestaciones hacia dentro de la música que demostraron en algún momento no tener ninguna fuerza comercial importante, en el caso del rave u otros movimiento el ganar adeptos ayuda a su salida del *underground* y se comienzan a escalar otras cimas.

<sup>67</sup> Daniel Bell, et al, *Industria Cultural y Sociedad de Masas*, Monte Ávila, 1989.

La dispersión y multiplicación de estilos sumados a la evolución de los DJ's y agrupaciones marcan el camino de la música, debido a que esta no es algo ya dado, se convierte siempre en mayor o menor medida, en otro algo a su identidad previa. Se establece una legitimación comercial, estética y cultural, en la difusión de su lenguaje siempre más global, donde también, existen dialectos locales, ritmos regionales y acentos étnicos que continúan en su lucha por emerger.

El mercado ve en este movimiento un gran negocio y el obtener dinero de un rave, se vuelve para muchos el único motivo para realizarlos.

Ya que los medios de comunicación de masas producen la historia y prácticamente nada sucede sin que éstos lo registren, se ha filtrado en sus mensajes y campañas publicitarias la influencia de la escena rave, en sus colores, formas, diseños y conceptos; así la cultura popular logra apropiarse de la cultura rave.

Por otra parte no se puede pensar que los discursos que circulan en los medios de comunicación son simples productos de la sociedad de consumo, sino que expresan cultura, entendida como una manera de usar los textos, su pluralidad de voces como una apropiación que pone de manifiesto un proceso de interacción, conflicto, compromiso entre los grupos dominantes y subordinados (mercado y consumidor).

Debe entenderse que no existe la plenitud cultural, sino que hay diversas y a menudo contradictorias maneras de representar el proceso de interpretación cultural.

En la transmisión de la cultura hay una reproducción ideológica que proyectan los sonidos e imágenes que configuran la vida y actitud de los seres humanos.

De esta forma, poco a poco la vanguardia se vuelve más común entre la gente, la tecnología, por ejemplo, pasa de ser un elemento de lujo a una necesidad básica y una forma de vida para las nuevas generaciones, se intercambia información y así la tecnología brinda un medio de interacción.

Por mencionar algo la interactividad que propicia el internet, ayuda a cercarse más, se existe sin nacionalidad, color, sexo o religión, se puede estar en cualquier lugar del mundo, la red ha roto fronteras y la escena rave encuentra en esta una herramienta para conseguir su globalización unificada a la vez.

Ante su lógica expansión, el proceso comercial por el que atraviesa, es uno más en su existencia y la apropiación de la cultura rave por parte de la cultura popular repercute en la moda, el diseño, la publicidad, la cultura comercial y de entretenimiento, modificándose al mismo tiempo así misma.

## 3.1 Industria raver

“Prendo la televisión o la radio y escucho música techno en los comerciales, en los noticieros y hasta de cortinillas o fondo en cualquier programa. Ahora los boletos de algún rave se venden en Ticket master. La moda raver de alguna forma se ha incorporado a la sociedad, los pantalones *baggi*, los vestidos tipo *baby doll* son de los más vendidos en los centros comerciales”.<sup>68</sup> Es decir, el movimiento rave es ahora del dominio público, le pertenece a la masa.

Los anunciantes, directores de marcas, productores de música, cine y televisión estudiaron a los jóvenes para aislar y reproducir en anuncios la actitud que los induciría a consumir lo mismo comida que canciones.

La industria raver incluye en primer lugar a uno de los elementos más importante en un rave, sino es que el más importante; el propio raver, cuando un elemento cambia, los otros también, el raver se ha transformado con el resto de la escena. Debido a que el rave se encuentra en constante flujo, este se sigue desarrollando, las productoras de eventos han volteado a ver al rave como un verdadero negocio, las disqueras han creado sub sellos para dar cabida a la música electrónica y cubrir ese mercado que al parecer se va expandiendo cada vez más.

Se debe ubicar al raver actual ya que este no ha sido exento de los cambios que se han propiciado, va adquiriendo una imagen *ad hoc*, a los nuevos tiempos y escenarios, y lógicamente sigue el último grito de la moda, el cual antes le siguió a este adaptándose a su estilo para ofrecerle algo renovado.

Hay un sector raver que se mantiene al margen de lo que dictan las últimas tendencias de los diseñadores y simplemente visten como mejor les parece, pero existe otro sector que si se preocupa por lo que los grandes genios en la costura han decidido que vistan este próximo verano, invierno o cualquier temporada y ellos son:

Los *Back packs* - son aquellos adolescentes que solo se visten a la moda y se envuelven en looks prefabricados, sumamente radicales para poder mostrar que son y forman parte de un algo y saber que están ahí. Éstos desean mantenerse *cool*, según Naomi Klein; *cool* es la cualidad de las marcas de la década de los 90's.

¡El raver, qué es eso, yo nada más vengo, porque esta chido el desmadre, si te encuentras a dos, tres reinitas y además no se cotizan!

¿Cuál filosofía?, ¿debes tener una para venir aquí?, ¡ha no ma...!

¡Yo no sé, vengo porque me gusta la música, de ahí en fuera, si te debes aprender algo o se hace con algún fin altruista, bien por todos ustedes!

<sup>68</sup> Erick Stein, Compilado, Politics of World in Turmoil, The Spirit of Raving, Hyperreal, abril 2001.



### 3.1.1 Moda raver

Se dice que "El hábito no hace al monje", sin embargo, según Humberto Eco, la vestimenta es un gran significante de su portador y no es difícil entender que lo que uno viste dice mucho de sí, tanto el vestido como el calzado es parte de la cultura de los grupos sociales.

En *Sueños de Milenio: Reportaje desde una Cultura en el Abismo*, de Mark King Well, se señala que las coyunturas históricas como los fines de siglo, tienden a agregar valores motivacionales muy específicos a las prácticas de distinción individual y grupal.

Ya que el cuerpo es de alguna forma lo único de pertenencia propia, se convierte en obsesión recuperar su libertad, lo cual se manifiesta en su modelación y expresión gozosa frente a la sociedad y sus reglas. Se opta entonces por una vestimenta que le guste al usuario. Y cuando existe la intención de transgredir una norma social, se busca trascender los límites establecidos por una regla lo cual resulta placentero, ya que la opresión infligida por dicha regla, genera una actitud de rebeldía en el que el ser diferente a los demás resulta satisfactorio.

La identidad es sostenida por los valores culturales alternativos adoptados de la imaginería y simbolismo con fuertes raíces, por ejemplo en la literatura, el cine y por supuesto la música, tal como sucede en el romanticismo erótico, desplegado en el gusto por lo gótico y las fuerzas del espiritualismo esotérico, actitud que se remonta a la obra de Christopher Marlowe con un Dr. Faustus (1594); El Extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, de Stevenson (1886) y Drácula de Bram Stoker (1897) y las obras de Lovecraft.

Ese mundo encontró su esencia posmoderna en los vampiros de Anne Rice y más tarde emergió en un seductor encuentro con la cultura juvenil de los 80's, con la explosión musical del dark, el gothic y el electrodark, influencias que popularizaron grupos como The Cure, The Cult y Bauhaus

En el siglo XX resultó obvio el indicador de un individualismo identificado en lo social, la década de los 90's, lo efímero y la fusión de estilos, a veces de connotación cultural siendo fácil conjugar un atuendo etéreo con los elementos más depurados del género gótico.

La cultura rave ha mantenido cierta cohesión, pero como ya se citó antes no ha sido exenta de transformaciones y mezclas, con otras tendencias de gustos de décadas anteriores, a veces el renacimiento de signos y símbolos del pasado cobran vigencia en ciclos de retornos constantes. Los atuendos que surgen de la escena rave, toman sus elementos de subculturas urbanas de múltiples rostros y características socioculturales rediseñando su valor estético.

Los rasgos de la escena tienen que ver con el estilo de la vestimenta, aunque como consecuencia de la mezcla de tendencias, en un rave se puede observar calzado estrambótico, tatuajes, perforaciones, maquillajes, cabellos en distintos colores y estilos, conjugados con estilos de vanguardia o del más aferrado decadentismo. "Gente por todos lados; la fila era aproximadamente de 1000 personas entre 18 y 20 años, todos con vestimentas en colores plateados, naranjas, verdes, rojos, negros. Las chamarras y gabardinas de plástico, las gafas oscuras sobre sus cabezas con cortes de cabello extraños"<sup>69</sup>.

De la mano del rave en Europa se popularizó, además del uso de drogas como el éxtasis, una forma de vestir entre lo intergaláctico y futurista con colores muy de los 60, estilo go-go.

El raver es una persona joven que en general usa pantalones de mezclilla, de algodón, holgados, pants, sudaderas y playeras con franjas, iconos y símbolos que parodian marcas corporativas o caricaturas, de alusión japonesa casi manga (comic japonés), gorros de sky, de colores brillantes, mochilas a la espalda, acompañados siempre de botellas de agua. Muñecos de peluche o plástico incrustados en las mochilas, paletas, múltiples coletitas con ligas de colores y la tendencia a emular las historietas japonesas. Modas y actitudes, preferencias y gustos enlazados en una identidad genérica en la cual la música es un poderoso referente.

Con respecto a la apariencia del raver el periódico; *El Universal* publicó la siguiente nota: "Minutos antes de las cuatro de la tarde comenzaron a llegar a paso lento, castigados por el sol, decenas de muchachos del DF. Una multitud de murciélagos no habría resultado tan espectacular: playeras hasta la cintura, o un poco más arriba. Pantalones anchos, rectos y sueltos hasta la cadera. Tenis o zapatos enormes, cabellos amarillos, morados lilas, anaranjados y aún en franjas negras y doradas, Chalecos y vestidos de la neopsicodelia. Mochilas a la espalda dejadas caer, como casualmente, sobre las nalgas"<sup>70</sup>

El rave es entonces una opción para los jóvenes en el que perciben un bienestar colectivo inducido por la música y el bailar hasta el amanecer. Tanto en México como en otros países, la música electrónica y su estética participan conjuntamente, pero los usos y hábitos en la vestimenta alternativa, de fin de milenio tiene diversas variables, su interpretación se refleja también, en la emergencia y predominio de un estilo en el diseño y confección de la vestimenta en determinado momento es tan inasible como los propios fenómenos culturales que se insertan.

Pero el vestuario perteneciente a "x" o "y", tendencia no es representativo de la mayoría, sino de una elite pujante o un grupo social que puede penetrar de manera importante y perdurable en otros sectores sociales, logrando en ocasiones imponerse como una moda a veces pasajera y otras más durable, gracias a los millones de pesos que circulan en las pasarelas efímeras (de temporada), tras los grandes intereses económicos de diversas industrias de importantes firmas.

<sup>69</sup> César Ramírez, *El Norte*, Marzo 25 DEL 2001

<sup>70</sup> Marco LaraKtahr Rave: *Droga, música y psicodelia*. "El Universal" Acapulco Guerrero, Abril 11 de 2001.

Hay quienes se esfuerzan por pertenecer a la elite, a un grupo, aunque algunas veces no se tengan los recursos económicos de esta, hay una disposición a pagar por ser aceptado: "Es terrible decirlo, pero a menudo los mejor vestidos son los más pobres"<sup>71</sup>

La introducción de importantes marcas en la escena rave genera transformaciones obvias en la misma, pareciera que ahora un rave se ha convertido en una pasarela de modas o un desfile en el que se compite por mostrar quien porta el atuendo más costoso; por ejemplo en algunos raves se encuentran jovencitas con trajes estrafalarios y zapatillas demasiado altas, las cuales obviamente no bailan, pero están presentes.

Lo anterior era más común entre los clubber's ,quienes dieron lugar a una moda que se genera en los clubes, moviendo un gran negocio a su alrededor es decir, la *club wear*. Aquí mismo también surge otra especie, curiosas criaturas que habitan en los clubes animan mucho y adoran el Handbag; las *DRAG QUEENS*, se dice que "era" más común, porque ahora a las y los Drag Queens no solo se les puede ver en un club, sino también en cualquier otro rave.

Evidentemente esto se ha logrado debido a que el país representa un enorme mercado y además, cada vez se va implantando con más fuerza una visión de que lo que se ofrece lejos de representar un lujo, es ya una necesidad básica que descarta la posibilidad de un análisis sobre su utilidad. Ya que cada producto lleva una etiqueta de imprescindible en una metrópoli global. La crítica de diseño Elise Decoteau señala: "Se mueven en manada, si le vendes a uno, les venderás a toda su clase y a todo su colegio"<sup>72</sup>

Hoy, muchas marcas que gozan de gran prestigio a nivel mundial entre el mercado joven, se convierten en seguidoras de los jóvenes y deciden diseñar a partir de las diversas inquietudes de las nuevas generaciones, algunas de las marcas que diseñan para la escena rave son las siguientes:

Levi's, Diesel, Zara, Soho, Bershka, Grypho, Adidas, Work, Tie-dye, Ted, The Lab, casi todas éstas, también introdujeron diseños en calzado, además de las ya clásicas, Vans, Nyke, Cat, Zin Casseine, Ofo , Nirvana, Sketcher, y algunas novedades como los campers, zapatos casuales ganadores de varios premios internacionales en diseño, los 360 Oxford y los Soccer, hasta febrero de 2001 solo existían en España y llegaron a México en abril colocándose en diferentes centros comerciales, entre tanto Zara ofrecía un modelo parecido y más accesible económicamente hablando (\$ 600.00).

También, hubo entre éstas y otras marcas quienes se declararon exclusivos en la creación de accesorios para la escena, como; Gustavo Helguera, Desigual, C&A, Ted Kenton, Tanys Satar, The Lab, CIA, Guess, Ariella, Hourglass, French Connection y Dream Factory, entre otros.

<sup>71</sup> Of the Street. Vogue, abril de 1994, pág 337.

<sup>72</sup> Greater Baton Rouge Bussines Report, 28 de junio 1998, Pág. 30, Decoteau es copropietaria d ela tienda internacional Serape en Baton Rouge.

Diesel, por ejemplo es una de las tiendas patrocinadoras de algunos raves y eventos importantes de la escena, como el Aca World Sound Fest. Primera y segunda edición. Y el 5° Festival Electrónico de la Ciudad de México, llevado a cabo el 27 de enero de 2001, en el club Alfil Negro. Renzo Rosso dueño de Diesel al respecto comentó: "Solo hay que conquistar a uno. Como habian demostrado las marcas super estrellas como nike, a las empresas no iban a bastarles comercializar los mismos productos entre un público joven sino que necesitaban crear nuevas identidades de marca a tono con esta nueva cultura"<sup>73</sup>

Diesel es según Mónica Morales raver asistente al antro *La Victoria* una de las marcas que más le agrada a los raver's, por su comodidad, pero en primer lugar por el status que les brinda "no cualquier chavito de clase media se compra de éstos jeans", al respecto Nick Compton señaló: "Las nuevas marcas basura, al referirse al estilo de vida kitch de empresas como Diesel, ofrecen un espacio entre comillas lo suficientemente grande para vivir, amar y reirse dentro de él"<sup>74</sup>

En cuanto a la intervención de éstas tiendas en la escena el periódico *El norte* señaló, lo siguiente: "El rave de esta noche será recordado por ser el primero donde se organiza un desfile de modas patrocinado por firmas como Diesel. Tampoco lo olvidará Rafael Zuñiga, el model management, quien en el back-stage descarga su ira contra sus modelos que han excedido la cantidad de alcohol que un cuerpo puede resistir a las 2 de la mañana. Hoy en los raves de Monterrey es raro ver hombres y mujeres disfrazados con trajes fosforescentes, zapatos galácticos y de plástico. Su cabello pintado con colores llamativos. La mayoría va vestida como si fuera una fiesta cualquiera, evitando la extravagancia. Lo que si se ha mantenido es la diversidad social: los raves son centros de reunión de hombres, mujeres, homosexuales, bisexuales, asexuales, negros, blancos, artistas, ricos, no tan ricos, intelectuales, oficinistas, punks, metaleros, en su mayoría con un poder adquisitivo importante."<sup>75</sup>

La moda raver encuentra un camino fácil entre los *back packs*, raver's prefabricados que se encuentran siempre a la búsqueda de la vanguardia y la mejor imagen para el rave más próximo, al respecto lo siguiente: "Nike se da cuenta de que las personas que consideran pertenecer a un grupo, constituyen sectores del mercado ya hechos, agregando algunos tópicos al producto, no sólo es un producto más, sino también, un aliado en su lucha"<sup>76</sup>

73 Naomi Klein. "No logo, El poder de las marcas," paidos 2001, pág 95

74 Nick Compton, Who are Plastic Palace People?, Face, junio de 1996, págs 114-115. Tal vez por estos valores que se comparten, también en el rave Diesel tiene éxito entre su comunidad.

75 César Ramírez, *El Norte*, marzo 25 2001.

76 Naomi Klein. "No logo, El poder de las marcas," paidos 2001, pág 147

## 3.2 ...dos elefantes se columpiaban.

Desde los Años 70's el uso recreativo de las drogas han acompañado el desarrollo de las culturas juveniles.

“En México como en muchos países, la cocaína es la reina de la noche, sin embargo otras drogas son igualmente de uso extendido, en particular las llamadas drogas de diseño. Preferidas entre los jóvenes en raves u otras fiestas”<sup>77</sup>.

La desinformación y el afán de experimentación en los jóvenes ha propiciado la introducción de nuevas drogas a la escena rave, esto sumado a el uso de estereotipos como el estrato social, la belleza e incluso la aceptación en un núcleo social y el hecho de que en la adolescencia se reduce la dependencia a la familia, y buscan decidir sobre su persona, trasladando el apoyo que necesitan a otros de la misma edad, que comparten la oportunidad de experimentar nuevas conductas, es explotado por los proveedores de drogas que responden a su creciente demanda creando nuevos tipos, produciendo drogas reprocesadas, purificadas y utilizando laboratorios clandestinos para fabricar formas más potentes de drogas ilegales.

“Las drogas que los jóvenes consumen actualmente son más potentes, más peligrosas y provocan mayor adicción que nunca”<sup>78</sup>

Tan sólo la marihuana que se cultiva hoy es 5 a 20 veces más potente que la que se podía obtener a penas hace 10 años, el consumo regular por los adolescentes ha estado asociado a un “síndrome de amotivación”, caracterizado por la apatía y pérdida de objetivos, Investigaciones han demostrado que cuando la marihuana contiene 2% de THC, su principal ingrediente psicoactivo, puede generar serios daños psicológicos, incluyendo paranoia y psicosis. Desde principios de los 80's, la mayor parte de la marihuana contiene de 4 a 6 % de THC, dos o tres veces la cantidad necesaria para ocasionar graves daños.

El crack es una forma de cocaína purificada y provoca adicción muy alta.

Fenciclidina (PCP) desarrollada en un principio como tranquilizante para animales, tiene efectos imprescindibles y frecuentemente violentos. Por lo general no se sabe que se está consumiendo, cuando se hace creer que el cigarrillo relleno de perejil rociado con PCP contiene marihuana, o cuando la forma cristalina de PCP, se vende como ácido lisérgico (LSD).

77 Contreras Antonio, "Drogas", Letras S, Suplemento mensual de *La Jornada*, julio de 2001, Pág.6.

78 Jesús García Director de Salud Equidad y Servicio a Jóvenes del Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ). El consumo de Drogas en México :diagnóstico y Tendencias, "Tinta Joven" año 2, #2, junio 2001Mex. IMJ-SEP, Pág. 5.

Algunas de las nuevas drogas de diseño, que son ligeras variantes químicas de las ya existentes, ocasionan daños permanentes en el cerebro con una sola dosis. Cuando las ofrecen en forma de pastilla o cápsula, menciona Salud en el documento, los narcotraficantes las combinan con alucinógenos como el LSD o con cantidades excesivas de cafeína, ginseng, efedrina, pseudo efedrina, fenilpropanolamina y otras sustancias.

La más reciente encuesta Nacional de Adicciones (1998) estima que el 5.27% de la población urbana del país de 12 a 65 años de edad ha consumido algún tipo de droga ilegal alguna vez en su vida:

Marihuana	4.7 %
Cocaína	1.45%
Inhalables	0.8 %
Alucinógenos	0.36%
Heroína	0.09%

A pesar de lo altamente tóxicas que resultan el alcohol y el tabaco no aparecen en la estadística, por ser consideradas legales.

La escalada de éstas sustancias en los últimos años se debe entre otras cosas a los cambios en los mercados de las drogas. En tan sólo diez años de 1988 a 1998, según la misma encuesta el consumo de cualquier droga se ha incrementado 26%, el de marihuana 37% y el de cocaína 77%. La red de distribución echó raíces en México y la amplia disponibilidad de la cocaína abarató los precios creando las condiciones de un fuerte mercado interno.

“Música, luces y estimulantes de todos los precios. La tacha de calidad a 200 pesos; las Reinas del Corazón, que tramposamente se vendían como tacha, pero que son depresores de uso médico mucho más baratos; el aceite a 120 pesos; la grapa de cocaína de la peor a 60 pesos, el toque de mota a 30 pesos y la cerveza gratis”<sup>79</sup>

Un kilo de coca en Perú cuesta 600 dólares, cuando esta cantidad ha llegado a Miami su precio es 23 000 dólares y finalmente cuando se vende como producto procesado en las calles de Chicago su precio ha alcanzado los 188 000 dólares. Según los cálculos de la ONU, alrededor de 200 millones de personas mayores de 15 años de todo el mundo consumían algún tipo de droga ilícita a fines del siglo pasado:

Cannabis	144 millones
Anfetamínicos	29 millones
Cocaína	14 millones
Piáceos	13.5 millones

De éstas la cocaína y la heroína registran hoy un aumento constante.

79 Marco LaraKlahr Rave: Droga, música y psicodelia “El Universal” Acapulco Guerrero, Abril 11 de 2001.

Con los datos anteriores no es raro que se haya pensado en el rave para fomentar el mercado de las drogas. : “Son las fiestas rave una opción del narcotráfico para encubrir la venta de droga y abrir mercado entre los jóvenes, la expansión de un estado de ánimo, con colores y sonidos neo sicodélicos salpimentados con sustancias tóxicas”<sup>80</sup>

Otras de las drogas consumidas en los raves, además del éxtasis son las siguientes:

**Cocaína**-es el más poderoso estimulante del sistema nervioso que proviene de sustancias naturales. Alcaloide que se extrae de las hojas de la planta *Erthroxilón coca*, originaria de América del sur.

Un derivado es el **Crack** este genera una reacción rápida al ser fumado, tiene la apariencia de pequeñas astillas o piedritas blancas, menos puro que la cocaína por esto es más barata, produce euforia y luego depresión, su consumo se asocia con actos de violencia y puede provocar perdida de contacto con la realidad y problemas en la interrelación social.

Otro derivado es la **base de coca**, se obtiene mezclando hidrocarburo de cocaína, con bicarbonato de sodio, el residuo se transforma en una piedra blanca que es calentada en un tubo de cristal o papel metálico, el gas que se produce a partir del calentamiento es inhalado por el consumidor.

Las consecuencias del consumo reiterado son:

\*Problemas en el organismo-cardiovasculares, dependencia, neurológicos, pulmonares, perdida de olfato, irritación y sangrado nasal, náusea y dolor de cabeza.

\*Problemas mentales-psicosis, paranoia, depresión, ansiedad, insomnio, conducta agresiva y violenta. En el embarazo-, aborto espontánea, parto prematuro.

Nombres populares: Cocaína- doña blanca, blanca nieves, champaña, azúcar, cois, raya, línea, pericazo, caspa del diablo, chiquilin, esnife,ocol, perico, entre otros. Crack y base- bazuco, piedra, gotero, hielo, sopa, baseball, base, cristal, cuete, yeso o tubito.

### **Acido**

### **LSD**

(d - lysergic acid diethylamide) El LSD fue descubierto por el Dr. Albert Hoffmann en Suiza en el año de 1938. Esta droga es una de las mas potentes en alterar la mente. El LSD viene en pequeños papelitos con diferentes distintivos. Se considera que una dosis es uno de estos papelitos, se pueden cortar en mitades, cuartos, incluso mas pequeños. Los usuarios por primera vez deben de ser precavidos en tomar una dosis completa, se recomienda que intenten con la mitad o un cuarto.

Como la mayoría de las drogas, la experiencia varía de persona a persona, los efectos empiezan en 30 o 60 minutos, y el viaje dura desde 5 horas hasta 24 horas, el promedio es entre 8 y 12 horas, los efectos consisten en el aceleramiento de los pensamientos, intensificación de los colores, la visión de formas distorsionadas y el movimiento en los objetos que permanecen quietos.

<sup>80</sup> Marco Lara Klahr. *Abrir nuevos mercados, meta de narcotraficantes "El Universal"* Acapulco Guerrero, Abril 11 de 2001.

Se mezclan y distorsionan los sentidos así como también cambios en el sentido del tiempo y espacio, altera significativamente la percepción, el estado de ánimo y afecta la coordinación, juicio y habilidades. El viaje tiende a ser mas intenso después de 2 a 4 horas. Las experiencias pueden ser placenteras o desagradables.

Algunas de éstas distorsiones pueden causar miedo o pánico, cualquiera que tenga problemas psicológicos no debe de probar LSD, ya que las condiciones patológicas pueden ser intensificadas y en algunos casos extremos puede provocar suicidio. Como el MDMA, no hay razón por tomar LSD continuamente porque no se obtiene el mismo efecto, el cerebro necesita tiempo para recobrase.

Los "mal viajes " son provocados cuando se está preocupado, asustado o molesto antes de tomar LSD, o si algo que causara esto pasara mientras se este en el viaje, todos éstos sentimientos pueden crecer de una manera sorprendente, la clave esta en el estado de animo, con quien y donde se este.

En los mal viajes evitar las luces y los efectos visuales, pedirle a un amigo que lo lleve a un lugar alejado del ruido y de la gente. Pero si a pesar de esto la persona reacciona con problemas emocionales, médicos, o de violencia, se necesitara atención medica de inmediato.

### **Mónica**

"...yo no me acuerdo cuando me empecé a meter madres, he probado casi todo, cuando compras ácido pides tus papelitos porque así te lo dan , yo me hecho uno completo y con eso tengo pero, si lo vas a tomar por primera vez, es mejor que sea menos, un cuarto o mas pequeño. No todos sentimos igual, pero es chido, se empieza a sentir como a la media hora, a veces hasta en una hora y el viaje dura desde 5 horas hasta 24 horas, normalmente va de 8 a 12 horas, depende de cuanto te metas. Por ejemplo, la última vez que me metí un ácido fuimos a Toluca a comprar honguitos y tomamos un taxi, el coche estaba viejísimo y el chofer creo que andaba medio jarra, porque iba rapidísimo, pasamos por un puente de cantera o algo sí, esta es la versión de Alejandro, porque lo que yo recuerdo era que íbamos en una nave o algo así, se sentía mucha turbulencia y una velocidad increíble, yo iba pegado a la ventanilla del taxi y las paredes del puente se veían rojas, pero un rojo muy intenso y las grietas de las paredes eran geniales, de repente se acercaban, se alejaban, se movían muy chido, por un momento pensé que estábamos en Marte, un pedo así, por supuesto que no sabía ni adonde íbamos, ni porque estábamos ahí, cuando me baje del taxi o de la nave según yo, estaba sudando y me puse muy nervioso, pero me duro muy poco, caminaba pero me sentía como adormecido, pero tranquilo, porque el Ale siempre nos cuida. Cuando tomo alcohol, nunca me meto otra cosa, por lo que pueda ocurrir, lo que sí me pasa, es que de repente tengo recuerdos del dichoso puente, los famosos "flash backs", es gracioso, porque de lo del viaje a Marte ya tiene como dos meses"



## **Marihuana**

Después del alcohol y el tabaco es la droga mas usada, se puede fumar, se puede comer. El ingrediente activo es THC (tetrahydrocannabinol). El uso de la Marihuana es relativamente seguro. No hay muertes reportadas por el uso de esta droga. Aun el uso de una aspirina es mas tóxico que el fumar Marihuana. Los daños son similares a los que produce el fumar tabaco en el sistema pulmonar, y de ser consumida por un largo periodo de tiempo puede desarrollar una dependencia psicológica profunda, y cada vez se requiere mas cantidad de droga para obtener los mismos efectos.

Te puedes fumar un cigarro completo, con la primera fumada empiezas a sentirla hasta los 5 o 15 minutos y seguirle o pararle ahí, el efecto te dura aproximadamente dos horas después de 10 minutos los efectos empiezan a intensificarse, al llegar a los 30 minutos llegan a su punto mas alto, y después comienzan a bajar una vez transcurrida la primera hora. Los efectos son muy diversos, se dividen en tres, positivos, neutrales y negativos ..

Mariana: “Yo me sentí bien tranquila, estaba contenta pensé que me iba a poner estúpida, pero no, de hecho entre a mi clase de Teoría política y antes de hacerlo me dolía la cabeza y se me quitó, me tocaba exponer a Comte y me fue muy bien, no tenia nervios, me acorde de todo y estaba muy tranquila, lo único que no me gusto, es que un compañero estaba comiendo una torta estaba alejado de mi, pero sentía el olor muy penetrante”

Adriana: “... a mí, me dio mucha hambre y hablaba muy despacio, me sentía cansada, tenia los ojos rojos y me ardian , además me dio muchísima sed”.

Jahel: “A mi no me gusto para nada, la primera vez que la probé me provocó asco, sentía que no podía respirar bien, me dolía la cabeza y después sentía que todo el mundo me veía, no me gustó”

## **Inhalables**

Son sustancias químicas tóxicas volátiles, utilizadas a través de inhalación por la nariz o aspiración por la boca, con el fin de producir alteraciones en el sistema nervioso. Existen miles de productos comerciales con una gran potencial de convertirse en sustancias de abuso. Entre estas se encuentran los combustibles como la gasolina y líquidos de encendedores, aerosoles, pegamentos, removedores de pintura. Esmaltes, quitamanchas y otros conocidos como PBC, activo y cemento. Nombres populares: Chemo, mona, activo, goma, mento, flan, globo, infle y frutsi, entre otros.

Los efectos que se perciben inmediatamente son parecidos a los de una borrachera: la coordinación física y el discernimiento se debilitan, inhiben la actividad del sistema nervioso que controla la respiración y la falta de oxigenación en los pulmones, se pueden provocar desmayos, estados de coma o la muerte.

La inhalación frecuente de solventes aumenta la tolerancia, lo que hace necesario usar cantidades mayores cada vez, causa daños irreversibles en el hígado y los riñones, debido a que en ellos se acumula el efecto de los compuestos, por ser los órganos de encargados de procesarlos y eliminarlos.

Las señales en los consumidores son:

Olor a solvente en la ropa y el cuerpo, inflamación e irritación de la nariz, hemorragias y salpullido de la nariz y la boca, pérdida de apetito y de peso, rostro pálido y azulado, ojos vidriosos, enrojecidos y pupilas dilatadas, problemas para hablar, lentitud y mala dicción, pérdida de la memoria del pasado lejano.

## ALUCINOJENOS

Son sustancias de origen natural o productos químicos, obtenidos artesanalmente o en laboratorios clandestinos, provocan alucinaciones modificando la percepción de las emociones, el tiempo, y el espacio, así como sonidos, formas y colores.

También llamados psicodilépticos, por las alteraciones que producen en la percepción y por las modificaciones de la realidad que crean.

Afectan las funciones mentales, distorsionando la manera como trabajan los sentidos, pueden provocar un estado de relajación y de ansiedad o tensión, de felicidad y de tristeza. Se pueden padecer reacciones de pánico intenso, o ampliar su capacidad de conocerse a sí mismos o su creatividad.

Con el uso frecuente disminuyen en forma notable los efectos sobre las percepciones. A esto se le llama desarrollo de tolerancia, puesto que se requiere una dosis mucho mayor para conseguir los mismos efectos, con los que se incrementa el peligro de una intoxicación o la muerte.

Sustancias vegetales alucinógenas:

Peyote- cactus de color verde grisáceo que crece en regiones secas desérticas y pedregosas del norte de México y el sur de Estados Unidos, se puede comer crudo, seco en pasta o infusión y se ha sintetizado su principio activo, la mezcalina, por lo que también se consume en preparados en forma de cápsulas y pastillas.

Nombres populares: mescalito, biznaga, cacto, botones y mezcla.

Psilocybe- pertenece a éste género los hongos sagrados, denominados *Came de Dios*, originarios de México, sus principios activos son la psilocina y la psilocibina que provocan alucinaciones semejantes a las del peyote. Nombres populares: derrumbes, brotes, sombreritos, san Isidro.

**Ololouqui-Palabra azteca que significa casa redonda, que designa a unas semillas con forma de lenteja de color café de una enredadera conocida como rivea. Su capacidad de producir alucinaciones es considerablemente más leve a la de los hongos y el peyote.**

**Nombre popular: semillas de la virgen.**

### **Nicotina (C<sub>10</sub>H<sub>14</sub>N<sub>2</sub>)**

**Muchas personas fuman tabaco porque creen que los cigarros ayudan a calmar los nervios, el fumar libera epinefrina, una hormona la cual crea un stress psicológico en el fumador, en vez de relajación.**

**Una vez inhalado, la nicotina produce un sentimiento cálido de bienestar, pero lo malo esta en que los fumadores desarrollan una tolerancia hacia la nicotina necesitando cada vez mayores cantidades para producir el efecto deseado. Los fumadores se vuelven fisica y psicológicamente dependientes.**

**Los riesgos asociados con este hábito incluyen la disminución o desaparición del sentido del olfato o del gusto, gripes frecuentes, úlceras gástricas, bronquitis crónica, incremento en la presión sanguínea, enfisema, problemas cardiacos, cáncer bucal, en la laringe, en el esófago, pulmonar, en el páncreas, cervix, útero y vejiga.**

**El fumar es particularmente peligroso en los adolescentes debido a que sus cuerpos siguen creciendo y desarrollándose y los 4,000 químicos (incluyendo 200 venenos conocidos) en el cigarro pueden afectar irreversiblemente este proceso.**

**Los efectos negativos son el y todo estos efectos pueden durar días, semanas, meses, años hasta cambio de la temperatura corporal, problemas de digestión, perdida de apetito, irritabilidad en el carácter, ansiedad, nerviosismo, dolores de cabeza, fatiga, náuseas toda una vida.**

**Actualmente se ofrecen varios tratamientos para dejar este habito, como parches de nicotina, chicles de nicotina, etc. Pero muchos comentan que esto es solo sustituir una cosa por otra, sin llegar a ningún lado**

### **Alcohol (C<sub>2</sub>H<sub>5</sub>OH)**

**Los efectos a corto plazo incluyen distorsión al mirar y escuchar, afecta la coordinación, altera las emociones y percepciones, mal aliento sin olvidar las "crudas". Los efectos a largo plazo son la perdida del apetito, deficiencia en las vitaminas en tu organismo, problemas en la piel, impotencia sexual, daño en el sistema nervioso central y perdida de la memoria. El alcohol causa un daño severo neurológico como resultado de una deficiencia en la vitamina B12 en el organismo.**

El alcohol es un químico natural, es producido por medio de la fermentación y destilación de material orgánico. Las bebidas varían en el porcentaje de alcohol que presentan, de la cerveza al vino, el cual contiene del 5 al 15 % de alcohol por volumen, el porcentaje es generalmente publicado en la etiqueta del producto.

Aun cuando el beber es considerado un **pasatiempo social**, el alcohol es un veneno que puede matar las células cerebrales. El organismo libera fluidos vitales para aliviar los efectos en los órganos y diluir este veneno. Activa tus glándulas que liberan adrenalina para acelerar tu metabolismo con el propósito de remover este veneno tan rápido como sea posible, causando muchas veces euforia en la persona que ha bebido demasiado.

El cuerpo se queda sin estos fluidos vitales los cuales diluyen el alcohol, y viene entonces la deshidratación, causando náuseas y muchas veces vomito. Las **crudas** son causadas por toxinas y la deshidratación. El alcohol no actúa como un estimulante como muchas veces se supone, si no como un depresivo. Apaga los impulsos nerviosos en las áreas cerebrales relacionadas con la memoria, el juicio y la coordinación.

Los efectos a corto plazo incluyen distorsión al mirar y escuchar, afecta la coordinación, altera las emociones y percepciones, mal aliento sin olvidar las "crudas". Los efectos a largo plazo son la pérdida del apetito, deficiencia en las vitaminas en tu organismo, problemas en la piel, impotencia sexual, daño en el sistema nervioso central y pérdida de la memoria. El alcohol causa un daño severo neurológico como resultado de una deficiencia en la vitamina B12 en el organismo.

Debido a que el alcohol es una droga legalizada, generalmente se cae en el abuso, provocando un comportamiento agresivo, confusión mental y perjudica los reflejos, es por eso que no se debe manejar en estado de ebriedad. No se debe mezclar alcohol con otras drogas como el Extasy, ya que puede causar una deshidratación muy seria.

Originalmente los raves se distinguían por no ofrecer alcohol, permitiendo así tener un ambiente mejor en las fiestas, pero parece ser que en la actualidad, el que un evento tenga barra libre o no, repercute seriamente en la asistencia al evento.

---

### **Un lindo recuerdo**

...al fin se pudo entrar, con 100 pesos en la mano, el aire que se respiraba era diferente al del mundo exterior. De repente el lugar se convirtió en todo un espectáculo, el cine por dentro estaba lleno, con aproximadamente 5,000 personas. Aún había gente formada afuera, entre las 10 y 12 hrs., se escuchó "ya dieron portazo", entraron cerca de 100 chavos en bola hasta que los de seguridad impidieron el paso y cerraron la puerta que había tirado. Mientras transcurría la noche sentías como te vibraba el cuerpo con la música house, trip-hop, cyber y ritmos mezclados con sintetizadores.

Subir las escaleras para entrar a la barra de bebidas, era difícil por la cantidad de gente que estaba ahí; entrabas al baño y veías a los chavos bailando arriba de las tazas del baño, haciendo figuras virtuales con sus manos. Las luces eran espectaculares, el rayo láser giraba por todo el cine, todos bailaban y, cada quien en su mundo.

Como a la una de la mañana comenzaron a caerse los primeros, se desmayaban, no podían detenerse sobre sus piernas, éstas les temblaban y comenzaban a convulsionarse hasta que dejaban de moverse, nadie hacía nada, incluso los pisaban como si no estuvieran, los de seguridad ni se acercaban.

La primera salida fue a las 3:00 hrs., pero aún costaba trabajo respirar, la falta de oxígeno y el desfile de drogas entre cigarros de marihuana, coca, y sobretodo ácidos era imparable, también, se servían bebidas hechas con "ginseng", llamadas smart drinks y otras de colores extraños como verde y azul fosforescente. Toda la noche era la misma música, el mismo baile acompañados de los performances de los dj's, cada vez había más chavos convulsionándose en el piso, otros acostados solo movían las manos, a las 10.00 hrs., se terminó el rave y la mitad del cine seguía bailando y la otra mitad se encontraba desvariando en las escaleras, pisos, baños y pasillos

Afuera el sol, la gente pasaba y sorprendida observaba las ambulancias que llegaron a recoger a los chavos que no se recuperaron, ya es otro día los que llegaron a sus casa talvez no dijeron donde pasaron la noche, talvez los padres ni cuenta se dieron de cómo venían sus hijos". por Cynthia Sánchez(raver)

\*Valck Valdés, en "Gloria en la Drogas", Ed CNCA. México. 1999.

\*Servicios Médicos de la UNAM

Dentro del consumo que se hace en un rave se incluye los smart drinks; son bebidas con nutrientes servidas en fiestas y smart bars como una alternativa para el alcohol.

A finales de los 80's comienza en Inglaterra el furor de smart drinks con la participación de hasta 15 000 personas en las llamadas smart drinks revolution Party. Después pasó a San Francisco California, New York y Holliwood, más tarde se extendió en toda la Unión Americana. De Estados Unidos pasó a Japón, Bankok, Tailandia, India, España, y ahora México.

Están hechas de mezclas solubles de vitaminas, minerales y aminoácidos. Se dividen principalmente en dos categorías: Aceleradores para el cuerpo creando energía y estamina, y Para la mente ayudando a la memoria y pensamiento.

- 1.- Ingredientes Memorizantes y Vigorizantes
- 2.- Bebidas que te hacen mas inteligente?

### **Ingredientes Memorizantes y Vigorizantes**

Vitamina A, B-6, B-12, C, tiamina, riboflavina, niacinamida, ácido pantoténico, ácido fólico, cromo, zinc, calcio, L- filalanina, Choline, ginko biloba, carbohidratos y biotina.

### **¿Bebidas que te hacen inteligente?**

Las células cerebrales necesitan algunos químicos para transmitir mensajes de una célula a otra, necesitan también oxígeno para funcionar correctamente. Si el oxígeno falta se produce lo que se llama radicales libres y las células cerebrales mueren.

### **ANTI-ENVEJECIMIENTO**

Investigadores médicos y gerontólogos especialistas en el tratamiento de la vejez usan bebidas inteligentes (SMART DRINKS) para combatir los síntomas de la vejez. Incrementan al número de conexiones entre células incrementando por lo tanto la capacidad mental. Reducen la perdida de neuronas y espacio entre ellas. Ayudan a incrementar el numero y tamaño de las neuronas, tamaño de los espacios y conexiones dando como resultado: Mejor inteligencia y habilidades mentales.

Los smart drinks son la vanguardia de una nueva sociedad.

### 3.3 Al antro y más allá.

Después de que las fiestas de algunos promotores eran canceladas buscaron espacios para evitarlo, espacios que figuraron en la escena como verdaderos ZAT; es decir, un confin ausente del resto de la sociedad, pero cuando la cultura popular se apropia de dichas zonas, despierta el interés de diversos promotores que comienzan a ver al rave como un negocio y surgen empresas especialmente dedicadas a realizarlos. Aparece también una infinidad de clubes, discotecas y antros. “La eterna necesidad de escapar del mundo nunca ha gozado de tan buen marketing especializado”. 81

La era de las fiestas secretas para cofradías devotas en ruinosos castillos ingleses, islas como Ibiza, playas de Goa (India) o Patanemo ya parecen cosa del pasado, los ZAT desaparecen, esto ante eventos actuales de hasta 41 mil personas en Estados Unidos (Audiotistic, Nocturnal Wonderland, Oracle), patrocinados masivamente y cuya producción alcanza el millón de dólares; DJ's que cobran 50 mil dólares por una sesión; y ganancias netas que convierten a los promotores en millonarios instantáneos.

“Todo es patrocinado, los proyectos de reforma urbana son patrocinados, los festivales independientes han sido prohibidos por el *Tribal Gathering* anual en Estados Unidos, un concierto de música electrónica que se jacta de ser ‘un golpe de nuestra cultura cósmica contra el sistema y el imperio de la mediocridad y el capitalismo solapador y donde los organizadores confiscan botellas de agua que no hayan sido compradas en sus instalaciones” 82

Los festivales han dado gran cabida a la comercialización de la escena, y el ejemplo número uno es lo que ocurre en Alemania, con el Love Parade, cuando inicia nace del espíritu espontáneo de unos bocinas, para no más de un centenar de personas, para una mayoría de la escena este representa el Woodstock del techno, con una apertura a todos los estilos de gente del mundo, entonces todo era *underground*, después de una década adquiere dimensiones que ni los organizadores imaginaban.

El Love Parade es creado en 1989 por el DR. Motte, icono del *Mainstream*, título adjudicado por sus colegas. Todo comienza con la caída del muro de Berlín, para celebrar el acontecimiento el Dr. Motte llama a sus amigos y les dice: “Chicos, nos vamos a juntar en la plaza a dar vueltas en la camioneta del Helmut con los bafles (altavoces) que tengo en la casa”, Paul Van Dike es invitado a este festejo, la celebración se posterga toda la noche, la gente no para de bailar, hay un gran consumo de drogas y una excesiva practica de sexo, se nota una búsqueda de todas las formas de obtención de placer y todas las acciones realizadas aquí son retomadas como modelo para las siguientes fiestas, a partir de entonces llamadas raves.

81 Klein Naomi, No Logo, El Poder de las marcas, Piados, México, 2001, Pág. 94.

82 idem

Love Parade 2000 se realizó el 8 de julio en Berlín y Leeds, La Love Parade dejó de ser lo que era, hoy de underground no tiene nada, es uno de los eventos más rentables y comerciales que existen en la Europa actual.

El 2000 es el año en el que por primera vez se exportó a otros lugares del mundo : Leeds, Uk ( 8 de julio) y Viena, Austria (1° de julio), la Love Parade en Leeds se debió a que uno de los sponsors, Radio 1 de la BBC, puso el dinero y la infraestructura, sólo fueron 250 000 personas, pero se transmitió en directo la de Berlín, mediante sistemas de tele conferencias en tiempo real a pantallas gigantes, puestas en zonas de baile. 70 trenes especiales y 200 autobuses llevaron a los fanáticos del techno a la capital alemana en la que se celebraron más de 90 fiestas simultáneamente. Bajo el lema "La Música es la Clave" el gran desfile del amor, compuesto por 50 carros decorados, recorrió, como todos los años, dos grandes avenidas de la metrópoli alemana para culminar ante el histórico obelisco en el barrio de Tiergarten, se contó con cerca de 620 médicos y enfermeros estarán de guardia en las inmediaciones más uno 2000 gendarmes.

Allí, el mentor de este multitudinario acontecimiento, el discjockey de techno conocido con el apodo de Dr. Motte, emitió su 'mensaje de paz' a los raver's y al mundo entero, tras lo cual se bailó hasta la medianoche al son de techno proveniente de gigantescos altavoces. Al comenzar el nuevo día, los entusiastas bailarines se dispersaron por Berlín para seguir la fiesta en alguno de los numerosos clubes. La revista especializada Flyer estima que cerca de mil 800 disc jockeys de todo el mundo estuvieron en la ciudad ese fin de semana.

El Love Parade se convirtió en un negocio, donde seguramente se puede escuchar una hora música considerada basura (Marusha, Dj Dero) y a la siguiente algo clásico de Sven Vath, después algo más duro de Hell o Cox, el simple hecho de bailar junto a miles de personas de todo el mundo parece ser una buena justificación y precisamente esto es lo que pone en duda que sea bueno o malo el que haya dejado lo *underground* y cabe la posibilidad de pensar que, talvez, simplemente evolucionó a algo que merecía ser.

Otro festival importante se realiza en España, el SONAR que se ha consolidado como la plataforma de expansión internacional de las últimas tendencias de la música y artes electrónicas. SONAR 2000 fue la 5° versión del tradicional festival de Barcelona, realizado del 15 al 17 de junio SONAR Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia, es conocido como el centro neurálgico de la industria cultural del siglo XXI, sus objetivos son, potenciar los vínculos, la promoción y la sinergia entre los profesionales, artistas y el público que conforman el mercado de la música electrónica y la creación multimedia, contó con 50 conciertos con más de 70 DJ's de todo el mundo.

En cuanto a los antros, uno de los majestuosos ejemplos es Cream, la célebre discoteca británica cuyos eventos electrónicos tienen lugar en casi todo el planeta: Ibiza, España, Buenos Aires, Punta del Este (Uruguay), Brasil, Grecia, Estados Unidos, Irlanda del Norte, entre otros.



Cream, crea el concepto Creamfields y su filosofía que es fundamentada en la percepción de los artistas sintéticos, es decir los DJ's como las estrellas del milenio que acaba de nacer y enmarca a los clubes como el escenario del futuro.

“Cream es un estilo de vida resguardado entre los brazos del vanguardismo, expresado a través del bit, reflejado en los movimientos frenéticos del cuerpo y delineado por la vibra del momento” 83

Cramfields, hizo su presentación como un foro abierto a la expresión humana y escenario que desde 1998 congrega a los máximos representantes de música electrónica, combinándola con atracciones impactantes, engloba lo mejor de la vida nocturna.

Según Gill Nightingale de Cream Production lo que hace especial a Cream, es que nace como el primer festival de música y baile en 1998 y propicia el surgimiento de otros festivales del mismo tipo

En el 2000 el festival tuvo 8 escenarios que desde las 13:00hrs., del 25 de agosto hasta las 6:00hrs., del 26 de agosto albergó a Paul Oakenfold, Carl Cox, Paul Van Dyk, Sasha y John Digweed, Judge Jules, Dave Seaman, Hernán Cattaneo, Lauren Garnier, Basement Jaxx, Dave, Clarke, Erick Morillo y Danny Rampling entre otros, con más de 45,000 asistentes.

Esta vez se inauguro para la comunidad rave británica el Evian Spa Resort, sucursal del Evian Les Bains en Francia, el cual se transportó a Cranfields, este spa ofrece jacuzzi, sesiones de masaje, clases de yoga, canchas de tenis, campo de golf y alberca al aire libre (llena de agua Evian). Contó también, con Entertainment Zone, que es un área enmarcada en el avance tecnológico destinado al entretenimiento humano (juegos de video y realidad virtual).

Para los que no pudieron asistir el 27 de agosto se lanzó el CD, un álbum doble: “Es la conmemoración de uno de los eventos más distinguidos de la comunidad electrónica”, esto en Liverpool.

Lo anterior es sólo algo de lo que sucede con la escena a nivel mundial, pensando en que éstas escenas llegan en tal estado al país, la situación de México es diferente, pero se va acercando poco a poco a las mismas dimensiones, a pesar de que desde 1990 se vienen realizando raves en diversos puntos del país y cada estado va desarrollando su escena, la tendencia por constituir una cultura de clubes, también se encuentra en desarrollo.

El ambiente que se vive en un rave es añorado por los empresarios y lo trasladan a los antros, cabría aquí señalar la emergente cultura de clubes. Ahora se habla del clubbing – el arte clubbing forma parte de lo que comúnmente se denomina antrear, sin embargo es más que eso, clubbing se refiere al arte de divertirse en los más modernos dance clubes, normalmente de estilo europeo y minimalista para bailar al ritmo de la música hause y otros géneros de electrónica

“La consecuencia de drogarse constantemente en un rave es que te puede provocar un paro cardíaco y causarte la muerte, lo mismo sucede con la gente que le gusta chupar y chupar en los antros hasta ponerse jarrisimas, no se puede mezclar drogas y alcohol porque es peor y se recomienda que si gustan del alcohol, el sexo, las drogas y todo tipo de cosas que se encuentran en los antros o raves, se debe evitar caer en excesos”<sup>84</sup>.

A propósito Marco Maroun Naluff, exmanager de la Vecindad hoy músico-cantante señala;

“En un antro del futuro va a existir mucha música cibernética, ya no habrá la tendencia acústica, ni rústica, todo lo veo metálico, plateado, lleno de láser, muchas pantallas, efectos virtuales nuevos en las mesas de pista y las canciones con video serán un rescate de lo viejo y estilizado con la electrónica” acerca de la bebida comentó, “muy mezcladas, nuevos colores y sabores, nuevas presentaciones, una coctelería que el día de hoy no nos imaginamos los primeros 500 sabores”.

La filosofía también va en el camino... “Los valores humanos tanto materiales, como mentales evolucionaran y todo será una fusión que cumplirá e iniciará ciclos, se desarrollarán nuevas formas de energía, que cada vez se dependa menos de la tecnología y nuestra forma de diversión cambiará a tal grado que tendremos todo tipo de ambientes, estados de ánimo, mayor resistencia al envejecimiento, mayor capacidad para beber, bailar nuevos ritmos y apreciar la música”

A finales del 2000, la revista “DONDE” que se especializa en recomendar lugares de esparcimiento en el interior de la República y en el Distrito Federal, en su número de diciembre tenía 108 antros en lista de recomendación en el DF., los cuales se dividían por el tipo de música y ambiente que ofrecen:

---

Cantinas	5
Clubes	14
Con Show musical	28
Pop	15
Dance	9
Tropicales	8
Cena y baile	9
Bares	8
Bohemios	2
Reggae	1
Electrónica	9

84. Gerencia, club 303 noviembre, 2001.

En noviembre del 2000 se inauguraba uno de los clubes más visitados por su concepto y por los DJ's invitados: "AVANTGARDE" . El siguiente en listado muestra los antros de género exclusivamente electrónico:

<b>SUR</b>
Blow: 55 50 3839, Iglesia 270, Col. Pedregal de San Ángel , México DF. Cover \$50. v y s 22 hrs.
Club Oberon: 561 16 17 30, Insurgentes sur 2113, San Ángel, México DF. \$60 ,22 hrs.
Escape Lounge: 55 50 76 11 Avenida La Paz #23, San Angel, México DF. Cover: dependiendo del evento. 22 hrs.
Pulp : 55 50 12 54, Av. Revolución 1608, Esq. Altavista, Col. San Angel Inn, México DF. No cover. 22 hrs.
<b>CENTRO</b>
Altura: 55 10 98 55, República de Uruguay 87, Col. Centro, México DF, \$150, 22 hrs.
Amsterdam: 52 64 66 55 ,Ámsterdam 284, Col. Condesa, México DF. \$ 200, 22 hrs.
Area: 52 82 31 00, Presidente Mazaryk 201 , Col. Polanco México DF, \$200, 22 hrs.
Avantgarde: 50 95 39 96, Puebla 310, Col. Roma, México DF. ,\$100 general, 23 hrs
Badasha: 559638 69, Bosques de duraznos 187, Col Bosques de las Lomas México DF. \$60, consumo 22 hrs.
Bar Lulu: 55 10 42 25, Bolívar 44, Centro Histórico, México DF. \$ 50 H. 22 hrs.
Buda bar: 5 de mayo #7 Col centro, México. D.F. \$150. 21 hrs.
Barracuda: 52 11 94 80, Nuevo León 4-A, Esq. Sonora, Col. Condesa, México DF. \$60, 22 hrs.
CLUB 303: 55 35 04 07, Ponciano Arriaga 31, Col. Tabacalera, México DF. \$150 h y \$ 50 m, 23 hrs.
Club 69: 55 18 09 76, República de Uruguay, 69. Col. Centro México DF \$ 100, 23hrs.
Club Lounge & discoteque: 55 70 04 44, Prolongación bosques de reforma 1813, Col Vista Hermosa \$150 22 hrs.
Colmillo: 55 92 54 51, Versalles 52, Col Juárez, México DF, \$159. 22 HRS.
DADA X: 55 88 64 27, Bolivar 31 Col Centro, México DF. cover depende del evento, 22 hrs.

Dragon Fly: 52 54 72 98, Lope de Vega 232. Polanco, México DF. \$250 23 hrs.
La Perla : República de Cuba 44, Centro, México DF. \$ 40 22 hrs.
La Tirana: Versalles 52, Col. Juárez, México DF.
La victoria: 55 74 17 62 Coahuila 92 Col Roma. México DF. \$80, 22 hrs.
Palace: 52 86 00 66, Reforma 483, Esq. Cuahutémoc, México DF. \$ 150 h. \$ 50 m.
Pervert Lounge: 55 10 44 54, República de Uruguay 70, Centro Histórico, México DF \$60, 22 hrs.
PUMPIN Pelvet: 52 55 18 63, Leibniz 51 Anzures , México DF. \$150, 22 hrs.
RIMEL: 55 29 34 51, Reforma 590 Guerrero, México DF. cover depende del evento, 22 hrs.
<b>NORTE</b>
Alfil Negro: 55 87 71 72, Montevideo y 100 Metros 55 87 71 72 cover depende del evento. 22 hrs.

La música electrónica es una experiencia participativa donde la gente no sólo responde al impacto sensorial de las pulsiones electrónicas sino que busca un sentido de comunidad y pertenencia distinto a las arcaicas estructuras impuestas por la sociedad, la escena ha tardado en implantarse y la apertura de diversos clubes y antros hablan de una literal explosión de la vida nocturna y las fiestas rave.

Hay empresas en cada estado del país, por ejemplo en Monterrey esta Psioniko Producciones, que impulsa la trascendencia del movimiento electrónico en México:

“Estamos comprometidos a difundir la música en lugares en donde se quiere obtener una fuerza masiva de energía positiva y colectiva a través de organización de eventos exclusivos, booking a nivel nacional de los elementos más importantes y creativos del movimiento electrónico de Monterrey, Psioniko apoya a cualquier asociación o individuo en la planeación y / o organización de eventos, proporcionando Dj’s, música, equipo de sonido, iluminación y espacios, ya sean al aire libre o en antros de distintas ciudades”<sup>85</sup>

Global Electro, es otra compañía productora de eventos de música electrónica, subsidiaria de Oxes compañía de producción de multimedia, cine y televisión, realiza eventos en el vajo, sobretodo en Querétaro, la última noticia que hubo de ellos fue que tenían planeado realizar el Trans Global Nation World Tour en *La Boom*, el 14 de junio del 2001, pero fue cancelado.

<sup>85</sup> Editorial de la página electrónica [www.pсионiko.com](http://www.pсионiko.com), enero 2001

En el Distrito Federal están Tower Records, Planet Productions, en el 2000 debuta W Radical, junto con Rimel (el club) y Sico (condones), entre otros patrocinadores.

También, existen empresas que surgen de la misma comunidad, dedicadas a realizar eventos raves como: Toxic Productions que nace en 1996 ( antes también existía, pero bajo otro sello) como una nueva organización encabezada por Dj Deep y Dj Loop, dedicada a promover y consolidar la música electrónica en México, tratando de crear una cultura musical y auditiva enfocada hacia esta.

En cada uno de sus eventos ha presentado novedosos conceptos ligados estrechamente con la tecnología, basados en música electrónica y ambientes underground, además de sus principios de consolidación y fortalecimiento de la escena rave mexicana. Uno de los conceptos que tienen como política es apoyar a DJ's y a la música electrónica underground, dentro de los parámetros de calidad, garantiza cumplir con lo ofrecido en los flyers, elige a los Dj's, proyectos techno y bailarines de performance, en afán de mantener su nivel de calidad.

Según el Dj Deep y el Dj Loop. "El verdadero propósito de nuestras producciones es el intoxicar tu cuerpo, alma y mente, única y exclusivamente con la música de fin y comienzo de milenio: la música electrónica"

Noiselab es un colectivo de artistas y talentos con base en la ciudad de México. Sus producciones siempre están cargadas de frescura y originalidad, el colectivo esta conformado por los DJ's: Adrián, Alexis, Carlos Elizondo, Eugenio Royale, Martín Parra, Quecho, Ramiro, Koggi, Uriel y Xaca. Los grupos y Live Acts que manejan son: Sánchez y Ruiz, Glaider, Década 2, Bn Loco y Chili Drop. Martín Parra y Uriel son productores en esta organización. Noiselab ha sido responsable de las famosas partys blue, blanc y rouge que anduvieron de tour en el país.

Aparentemente para éstas productoras no es nada difícil organizar una fiesta, sin embargo si se analiza la magnitud de cada evento a veces se gana y otras no, el realizar un rave implica conseguir la locación, el equipo de sonido y pagar un ingeniero, luces, el Dj, lo del consumo, la decoración, los bailarines, performancers, los flyers, permisos, mordidas, por tanto algunas veces el acceso a los eventos resulta muy costoso. Habría que tomar en cuenta este tipo de gatos, por ejemplo los Dj's extranjeros cobran un aproximado de 1500 dólares por mezclar y 2000 dólares y fracción por tocar, más viáticos y transporte.

Una buena producción aproximadamente cuesta unos 250 000 pesos, ¿qué pasa cuando en el momento llegan a cualquier evento 1000 personas y se cuelan 400?, cuando termina la fiesta y no llega la gente esperada y además hay que pagar los daños, la destrucción de la decoración, entre otros gastos, parece que en este momento algunas productoras hacen su debut y despedida.

“En la historia del rave en México ha habido de todo, gente profesional y comprometida que ha dejado el alma y fracasado a manos de terceros, y gente que se ha aprovechado de un boom para hacer negocio, dejando un amargo sabor de boca al terminar sus fiestas antes de tiempo y mandar a todos de regreso a sus casas antes de que la nave aterrice, así como ahorrarse las lonas en épocas de lluvia y contratar a sonidos de bodas, olvidándose por completo de la ambientación”<sup>86</sup>

Esto por otro lado puede justificar el enojo de los asistentes, el que no cumplan con lo ofrecido en los flyers como presentar a un Dj en lugar del anunciado, o que se acabe el agua, la comida etc. Al respecto se comentó “Nos falta mucha cultura, es irreal que bajo la bandera de amor y paz, la gente saque lo peor de sí misma, ya se saltándose, excediéndose en la medida de lo posible o increíble y utilizando la escena para hacer negocios fáciles de manera descarada con drogas de pésima calidad o que simplemente aparentan serlo”<sup>87</sup>

## MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Ya que los medios de comunicación son expertos en crear realidades, propagarlas, recrearlas, generarlas, transmitir las y esta es un producto social, y además uno de los objetivos de un rave es crear otra realidad, lo que se obtiene es una realidad dictada por los medios de comunicación, emitida con los matices más convenientes para el mercado, logrando revenderles su propia cultura ya modificada.

Tanto la club culture, las productoras, como los festivales y otras tantas actividades relacionadas con la cultura rave, deben parte de su éxito a la introducción de los medios en dicha cultura. Hasta el día de hoy la televisión parece mantenerse ausente a excepción de algún reportaje transmitido por el canal 22 o el 40.

## RADIO

Sin embargo, la radio ha dado una buena cabida a esta cultura al transmitir programas que difunden la cultura rave y la música electrónica, “interferencia Auditiva”, fue transmitido a través de una estación de radio pirata por el 98.1 de FM en la ciudad de México en 1994, se tocaba música techno, new beat, industrial y básicamente era un espacio amorfo de música definitivamente no comercial, además se tocaban temas sobre cibercultura, ciencia ficción y todo tipo de información que generó un público interesado en todo esto y puede tomarse como el primer programa, para este fin.

Lo anterior logro crear un espacio exclusivo para esta música y el 2 de junio de 1995 salió al aire por primera vez “Audio Interference” en el 91.7 FM, producido y conducido por Iohann Rashí y Carolina Muñoz. Tiempo después apareció en diferentes medios; como en el programa Ozono de MTV, en la radio de la ciudad de México, estableciendo un nuevo programa en el 95.7 de FM bajo el subramal de Frecuencia 303, apareció también en WFM Y Radioactivo

<sup>86</sup> Pit-A, “Detras del Psycho”, *Sonika*, septiembre de 2001, Pág. 60.

<sup>87</sup> ídem.

En 1996 el Dj Chrysler produjo el programa "Euphoria, radio performance" para WFM 96.9 de la cadena Radiópolis en la ciudad de México. Dos años después la estación de radio Orbita FM. 105.7, saca al aire un programa de música electrónica llamado "Nexos"; posteriormente sale al aire un segundo programa llamado "Techno Plex"

su última transmisión se realizó el 31 de diciembre de ese año. El equipo de éstos programas se desintegra y son absorbidos por Televisa, el proyecto es retomado y surge W Radical (antes WFM 96.9). Via Radioactivo 98.5 FM, se transmite "El ojo virtual", a cargo de Karina Santillán. En febrero de 2001 se abre un espacio para la música electrónica en esta estación, para sustituir los espacios de fin de semana que tenía Erich Martino, Alexis y Uriel estrenan su *Radio Lab*, donde presentan por espacio de dos horas (de 10 a 12pm), nuevas propuestas de música electrónica. Radioactivo dejó de transmitir el 31 de enero de 2002. Actualmente podemos oír a Hector Douglas con *Acid Track* por Orbita FM, a Erika Zabala en *Teraphi Trance* por WFM y a Erich Martino con *Referencia* en Radio Activo, entre otros.

No es casualidad que en fechas relativamente recientes se haya incluido música electrónica en la programación de dichas estaciones, lo redituable que representa ser la escena le abre las puertas en este y otros medios.

## REVISTAS

Por el lado de los medios impresos, no se cuenta con bibliografía mexicana sobre el tema, sin embargo, diversos periódicos han publicado ensayos, reportajes y notas en; *La Jornada*, *Milenio*, *El Reforma*, *El Metro* y *El Norte (en Monterrey)*, en marzo de 2002 se abre un espacio en el periódico, *El Día*, todos los jueves dedicado a la escena electrónica nacional, espacio que cubren Carlos Bataller.

Las revistas, por otro lado parecen interesarse en el movimiento, *La Mosca* por ejemplo ha dedicado algunas páginas al movimiento, así van surgiendo publicaciones especializadas en la música de género electrónico y la cultura rave como; *Zugo* revista mensual que surge en febrero de 2001; *at/syber* sacó su número 1 en abril de 2001, *Sonika* en agosto del 2001 y otras más surgirán. De éstas tres *at/syber* era en realidad la única 100% dedicada a la escena, las otras dos le dedican una sección, *at/syber* deja de existir en febrero de 2002, según David Peralta, editor de la misma a causa de problemas internos. Para julio 27 de 2002 se tiene planeado el lanzamiento de una nueva revista especializada en la escena electrónica nacional, el nombre *DJ CONCEPT MEXICO*.

## WWW

La red también, se ve ligada al desarrollo de la escena y aparecen un sinfín de sites. Acerca de los sites, el suplemento ¡*Por Fin!* del periódico *El Universal* publicó lo siguiente: "Además de dar difusión a ésta escena juvenil, de alguna manera se han convertido en los portavoces de esta manifestación cultural, en este espacio que ha ayudado a que la escena crezca día a día hacia todos los rincones del país"<sup>88</sup>

88 G@botron y RMO. Antros. *Por Fin*, pág 39. 17 de enero de 2002. *El Universal*.

Algunos de éstos sites son los siguientes:

<b>SITES RAVE NACIONALES</b>	
<a href="http://www.elektorave.com">www.elektorave.com</a>	Página dedicada al movimiento, en un principio con muy buenos artículos, aunque algunos son traducciones de los de hyperreal, no se actualiza con frecuencia y parece más una guía de eventos.
<a href="http://www.ciudadpop.com">www.ciudadpop.com</a>	La página hermana de elektorave. Contiene todo sobre la vida nocturna y desmadre en el DF.
<a href="http://www.go.to/gd1tribe.com">www.go.to/gd1tribe.com</a>	Página sobre el movimiento electrónico en Guadalajara . Contiene flyers pasados, información de DJ's, eventos, etc.
<a href="http://go.to/proyectogdl">http://go.to/proyectogdl</a>	Otra página sobre el movimiento en Guadalajara. Con muy buen diseño, guía de eventos, etc.
<a href="http://www.loquesea.com/electronik">http://www.loquesea.com/electronik</a>	Sitio dedicado al movimiento electrónico en América Latina.

<b>SITES RAVE INTERNACIONALES</b>	
<a href="http://www.hyperreal.org/">http://www.hyperreal.org/</a>	Una de las páginas más completas de todo el movimiento electrónico mundial y a la cual le debemos muchísimo. Mucha de la información que ponemos en Ciudad Pop se basa en artículos e info. que se encuentra en esta página. Todo buen raver la debe de conocer.
<a href="http://www.dancesafe.org/">http://www.dancesafe.org/</a>	Para todos aquellos que utilizan sustancias químicas para incrementar sus sensaciones musicales y para los primerizos e interesados en saber que hay detrás del E y otras sustancias utilizadas por algunos raver's.
<a href="http://www.faproductions.com">http://www.faproductions.com</a>	Promotores de eventos rave en estados unidos y agencia artística de DJ's.



Uno de los sites más conocidos entre la comunidad rave en el DF es Elektrorave, la cual está dividida en diversas secciones como; cultura, comunidad, música y otras, pero la información no ha sido actualizada de febrero de 2001 a la fecha, excepto por la ruta de fiestas que es modificada semanalmente y una que otra nota sobre algún evento importante, al respecto la siguiente nota:

“Una página llamada Elektrorave, que es en teoría una guía de eventos, se ha convertido en el cuartel de operaciones de esta plaga y en una invitación abierta a la PGR para hacer operativos. En sus foros la banda PLUR se vanagloria, de sus triunfos, sus miembros se ponen de acuerdo para juntarse y analizar el perímetro de las locaciones, solicitan a gritos a alguien que les consiga sus dulces, amenazan de diversas maneras a los organizadores si no les cumplen sus caprichos, les piden cortesías y se quejan hasta el cansancio de los precios”<sup>89</sup>

Lo anterior no sólo confirma su falta de actualización, seriedad y formalidad, sino la anteposición de intereses económicos a los culturales, por parte de algunos de directivos de sites de internet.

## DISQUERAS

Antes una nota sobre los discos. Aunque los CDS son extremadamente populares entre los DJ's de todo el mundo, existe una afinidad casi ritual con los discos de pasta, especie en extinción que sólo pudo sobrevivir gracias al apoyo de dicha cultura.

Cuando desde los grandes despachos de la industria musical, emisoras de radio y tiendas de discos se decretó la muerte de la músicaailable, ésta se escondió en sótanos para sobrevivir. Al igual que los ritmosailables tildados de "decadentes", los discos de vinilo se retiraron momentáneamente a los estantes de pequeñas tiendas y locales de venta de segunda mano, producidos en cantidades limitadas.

Sin embargo, los discos de pasta y la músicaailable sobrevivieron juntos, como medios perfectos el uno para el otro, difundiendo el nuevo evangelio electrónico yailable en tornamesas de todo el planeta, esto a través de una incipiente club culture que se mantuvo en los sótanos durante los terribles años ochenta, en los noventa, retomaron el control del mundo pop.

El joven es un ente consumidor y se abren espacios para esto, el mercado abre espacios para las grandes estrellas, pero qué pasa con el subterráneo, la cultura independiente puede generar mercados para sobrevivir, ya que no se puede esperar que los medios ayuden.

Un ejemplo es la autogestión de Nortec, Roberto Mendoza (Panóptica), al respecto comentó en entrevista: “Nos acercamos a sellos nacionales y nos rechazaron, se tuvo que acudir a un sello extranjero, por necesidad, penosamente hacer música electrónica mexicana para México, te mueres de hambre”.

<sup>89</sup> Pit-A, “Detrás del Psycho”, *Sonika*, setiembre de 2001, Pág. 61.

Por su parte Antonio Abarca Director de EMI, considera que la escena nacional es una gran promesa de ventas de discos, porque se percibe una generación de propuestas de Música Electrónica. En la Industria disquera se presenta una tendencia por sacar al mercado puras compilaciones que venden grandes cantidades: “EMI cree que se puede vender lo mismo con creatividad, apuesta por la producción nacional para darle una proyección internacional EMI propone sacar el material de sus artistas en menos de 100\$, para lograr que llegue a un mayor numero de gente”

En septiembre de 2001, BMG y Arteria sacan al mercado, el disco del festival de música electrónica más grande del mundo: “The Love Parade Compilation 2001”, en el que se incluyeron temas del Dj Klang y Ramiro Puente, entre otros. BMG argumentó que la importancia de este disco radicaba en que significaba un paso más para la escena nacional, hacía el Love Parade, sin embargo esto lo ha logrado el Tecnogeist, el disco se presento en el centro de espectáculos La Boom, el 6 de septiembre de 2001.

El 21 de marzo de 2002, se lanza al mercado “Subliminal Sessions Two”, disco que inaugura la sociedad entre +MAS (subsello de BMG) y Subliminal Records de Erick Morillo, sello Neoyorquino, lo cual contempla la incorporación de artistas mexicanos en sus filas. En entrevista Benjamin Hernández manager de +MAS, argumenta porque no ha habido un interés constante por parte de los sellos internacionales en la escena mexicana: “No ha habido nunca un seguimiento real con los discos y los artistas; mover toda una escena de música electrónica si es difícil en México porque se ha dado por etapas y por grupos”<sup>90</sup>

En México la escena rave se produce y se distribuye a través de las productoras y casas disqueras, algunos discos de la producción mexicana son los siguientes:

ARTISTA	DISCO	DISQUERA	AÑO
Artefacto	Interruptor	Opción sónica	1997
Hocico	Odio bajo el alma	Opción Sónica	1997
LLT	Technoritual	Independiente	1992
LLT	Relato del Futuro	Opción Sónica	1996
LLT	Ligas diversas	Opción Sónica	1998
Moenia	Moenia	Universal	1996
Oxomaxoma	Sin boca con los ojos negros	Opción Sónica	1997
Titán	Titán	BMG	1995
Titán	Simón Feel the Noise	EMI	1998
Nortec	Nortec Experimental	Mil Records	2001
Varios	The Love Parade Compilation 2001	BMG	2001
Choo Choo Romero y Erick Morillo	Subliminal Sessions Two	+MAS/Subliminal Records	2002

<sup>90</sup> Rene Peñaloza, Erick Morillo y el nacimiento de Subliminal Records, *Pulse Latin*, Tower Records, David West, Tower Records S.A de C.V. Marzo de 2002, Pág. 24

## 3.4 Tecnogeist.

Para el final se ha dejado a los festivales realizados en México, se tratará a dos de los más importantes (no los únicos) el Tecnogeist por ser uno de los que representa la cultura rave nacional y el Aca World Sound Fest por representar lo contrario; es decir, su comercialización.(aunque no se puede adjudicar la totalidad de dicho estado a este festival).

El Tecnogeist es considerado como el festival de música electrónica más importante de la capital como festival cultural y foro de discusión de los temas inherentes a la cultura tecnológica contemporánea, promueve formas de expresión, tendencias y variantes en las estéticas musicales que ubicadas en el espectro de la tecnocultura se denominan con el termino genérico música electrónica, enfocado al intercambio músico-cultural de Alemania y México, forma parte del marco de las actividades que se llevan a cabo en el festival del Centro Histórico.

El Tecnogeist encierra en general los siguientes temas:

- \*Afirmación y creación de la cultura de nuestro tiempo: impacto de las nuevas tecnologías en la existencia social, la virtualidad y la realidad emergentes.
- \*Las formas de asimilación: la cultura de clubes, los códigos de grupo, la moda, los diferentes escenarios y diversidad de escenas en el mundo.
- \*Estrategias de proyección y producción, etiquetas discográficas, publicaciones, investigaciones y proyectos marginales.
- \*Procesos de traducción. Diferentes significados en tiempo y precisos de los fenómenos de la tecnocultura.
- \*Surgimiento de fenómenos nuevos que transforman no sólo el entorno, sino la vida cultural misma.

### **TECNOGEIST**

**TECNO**-proveniente del español que más que anunciar un género musical exclusivo, apunta al sentido de la tecnocultura.

**GEIST**-término alemán que expresa un concepto filosófico para designar todas las formas con las que se expresa el espíritu: en la cultura, la ciencia, la religión, el arte y la historia, en toda forma de representación y proyección en su proceso de su desarrollo universal.

La primera versión se efectuó en marzo de 2000, el 25 de marzo se realizó junto con Arteria Producciones, el Primer Desfile de Estética Musical Electrónica, que recorrió el trayecto del Ángel de la Independencia al Zócalo y culminó con un rave masivo aquí mismo, con más de 50 000 espectadores y más de 12hrs., de duración, además de las conferencias y su expansión a lugares como el Salón 21, el Palacio de los Deportes y el Bar La Perla.

En marzo del 2001 se realizó la segunda versión sus actividades inició el 15 de marzo y terminarían el 25 del mismo mes.

Marzo 16- Rueda de prensa, circuito raver en los clubes Centro Histórico

17- 17:00 hrs., Segundo Desfile de Estética del Ángel al Zócalo, pero terminó en el monumento a la Revolución (porque una semana antes hubo un concierto en el Zócalo de otro género musical y se supone, provocó desmanes, por esto se cambio el lugar ).el

**18:00 hrs. Rave masivo en el monumento a la Revolución (originalmente se haría en el Zócalo).**

18- Día de promoción.

19-Tecnoritual en el festival Tajin 2001.

20-Inauguración, antecedentes del movimiento en Alemania.

21-Cultura, Tecnología e Influencia en los géneros de música electrónica.

22-Elaboración del léxico crítico de la cultura musical electrónica contemporánea.

23-Concierto Salón 21.

“a las 6 de la tarde, cinco camiones con largas plataformas transportaron cientos de jóvenes, hasta el monumento a la Revolución, cada vehículo llevaba 3 o 4 dj's y entre 150 y 200 jóvenes en promedio en cada plataforma y más de 2000 personas acompañaban a la caravana”<sup>91</sup>

## **PARTICIPANTES DEL TECNOGEIST**

### **POR ALEMANIA**

Hamburgo: Musicos y DJ's de Superstition, Tomás Schumacher, Humate, y Axel Wirtz, de Munich ; Músicos y DJ's de Gigoló Records, Dj. Hell, Zombie Nation y Acid Maria , de Berlín; Mijk Van Dyk y Mónica Hruze, de Frankfurt, Sven Vath y el Dr. Motte.

### **POR MÉXICO**

Tijuana: Fusible, Terrestre y Nortec, de Guadalajara; Luis Flores y Susi Quatro, de Monterrey; Tobi Temple y del D.F; Dj. Linga (P.A.), Klang, Unknow y Martín Parra

Al terminar el rave esa noche se esperarían más de 30, 000 asistentes sin contar las que salieron y llegaron en el transcurso.

<sup>91</sup> Héctor Blanco , observador del Tecmogeist 2001.

**Gracias a este espacio México tuvo presencia en varios festivales importantes como el Love Parade (Berlín) que contó con 1.3 millones de personas y en el que se presentó Dj. Klang, o el Festival Pop Homm (Colonia) donde se presentó el proyecto Tecnogeist a diferentes medios alemanes y ante una comitiva del senado de Berlín.**

**Love Parade en convenio con el Instituto Goethe, logran que el Tecnogeist, proyecto de este último, Festival del Centro Histórico y Arteria, forma parte de la red mundial del Love Parade, por lo que la versión de Tecnogeist 2002, en abril y a partir de este año: incluye el desfile Love Parade y se puede hablar ya de Love Parade México.**

## 3.4.1 Aca World Sound Fest.

¡...estuvo bien chido, había una super vibra y me la pase de poca ma...!

¡...Aca World Sound festival... que puedo decir... tres días **ORGASMICOS!**

“...uno de los eventos mas chingones!, ¡yo me la pase de pelos! me gaste un varo pero valió la pena, me fui con mi chava y todo muy chingón, y nos dejaron a pata el primer día, ja ja ja a las 7 de la mañana, **PLUR**”

“...la neta que chido para todos los que fueron, se sentía la buena vibra desde que llegabas a las pistas hasta que llegabas a la otra y así consecuentemente, la neta es el mejor rave que he vivido y espero que no sea el ultimo en su especie”.

Iniciamos la llegada a Acapulco, formándonos para conseguir los boletos para el Aca en las “oficinas del Aca Fest.” Instaladas junto a Disco Beach, la costera Miguel Alemán lucía como la avenida Zaragoza un lunes de 2 a 3 de la tarde. No había indicaciones de cómo llegar a Tres Vidas y el numero de gente que había era impresionante y se respiraba un ambiente de ansiedad.

Para entonces ya éramos más de 11 000, según comentarios de W Radical, que transmitía todo lo que pasaba, entre las respuestas que se oían al preguntarles el porque de su asistencia se escuchaban nombres como: Dave Seaman, Anthony Pappa, Sev Fontaine, entre otros, algunos de plano sólo decían Cox, se habló mucho también de Little Louie Vega leyenda de Nueva York (garage house). Los asistentes eran en su mayoría mexicanos de distintos lugares del país, además vinieron extranjeros exclusivamente para el Aca.

Después se tomó el autobús sobre la costera hacia Tres Vidas y de ahí otro, para llegar al lugar exacto el recorrido fue aproximadamente de tres cuartos de hora. Aquí se volvieron a escuchar, pero con más ansiedad los nombres de Fontaine, Pappa, Deep Dish, David Morales, y Moby, se podían sentir los beats anunciados por la música que acompañada de luces multicolores declaraban el inicio del Aca.

El concepto del festival se concretó en cinco escenarios estratégicamente montados:

Escenario 1. Electrónica Terra Centra

El encuentro de la raza humana.

Moby Live. Carl Cox. Nick Warren. Deep Dish. Dave Seaman. Seb Fontaine. Anthony Pappa. Jimmy Van M. Banco de Gaia Live. Mark Lewis. Doc Martin. Cass. Martin Parra. Tracy Young. Tiny Tun.

### Escenario 2. El Encuentro de las Almas

Un mundo. Un hogar. El hause.

David Morales, Danny Tenaglia, Little Louie Vega, Frankie Knuckles, King Britt/ Alma Horton Satoshi Tomiie, Mark Farina, Marques Wyatt, Dj Heather, Miguel Migs, Diz, Lord G. Baby, Hector Romero, Gordo Garza y Bobby D'Ambrosio

### Escenario 3. Un solo rio fluye.

La explosión del jazz en la Armonia Dance.

Poncho Sánchez, Hugh Masekela, Jazzanova, Gilles Peterson, Julius Papp, Garth Trinidad. Jason Bentley, Quazar, Adnan, Uriel, Mark Taberner y Mocean Worker.

### Escenario 4 y 5. Los Limites de la Percepción.

Un viaje sicodélico para tus sentidos.

LTJ Bekem, Mc Conrad, MWSS. Damon Downs, Infected Mushroom, Medicine Drum, Brad & Daniel, Michael Dog, John Kelley, Mick Cole, Foxgluv, Ming & FS, Indian Eagle Dancers, Nick Doof, Axel, Dimitri Nakou, Tristan, Raja Ram, Paul Taylor, Xavier Fux y Sonkite.

El audio y la iluminación fueron perfectos, la decoración y los performances *ad hoc* para cada género, cada asistente podía recorrer las diferentes pistas hasta encontrar el ritmo y estilo que prefiriera. El escenario de jazz tenía mucho menos gente que los demás aquí se escucho latin house y acid jazz y los raver's de esta pista eran algo mayores, comparados a los chavitos de otros escenarios..

El escenario que estaba a reventar era el de house (El encuentro de las Almas) era el más alejado y estaba decorado por SICO, con globos y condones, nos tocó ver a Little Louie Vega por todos lados había gente bailando al ritmo de latin house.

En el cuarto escenario donde el más grande atractivo para el cierre era el dueto Infected Mushroom, se respiraba un olor a incienso, LTJ Bukem fue el encargado de que se empezara a tomar forma en este escenario fue de lo mejor que se había visto hasta ese entonces.

El Dj Carl Cox considerado como el mejor de 1998, condujo por cuatro horas, hasta las 7 de la mañana, la actuación de Pappa hasta las 8 en el Electrónica Terra Centra, terminó con la salida del sol y se pudo ver miles de cuerpos sobre la playa esperando que dieran las 9 de la noche de ese día para continuar. Solo que el mio también estaba entre esos y no supe más hasta el sábado, para este día en el que se cerraría el Aca.

El sábado se oyó en el segundo escenario oímos las mezclas de la Dj Hather, después subió Diz, entre tanto fuimos al Electrónica Terra y ya había iniciado Jimmy Van Mallghem que iba concentrando a más y más gente, Poncho Sánchez por su parte hacia lo correspondiente en el escenario de Jazz y también fue uno de los que congrege gente por su ritmo pegajoso.

Nos movimos al de la Percepción y aquí era Michael Dog, el que tenía el control, ya que era el último día anduvimos de pista en pista y regresamos a la de hause y Britt ya había comenzado, Doc. Martín no se había presentado Britt seguía con sus mezclas de pronto salió Alma Horton (hubieron algunas fallas técnicas, pero no opacaron la actuación de Britt y Horton).

En tanto en el escenario principal Moby ya se encontraba luciéndose con su temas; Porcelain, Why does my Herat feel so bad?, Honey, Bodyrock, Natural blues, Machete, Go y Move. Moby se adueña del escenario y los asistentes se encuentran más que entusiasmo.

Otro ausente fue Tenaglia, estábamos esperando verlo, no llegó pero Carl Cox sí, así que ahí estuvimos tocó aproximadamente tres horas, con Carl sobresalieron ritmos tribales, y luego algo progresivo con esta actuación aparece finalmente el sol anunciando el término del festival por toda la playa hay cuerpos de los dancer's.

Y de pronto, ¡sorpresa! Tenaglia apareció y continuó en el tornamesas del escenario principal comenzó con algo de tribal para seguir con algo de latin house, eran las siete de la mañana, pero consiguió hacer bailar a miles de personas y con el se cerró el Festival, el Festival de las Estrellas.

Todo esto inició con la rueda de prensa sobre el Aca World Sound Fest, el 27 de septiembre de 2000, en el club Rimel anunciada por Luis Gerardo Salas durante su programa.(W Radical).

En la rueda de prensa se entregó a los medios dos hojas en las que se informaba a grandes rasgos de los que se trataría el festival. En la primera hoja (de antecedentes) se señaló:

"Como parte de un movimiento planetario conocido como comunidad global de la música y el dance electrónicos, del 2 al 5 de noviembre en Tres Vidas, Acapulco Guerrero, tendría lugar entre la playa y el cielo del puerto el Aca World Sound Fest., un evento que reproduce las experiencias de ciudades como Londres, Barcelona, Los Ángeles Chicago e Ibiza que reúnen año tras año, a los grandes grupos de jóvenes en el nuevo paradigma del entretenimiento multimedia"

En una segunda hoja se agregaba: "Este revolucionario modelo de festival presenta una nueva era en la cultura juvenil global. Al presentar lo mejor de los musicales de la próxima generación, el objetivo es traer a México, un evento de categoría mundial, de un nivel jamás visto en América Latina".

Según los organizadores el Aca World Sound Fest. es un encuentro global, una celebración de Paz, la Unidad y el Dance. El evento según el mismo documento se llevaría a cabo en una extensión territorial de 150 mil m2, entre dunas y arena en las afueras de Acapulco y el nuevo aeropuerto y las instalaciones serían divididas en cinco escenarios:



#### Escenario 1: "Electrónica Terra Centra"

Fue el escenario principal y sus dimensiones dieron para 15 mil visitantes. La música se complementó con tapices de luces e imágenes en constante movimiento: entre los artistas se incluyeron a Tini Tun, Martín Parra, Jimmy Anthony Pappa, Carl Cox, Nick Warren y Moby.

#### Escenario 2: "Encuentro de las Almas"

Destacaron los sonidos soul de la música hause, estuvieron Little Louie Vega, Danny Tenaglia, David Morales, Mark Farina, Marques Wyatt entre otros,

#### Escenario 3: "Un solo río fluye"

Actuaron y tocaron músicos tradicionales del jazz, Hugh Masakela, LTJ Bukem, Morris, Poncho Sánchez, Kruder & Dorfmeister.

#### Escenario 4 y 5: "Los límites de la Percepción"

No se basó en ningún género musical, sino en hilos que se entretejidos, entre los artistas estuvieron: LTJ Bukem, Damon Down, Infected Mushroom.

Se hizo la presentación de los organizadores del Aca World Sound Fest.: Gerardo Salas, Pedro Moctezuma, Michael Hahn, Ramón Llarena y Arturo Galí, Director de Radical y se continuó diciendo: "La música electrónica tiene poco más de una década de existir en su forma actual, a lo largo de este lapso se ha convertido en uno de los principales elementos de la cultura juvenil trascendiendo culturas, lenguajes y clases. La música electrónica logra tender un puente sobre los abismos, al apelar a nuestro instinto cultural universal de selección a través del baile y festejar por medio de la tecnología, la experiencia compartida de la globalización en nuestra generación".

Sin duda el Aca World Sound Fest. fue uno de los eventos más importantes del año pasado y se perfila para seguir siéndolo, pasará a la historia de la escena rave mexicana como uno de los de mayor proyección internacional, gracias a la cobertura que se le dio; (durante la misma conferencia) en voz de Gerardo Salas: "vendrán exclusivamente periodistas más renombradas publicaciones extranjeras; *Magazine, Q, Rolling Stone*"

Si, el Aca fue un éxito en la prensa, pero habría que tomar en cuenta la experiencia de los organizadores en este tipo de eventos (Televisa), además de que éstos fungieron como su propia agencia de noticias. Mucha gente, no sabía con exactitud a que fue, pero ahí estuvo gracias a la forma en la que W Radical (léase, Televisa Radio) manejo el evento por todo un mes además.

El Aca y su éxito ya mencionado estuvo respaldado por Televisa, la cual se caracteriza por realizar eventos masivos, esto entre otros inconvenientes produjo discriminación para con los medios de comunicación, entre ellos estuvo *Milenio, La Jornada, Starmedia, Mixup, Latin Pulse, Reforma*, CNI canal 40, Radio Universidad de Guadalajara y el diario de Monterrey.

Los organizadores no mostraron el respeto que se debía a los representantes de los diferentes medios, con actitud prepotente se dio preferencia a “amigos”, quienes tenían un “*all access*”, a Televisa, según los encargados de atender a la prensa Cynthia Nadal y Joao Barrera empleados de Fleishman Hillard México, argumentaron que de esa forma se tendría una mejor cobertura debido a su experiencia en este tipo de producciones.

Algunas de las incongruencias por ejemplo, fue que al principio los coordinadores de prensa ordenaron que no se permitiera ingresar cámaras o grabadoras a la prensa, después que siempre SI. Y otra fue cuando se dijo que tampoco estaba permitido tomar fotografías a Moby, aunque esta última fue una orden no acatada resulta absurdo que se hagan este tipo de peticiones cuando se supone que lo que se buscaba era la mayor cobertura al festival y por otro lado para que invitaron a medios, si finalmente no se les permitiría realizar su trabajo.

Pero, ¿Por qué se especula sobre la autenticidad?, ¿Por qué solo se le da el crédito en cuanto a infraestructura y cobertura en los medios?.

En primer lugar el nombre, el Aca World Sound Fest. Tuvo todas las características de un rave, fue un rave, pero sus organizadores lo negaron. El primer rave que no será rave ya que Luis Gerardo Salas, lo recalzó ante los medios: “...es un festival de música dance comercial”. Puede pensarse que la recurrente negación sobre, si es o no un rave se deba a las consecuencias que pudiera ocasionar al festival con respecto a las autoridades el hecho de la relación que tiene un rave con las drogas y su consumo. Pero, en realidad lo fue gracias a la presentación de súper stars del dance que hace algunos años dejaron de ser reconocidos como parte del *underground*.

“Será un festival de World Music un festival que nunca se ha visto en Latino América, similar a los que se llevan a cabo en Inglaterra (Glastonbury), Ibiza, E.U. (Global Gathering), Japón (Rainbow), un festival que a diferencia de los realizados anteriormente en México, ninguno ha tenido la importancia de este, ya que en un solo lugar durante tres días presentará a los 40 mejores artistas del dance del momento, por lo que debido a la infraestructura, el tipo de festival que es NO SERÁ UN RAVE, sino un festival anual donde cada año gente de todo el mundo venga a Acapulco”<sup>92</sup>

En segundo lugar, el hecho de haberse realizado en la playa hizo la diferencia, la distancia y el costo representaron para algunos un impedimento para asistir, aunque se dijo que solo tendrían acceso los mayores de edad no fue así, el Aca tuvo como asistentes en su mayoría a mexicanos, extranjeros y a todo aquel que pudo pagar su boleto, calificados como “niños bien”.

El boleto tuvo un costo de \$1250, con pase para los tres días, a través de Ticket Master, que incluía: servicio de hotel y transporte.

Al AWSF asistieron aproximadamente 70,000 personas y si se analiza talvez el precio es razonable tomando en cuenta, la distancia y el costo del hospedaje, etc., sin embargo no todos pudieron acceder a esto. Se dijo que el 100% de las utilidades generadas en la venta de los CDS de antología del evento, su comercialización y recuerdos coleccionables se donarian a organizaciones de beneficencia de todo el país y la región de Acapulco.

Se contemplaba reunir 500 mil dólares que se reintegrarían a la comunidad que impulso el evento entre los beneficiarios se incluía al DIF estatal y municipal, prevención y concientización sobre el VIH, programas de salud para el SIDA, programas de capacitación computacional y para el trabajo, niños sin hogar y un fondo para ayuda ante desastres.

Al respecto los organizadores señalaron en rueda de prensa el pasado 6 de septiembre de 2001 para la segunda edición del festival lo siguiente: “ Se recaudaron \$1,200,000.00 pesos de los cuales se distribuyeron de la siguiente manera; \$25,000.00 pesos para el DIF; \$ 10,000.00 pesos al grupo de Amigos del VIH, \$20,000.00 pesos para un kinder en la comunidad donde se realizo el evento, \$20,000.00 para los bomberos y la policia municipal del Puerto de Acapulco y para la Orquesta Filarmónica de Acapulco. Entre la labor Benéfica de este evento, también se crearon más de 1000 empleos temporales, participaron 125 músicos, 400 elementos de seguridad y 250 voluntarios”.

¿El que haya sido la primera vez que se realiza este tipo de eventos en Acapulco puede justificar hasta cierto punto los inconvenientes ya mencionados?.

Lo más rescatable fue la actuación de algunos de los DJ's, el hecho de verlos juntos sin tener que ir al extranjero fue un gran logro. Pero no justifica detalles como el que la programación respondiera a intereses de los directivos y a las amistades con los DJ's invitados, por lo que la selección de los grupos no se debió al nivel de calidad, sino a la mayor venta de discos.

Tal como lo argumenta Alyosha Barreiro parte de la organización del AWSF: “La jerarquización de los artistas invitados por cada uno de los cinco escenarios, tuvo que ver, más con las grandes cantidades de discos que venden los dj's estelares y la amistad que los une con los organizadores. Cada uno fue contratado por separado y pagado de acuerdo a su fama y no precisamente por su nivel musical y calidad. Todos son muy buenos en su área por lo que bien pudieron haber participado en el escenario principal, donde supuestamente están los grandes talentos de la música electrónica”<sup>93</sup>

Por otra parte si no se pudo comprar el boleto en Ticket Master o en la entrada del evento los encargados de prensa se dedicaron a ayudar: “Algunos gafetes de prensa apócrifos surgieron de la pérdida de uno, cuyo dueño era precisamente un responsable de atender a la prensa nacional e internacional. Los que hicieron su agosto los vendían en mil pesos”<sup>94</sup> O bien, si el nombre de alguien de prensa, por razones desconocidas desaparecía de las listas, a pesar de haberse acreditado con anticipación, no representaba ningún problema, porque se le ayudaba a acceder por una pequeña cantidad, tal como le sucedió a los del canal 22 a quienes les pidió 6000 pesos por entrar, ya que su nombre misteriosamente no estaba registrado.

Y algo más, al llegar al Aca, se hacía una revisión exhaustiva a los asistentes y no podían meter NADA, si llevaban papas, un sándwich, cigarros u otro tipo de estimulantes. Se quedaban en el retén, pero ya adentro se vendía de **TODO**.

Además el hecho de que los organizadores son para una mayoría integrantes de una escena plástica y prefabricada, con una tendencia a convertir lo que tocan en algo de la misma calidad, es una variante de mucho peso que facilita el planteamiento de éstas y otras dudas alrededor del Aca.

Evidentemente el Aca World Sound Fest., representó para los organizadores ganancias estratosféricas, tanto que el pasado 6 de septiembre del 2001 los productores del Aca World Sound Fest. Michael Hahn y Pedro Moctezuma, acompañados por Charo Fernández de W Radical y Jorge Cuesta de la Presidencia Municipal de Acapulco, anunciaron los pormenores de la segunda edición de este festival.

En esta ocasión el título "Aca Word Soun Fest.", esta precedido de la siguiente frase; "Música y Caridad"; es decir, **MUSICA Y CARIDAD-ACA WORLD SOUND FEST 2001**

Por lo menos se oye lindo. Según Michael Hahn : "El Aca World Sound Fest. es una experiencia global que une al mundo para la música, para ayudar y para convivir".

La segunda edición del festival se tenía programada para el 16 al 18 de noviembre en la misma playa que el año pasado, prometiendo mejorar lo de los transportes e higiene, señalando que los Dj's aportarían un porcentaje de sus honorarios a instituciones de su preferencia. El festival se suspendió según Michael Hahn debido a que los Dj's solo tienen espacio, en su agenda en el mes de noviembre de 2002, por lo cual se realizará en este mes.

Los patrocinadores para esta ocasión son entre otros: Diesel, José Cuervo, SICO, W Radical 96.9 FM, Unilever-Axe, Acapulco Convention and Visitor Bureau y el apoyo de la Presidencia Municipal de Acapulco. Anunciaron además que durante los próximos meses se realizarían eventos para promocionar el "Aca" en las ciudades de Monterrey, Guadalajara y DF., como ejemplo Deep Dish y Soulstice se presentaron en el DF. el 14 de septiembre.

Por el momento se tienen confirmados los siguientes DJ's : Electronic Terra Stage- Stereo M.C., Nortec, Paul Oakenfold, Carl Cox, Tini Tun, Dave Seaman, Hernan Cattaneo, Pete Tong, Fergie, Dj Dan, Way Out West, Martin Parra, Kinky, Mark Lewis.

House Stage- Danny Tenaglia, Deep Dish, Dj Feelgood, Marques Wyatt, Mijangos, Dave Coleman & Sen-Sei, Gordo Garza, Mutiny, Behrouz, Moguel Migs Featuring Lisa Shaw, Kerri Chandler, Mark Farina, Harvey.

92 Luis Gerardo Salas, durante la rueda de prensa sobre el Aca World Sound Fest., el 27 de septiembre de 2000, club Rimel.

93 Alyosha Barreiro, parte de la organización del Aca World Sound Fest.

94 Félix Morriña Milenio 6 de nov del 2000. cultura, Pág. 42.

JAZZ Satage. Julius Papp, Uriel, Gilles Peterson, Sánchez y Ruiz, Alexis, Guido, Afro-Mystik, David Alvarado, Soulstice, Mix Master Morris, Nopal Beat Collective, Sistema Sonoro Selectivo.

Million Wishes Satage.-Richie Hawtin "d 9", Talvin Singh, LTJ Bukem & MC Conrad, Fila Brazillia, Misstress Barbara, WishFM, Donald Glaude, Foxgluv, Jason Bentley, Medicine Drum, Douglas Kane, Axis, Freddy Be.

Las grandes producciones e infraestructuras lo modifican todo incluidos obviamente el costo de entrada a un evento como el Aca World Sound Fest., si bien el dinero no esta peleado con el ser auténtico y parte del *underground*, si se esta peleado con la idea de querer hacer pensar a la gente que la historia del rave en México se comience a escribir a partir de dicho festival.

Resulta extraño que después de mucho tiempo de trabajo de la gente que esta inmersa en la escena, después de varios años luchando en el *underground* (que por cierto no reconoce al señor Salas) por el desarrollo de la misma y por crear espacios como los que hay para la escena en el extranjero y por realizar festivales de mayor antigüedad, ahora de repente surge un grupo de personas que "quieren apoyar a la escena", surge una estación de radio que cambia de giro en su programación (W Radical) y quiere hacer creer que ha descubierto el hilo negro, lo cual obviamente no es cierto.

Después de todo si el Aca World Sound Fest. fue un éxito gracias a la filosofía de los raver's actuales (back packs): "Los jóvenes de la actualidad están acostumbrados a la comercialización. Es posible que si un joven de hoy va a un concierto y no encuentre nada que comprar, se enfade mucho"<sup>95</sup> Y por su puesto a más de 10 años de *underground*.

No se puede dejar de lado que en festivales como el Woodstock en Estados Unidos o Avándaro en México, había una esencia en cada uno de éstos, que movilizaba a los asistentes, dicha esencia era la filosofía del rock compartida en esos momentos por todos los integrantes de los grupos que vivieron y presenciaron todo esto.

Lo que hoy se observa es que la comercialización lejos de introyectar una filosofía a todos los asistentes, solo busca por lógica, vender, sin importar si esto conlleva alguna filosofía o no. Y aquí es preciso aclarar que no se duda de la filosofía de los asistentes, sino en realidad, si comparten tal quienes organizan.

Se entiende que la comercialización disminuye la calidad artística por tal razón, es condenable por aquellos que consideran no merecer algo de menor calidad, sin embargo pareciera que dicha comercialización es parte final del proceso por el que atraviesa toda forma cultural exitosa. Cuando esta crece sale de límites ya marcados que le contienen así misma ante la desvirtuosidad, y cuando dicha forma cultural logra extenderse y ser absorbida por la cultura popular, surge inminentemente su comercialización.

<sup>95</sup> Woodstock at 25. San Francisco, Chronicle, 14 de agosto 1994, p. 1., esto se debe a más de 10 años de *underground*.

# CONCLUSIONES

En estos momentos, la tecnología exige un mayor avance en la sociedad, los nuevos elementos a analizar cambian la perspectiva, ya no hay la misma dimensión en la vida que antes, hay una nueva participación en el escenario social que debe ser observada con una óptica macro como parte del planteamiento de que en el inicio de un nuevo siglo, se da una retroalimentación de una tecnología que altera y se adapta con acciones específicas a las exigencias que imprime una nueva dinámica social e internacional.

A la par actúan la pluralidad de manifestaciones culturales inmersas en tal dinámica.

Una de estas manifestaciones es la cultura rave, dentro de su composición se tienen como base una amplia gama de elementos que le convierten en una de las expresiones de mayor aceptación y penetración masiva en el mundo contemporáneo.

No está ligada estrechamente a un territorio, localidad o país, no ha respetado fronteras, posibilitando incluso la gestión de versiones nacionales, donde la juventud ha podido apreciar la herencia de la importación para darle su sello propio. Tampoco se limita a una sola clase social y cruza diversos medios de comunicación e industrias culturales, que se interrelacionan. Por lo que es una cultura trasnacional, trasclacista y transmediática, es una cultura que se produce, se distribuye y se consume, formando parte de la industria cultural al menos en este sentido.

En este contexto la cultura rave se hace partícipe de los cambios y evoluciona de igual manera y hay una transformación hasta cierto punto lógica pasando de su estado *underground* a la comercialización.

La intervención de los medios de comunicación logra en este lapso vender la escena rave a gente que ni siquiera estaba enterada de esta cultura, el objetivo de un rave es crear otra realidad, pero la realidad es un producto social y aquí los medios de comunicación masiva ocupan un lugar preponderante debido a que su poder radica en la capacidad de crear realidades, propagan la realidad, la moldean, la generan y la transmiten, pero no son la realidad, sino el mecanismo a través del cual llega a ser conocida. El ideal consiste en que no se pueda distinguir entre la vida real y la que ofrecen los medios de comunicación.

De esta forma el rave se ha ido convirtiendo en una realidad dictada por los medios de comunicación, ya que estos, lo han adoptado y es comunicado con los matices más convenientes para el mercado, lo cual suele ser más discrecional en la ausencia de reglas éticas, que pueden ser tomadas como confiables y pertinentes. Logrando así revenderles su propia cultura ya modificada. Fomentando la atención del espectador hacia la satisfacción tangible.

A pesar de que en México la escena rave lleva 10 años, apenas se encuentra tomando fuerza, la escena local se va desarrollando y va cobrando seguidores aquellos raver's mexicanos que nacen con un grupo, colectivo o Dj, y que siguen de cerca su crecimiento y desenvolvimiento, van formando la cultura rave nacional, lo cual implica un mayor sentimiento de arraigo, pero estos hoy ya no tienen 17 años, los más jóvenes tienen entre 24 y 30 o más, pero continúan cultivando al rave como cultura y consideran un derecho exigirla intacta.

Contradictoriamente, los raver's actuales, los que si tienen entre 17 y 25 años, son nuevos en la escena y en su mayoría la adoptaron a partir de que el mercado hace la introducción de escenas internacionales como la de Estados Unidos y Alemania, evidentemente ya comercializadas y se vuelven fanáticos de DJ's y colectivos con nombres que en este plano representan una etiqueta, de esta forma el consumo del rave se hace como una mercancía y no como cultura.

El negocio de la música en general y el rave en particular ha cambiado notablemente. En un principio se peregrinaba buscando al mejor Dj, hoy hay más ofertas, los pioneros no sólo enfrentan oposiciones ideológicas, culturales y policíacas, también la falta de infraestructura técnica y empresarial adecuada.

Las disqueras y casas productoras que han intervenido venden la imagen de la escena bajo el estándar dictado por el mercado internacional, dicho estándar se resume en: "La calidad de un producto depende de su éxito en ventas, generalmente el éxito de hoy, representa el polvo de pasado mañana". Son productos efímeros, marcados por la moda.

No se puede decir que hay cosas sin calidad, sino que la mayoría no se realizó bajo criterios artísticos, sino mercantiles. De esta manera se hace pensar que con frecuencia el gusto musical se define en el departamento de publicidad tal vez por esto surjan estrellas cada seis meses.

Cuando un Dj se acerca a una disquera ofreciendo un demo con la esperanza de que se pueda lanzar al mercado, a este se le condiciona y se le limita a transformar y crear su producto dependiendo de lo que en ese momento se este consumiendo, limitando su creatividad a cambio de un porcentaje de la venta de su material.

Para que este sea consumido, debe colocarse en el gusto de la audiencia a través de su publicidad en los medios. Y estos se sirven de los primeros para mantenerse con vida, volviéndose un circulito; es decir, los medios obtienen su utilidades por medio de la publicidad, lo cual representa del 60% al 100 % de sus entradas. El pago se hace por medio de la compra de los bienes y servicios, anunciados en los medios de comunicación cuyo costo se incluye en el precio de la venta, esto funciona como el impuesto sobre la venta del que el consumidor supuestamente no debe darse cuenta ya que lo paga en pequeñas cantidades, cuando hace alguna compra.

Cuando el artista comienza a crear a partir de un pedido, en específico cuando el Dj comienza a mezclar y a producir según lo que la disquera le indique, la calidad del producto no es la más óptima y esto va lastimando a la escena.

Esto en cuanto a la música, pero aun cuando puede ser la esencia no es lo único, el ambiente que se percibe en un rave esta acondicionado por un buen equipo de luces, de sonido, además de una coreografía *ad hoc*, y en muchas ocasiones complementada por performances y todo tipo de decoraciones salidas de la creatividad de cada organizador, aquí también intervienen productoras que se dedican a rentar equipo técnico como Psioniko de Monterrey, otras veces la compañía productora que organiza el rave cuenta con todo lo necesario para realizarlo y sólo se encarga de contratar al Dj, si es que este no es parte de la productora.

Hay colectivos que se dedican al performance y ofrecen sus servicios, son contratados también aparte y sus honorarios dependen en mucho de que tan cotizado sea su nombre, y el tiempo que actuaran, cuando se contratan bailarines, su pago depende aún más de estas condiciones, como las húngaras que participaron bailando en el Aca World Sound Fest, fueron requeridas para los tres días y se les pagó 4 mil pesos.

El raver mismo quien lo origina y lo mantiene con vida ha cambiado, como parte consecuente de una cultura light revendida, en busca del placer inmediato precisa ser reconocido y el estar a la moda se lo permite, le garantiza ser respetado y amado por sus pares, moda que no se limita al vestuario, sino que además incluye, la silueta y un estilo de vida.

Esta oportunidad es aprovechada por las diferentes firmas de diseño, quienes son las que definirán cual debe ser la imagen del raver y en que momento tendrá que cambiar. Convirtiendo la mayoría de las veces al rave en una pasarela en la que se compite por traer los accesorios del momento y portar la vestimenta mas costosa de la marca que le confiere el estatus deseado.

La parte externa ya esta lista, pero la interna, no ha sido descartada, su filosofía ha ido cambiando con el tiempo, la inclusión de nuevos intereses modifica la escena provocando plantear nuevamente los valores que conforman una filosofía ya no utópica, sino fantástica.

El mercado entra en acción y el **AMOR** se ve proyectado a través de un corazón impreso en una camiseta o en la portada de algún disco como: "The Love Parade Compilaton", el **RESPECTO** ante la nula oposición a que se consuman diversas drogas con la única restricción de que se le compren a los distribuidores autorizados en cada evento, la **PAZ** conferida por medio del consumo de éstas y la **UNIDAD** que brinda el estar conectado al chat esperando noticias sobre el siguiente Aca.



El Rave toma rasgos de la sociedad tecnológica moderna de consumo, de bienestar y aunque se persigue una igualdad las divisiones persisten, los grupos antagonicos cuya delimitación gira en torno a la situación económica continúan existiendo, acentuadas por el mercado, se marca la diferencia entre quienes pueden pagar el acceso a un evento muy costoso y entre quienes no pueden, además de esto al mercado se le debe también que el ideal de una convivencia pacífica en la sociedad actual siga como mito, algo a lo que se aspira, al menos en la duración del rave.

El estar conectado a la red, buscando el rave del siguiente fin se vuelve un hábito y el vestirse bajo cierto estilo, con marcas exclusivas, consumir tal o cual droga dependiendo del lugar y la época, peregrinar de sur a norte por que las zonas también son marcadas por la moda, y escuchar en enero un género diferente al de octubre por que ha si lo ha decidido tal disquera, así como dejar de idolatrar a "X" o "Y" Dj conforman el estilo de vida asumido por los raver's prefabricados bajo lineamientos mercantiles.

Para muchos el Aca World Sound Fest (AWSF) una de las fases plásticas del rave, ya que de alguna manera se trato de tergiversar un fenómeno juvenil, anteponiendo para todo el mote de Radical, llevándolo a la radio y la televisión , MTV, Neon Nights entre otros.

El Festival sirvió de escaparate para algunos DJ's mexicanos, pero detalles como la programación de los DJ's, que se hizo a partir de intereses de los directivos y de la amistad de los DJ's con los organizadores, que a su nivel de calidad. O el negocio con las acreditaciones de prensa, son ejemplo del porque hay quien llega a dudar de la autenticidad del AWSF.

Por otro lado se entiende que el organizar una fiesta implica el conseguir la locación, la contratación del equipo, los DJ's, lo que se va a consumir, los permisos, la publicidad, seguridad etc., etc., y tratándose de la magnitud del festival, el sólo hecho de contratar a gente como Moby evidencia hablar de enormes cantidades designadas para esto, sin embargo tomando en cuenta a todos los patrocinadores, las ganancias no tienen punto de comparación con lo invertido.

Y es entonces cuando queda claro que en estos momentos es más importante traer a los DJ's mas costosos y que venden más, que contemplar el hecho de proponer algo de calidad. (esto no se aplica para todos los DJ's, pero obviamente hay a quienes les preocupa más el look y el nuevo equipo de luces, que su set)

En vísperas del 2° Aca World Sound Fest., la cultura Rave nacional ha sido contemplada para ser parte del Rave más grande del mundo: el Love Parade, gracias en mucho a el trabajo de DJ's mexicanos como Tini Tun o Dj Klang quien ya ha participado en el Love Parade con excelentes resultados y gracias al Tecnogeist festival de música electrónica más importante de la capital como festival cultural , y a partir de 2002 el desfile Love Parde se incluye en Tecnogeist convirtiéndolo en parte de la red mundial del rave más grande del mundo; es decir, ya se puede hablar de Love Parade MÉXICO.

Y entonces habría que tomarse en cuenta que el Love Parade hoy es el festival más comercializado en el mundo y preguntarse que implica que la escena nacional, forme parte de este. Si se piensa en un Aca Word Sound Fest. como la antitesis de la cultura rave, qué puede representar un Love Parade México. Si, por supuesto que es un gran logro, pero, ¿Es bueno?. Evidentemente implica la comercialización de la escena en México.

La cultura rave en México sigue en desarrollo, sigue experimentando y recorriendo el camino en medio de una disyuntiva que presenta el panorama de una lucha entre el *underground* y la comercialización, planteando dudas sobre si es mejor mantenerla en un estado o que pase al otro, si es parte de su evolución o va en detrimento, haciendo pensar en ocasiones que es inevitable su paso a lo comercial, aún con este debate sigue creciendo y encuentra reconocimiento, por lo que existe una fuerte demanda de esta como producto.

La industria discográfica y del espectáculo han descubierto un gran mercado en lo que se produce en el país, hay una globalización de la industria cultural y los parámetros de evaluación de calidad artística y comercial dejan a un lado el origen del producto; la música acompañada por voces se ve limitada por el idioma, pero cuando no existe es un lenguaje universal. Lo cual representa una ventaja para la música electrónica y el rave a nivel mundial.

La música electrónica en un Rave es lo que une a los jóvenes, sin tomar en cuenta ningún tipo de diferencia como pudiera ser el sexo, la religión o la condición política por mencionar algo, hay una conjunción, se comparte una vibra en ocasiones provocada por los efectos visuales, sonoros y por el consumo de drogas, otras veces sólo es energía sin necesidad de estimulantes como sustancias tóxicas. Se permanece ahí por el deseo de bailar, y de pertenecer a algo, si se fantasea posiblemente se pueda creer en una familia conformada por todos los asistentes en una sociedad utópica una Zona Autónoma Temporal ya que durará en tanto los beats sigan circulando

La búsqueda de la vanguardia a ayudado a encontrar una escena nacional seductora para el mercado internacional, como resultado de la suma de sus elementos por medio de las nuevas tecnologías. El acceso a diversos medios mostrando una visión mundial, por ejemplo la [www](http://www) han ocasionado el asenso de la cultura rave nacional.

La escena Rave en México busca consolidarse como una cultura y ha sabido mantener sus reglas, su filosofía, a sus líderes etc, pero como cualquier manifestación que busca sobrevivir y expandirse se encuentra dentro de la dinámica de la oferta y la demanda, el pensar que la escena mexicana pudiera ser reconocida a nivel mundial sin que tuviera que comercializarse, resulta más utópico que el ideal del mismo rave, cómo puede ser parte de un Love Parade y ser *underground* cuando esto, implica la presencia de millones de personas y una cobertura mundial que incluye un sin fin de emisoras de radio comercial. Si Dalí no hubiera vendido sus cuadros, talvez se hubiera dedicado a otra cosa.

Las marcas y etiquetas no son siempre algo malo, el dinero viene a lo largo de la formación tanto de la escena como de sus protagonistas, cuando la calidad de lo que hacen representa un imán que atrae a los empresarios por las ganancias que pueden significar, quiere decir que las cosas se están haciendo bien y están recibiendo el reconocimiento que se merecen.

El que su trabajo sea remunerado les permite seguir produciendo e innovando, dando una mayor proyección a la escena factor que contribuye a su constante estado evolutivo. Podría señalarse a la etapa underground como un estado de incubación y la salida de esta es una muestra del impacto de su influencia en varias esferas de la sociedad.

El reto es llegar a tener ese reconocimiento mundial sin perder autenticidad, sin dejar de producir con una identidad personal. Para poder decidir si un movimiento es realmente auténtico se puede observar hasta que punto es sensible en cuanto a lo que sucede en la industria de la moda y de la publicidad, ante el mercado, si este continua como si nada hubiera ocurrido, después de convertirse en la última moda, se puede afirmar y confirmar su autenticidad, pero si se comienza a especular sobre su vigencia probablemente deba buscarse algo más sólido.

Mantenerse *underground*, talvez pudiera lograrse si hubiera una fuerte aceptación de estilos alternativos de vida, a medida que sus defensores crezcan y se conviertan en el grupo dominante del mercado de consumo, pero no ha sido así, y hoy el rave es producto de lo que le rodea, creado por los medios de comunicación, por la industria cultural y del espectáculo, de la intervención de las nuevas tecnologías, de la globalización de una visión propia, y no sólo sigue vigente, sino que se hace más fuerte y se va expandiendo cada vez más.

Se puede argumentar que su estado es lógico, ya que un movimiento tan exitoso como el rave es imposible de ocultar al mercado. Señalando que cuando algo surge es observado, criticado y crece en la oscuridad, a la sombra de las grandes corporaciones; después viene la socialización, su aceptación para formar parte del ámbito cultural, luego viene el reconocimiento público, su comercialización, fase en la que nos encontramos, hasta llegar a la siguiente parada, aún no definida.

## BIBLIOGRAFIA

- \* Adorno Theodor W, Lazarfield Paul F., Merton Robert K., Bell Daniel, Macdonald Dwight, Shils Edward, Horheimer Max, , et al, Industria Cultural y Sociedad de Masas, Edit. Monte Ávila, Venezuela, 1989.
- \* Alonso Martín, Ciencia del lenguaje y arte del estilo, Edit. Aguilar , México,1976
- \* Baena Paz Guillermina, Instrumentos de Investigación, Mexicanos Unidos, México, 1989
- \* Campbell Federico, El Periodismo Escrito.
- \* Cortes David, Historia Mínima de Música Electrónica.
- \* Cueto Juan, Mitologías de la modernidad, Salvat, Barcelona, 1982.
- \* Chavez Carlos, Hacia una nueva música, Colnac. México 1992.
- \* Del Río Reynaga Julio, Periodismo interpretativo, El Reportaje
- \* Elies Adel Joan, La música en la Era Digital, Ed. Milenio, 1989.
- \* G. Leutrabon, Música Electrónica, Paraninfo, España, 1982.
- \* Guajardo Horacio, Elementos de Periodismo, Ed. Gernika, México 1982 .
- \* Herbert Heimert, ¿Qué es la música electrónica?, Buenos Aires, Nueva Visión, 1973.
- \* J.Jordan Joel, Searching for the beat perfect of the America Rave escene. NewYork, Broodway, Estados Unidos, 2000.
- \* Klein Naomi, No Logo: El Poder de las marcas. Piados, 2001.
- \* Leonard Marion, Feminism. Subculture and Girl Power, Networks, 1993.
- \* Leñero y Marin, Manual de Periodismo, Grijalbo, México 1986.
- \* López Julio, La Música de la Posmodernidad. Ensayos de hermenéutica cultural, Antrophos, México 1988.
- \* Lles Luis, Dance Music, Madrid, Celeste, 1998
- \* Nietzsche Friedrich, The Philosophy of Nietzsche (New York:Modern Library,1927).
- \* Prieberg K. Fred, Música y Máquina. Zeus, España 1964.
- \* Snyder Gary, Ensayos Sobre el Apocalipsis, Kairos, 1972.
- \* Stein Erick, Compilado, Politics of a world in turmoil. The Spirit of raving, Hyperreal, abril de 2001.
- \* Uribe Ortega Hernán, Géneros Periodísticos Interpretativos. Introducción al estudio de la Opinión Pública (Colección de Cuadernos de Comunicación 1-1985) México, UNAM F.C.P.y S. 1985.
- \* Valek Valdés, Gloria en las Drogas, Ed CNCA, México. 1999.
- \* Vattimo Gianni, La Sociedad Transparente, Paídos,(Universidad Autónoma de Barcelona-Instituto de ciencias de la Educación), Barcelona 1990.
- \* Villegas López Manuel, La nueva Cultura, Taurus, Madrid 1981.
- \* Vivaldi Martín, Géneros Periodísticos, Prisma, Madrid, 1981.
- \* Antología . UNAM. El reportaje moderno. México F.CP y S. 1976

## DICCIONARIOS

- \* Diccionario Enciclopédico Quillet, Ed. 13ª edición, Tomo IV .Cumbre, abril 2000,
- \* Diccionario The New World English, Salvatora Romandino, Edt A. Signet Book,1997.

## HEMEROGRAFIA

- \* Eali Ortiz J. Francisco. *El Universal*, 2001
- \* González Arreola Francisco, *Milenio*, 2000.
- \* Lira Saade Carmen *La Jornada*
- \* Junco de la Vega Francisco. *El Norte*, Monterrey, Nuevo 2001
- \* Vaquero López, *El Diario del Sureste*, Yucatán. 2001
- \* García Lavi, *Novedades de Yucatán*, Yucatán 2001.

## REVISTAS

- \* *Letra S*, suplemento mensual de *La Jornada*, julio de 2001,
- \* *Por Fin*, suplemento mensual de *El Universal* 17 de enero de 2002.
- \* Alor Jorge, *Sonika*, Alce S.A. de C. V., mensual, N° 1 y 2, agosto y septiembre de 2001, México.
- \* Flores Jaime, *La Mosca en la Pared*, Toukan, mensual # 15, junio de 1997.
- García Oscar A. *AT/SYBER*, Prerensa digital S.A. de C.V. mensual, no.01, México, 2001.
- \* Kano Haruo, *SWITCH*, Videovisa S. A de C. V, mensual, N° 26 noviembre de 1998, N° 44 julio de 2000, México..
- \* Labarta Abad Alberto, *DÓNDE IR*, Celular S. A de C. V., mensual, N° 28, febrero 2001.
- \* Labiada Claudia, *ZUGO*, Zugonet, mensual, no.1,2,3,4,5 y 6 .2001.
- \* Valtierra Ruvalcaba J. Antonio, *Tinta Joven*, SEP-IMJ, mensual, junio de 2001, México
- \* West David, *Pulse! Latin*, Tower Records, mensual, febrero, julio de 2001, México.
- \* Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 86 y 87 "Reportaje, objetividad y crítica social (El presente como historia)" FCP y S. UNAM, México oct 1976, marzo de 1977.
- \* *ERES*, junio de 1996.
- \* *Generación*, Mayo 1996.
- \* *Vogue*, abril de 1994.
- \* Greater Baton Rouge Bussines Report, 28 de junio 1998.
- \* Nick Compton, Who are Plastic Palace People?, Face, junio de 1996.
- \* Woodstock at 25. San Francisco, Chornicle, 14 de agosto 1994 .

## ENTREVISTAS

- \* D'j Expotechno, Escuela G. Martell, septiembre de 2001
- \* D'j Ax-Atl (Alejandro Bretón, entrevista) Escuela G. Martell, septiembre de 2001
- \* D'j Factory (entrevista) Beat Boutique, programa de radio libre, en la estación El H Ruido, 92.1 FM. Septiembre de 2001.
- \* D'j Acid Maria (entrevista) en el Taller Ex-Teresa de arte actual marzo de 2001, (durante la conferencia “*Elaboración del léxico crítico de la cultura musical electrónica contemporánea*”, parte del Tecnogeist 2001.
- \* D'j Psicola (residente del CLUB Tunel, Goa Trance, Drum'n Bass), agosto de 2001
- \* Maria Malo, productora de música electrónica, noviembre de 2001
- \* Carlos Luna ,V'j del centro de espectáculos *La Boom*.
- \* Ubaldo Mondragón. (Productor de raves y pequeñas fiestas, Cuernavaca, Morelos, entrevista en rave particular, julio 2001.
- \* Pancho López, (actor de performance, entrevista), durante la Muestra de Performance, en el Taller de arte Ex -Teresa, junio de 2000.
- \* Liliana Lugo, Jefa del departamento de prensa de MBG, presentación del disco, *The Love Parade Compilation 2001*, en el centro de espectáculos *La Boom*
- \* Roberto Macías, (raver en entrevista, Club Tunel (San Marquena 49, Col. Benito Juárez, Cd. Neza, Edo de México), agosto de 2001
- \* Martha Alicia , De Alcazar, raver, asistente del Aca World Sound Fest.) noviembre 2000).
- \* Ranferi Fierros, raver (entrevista ) Club 303, enero 2002
- \* Sandra Reyes (raver, entrevista), Alfil Negro, Diciembre de 2001.
- \* Mario Sauza (raver de Ciudad Juárez) entrevista en la presentación del Dj David Doors, el 27 de septiembre de 2001 en el *Dada X*
- \* Héctor Blanco, observador del Tecnogeist 2001

## OTRAS FUENTES

- \* Ponencia- Lourdes Romero, “El relato de palabras y la construcción de la realidad en el relato periodístico”, Ponencia presentada en el IV Congreso Internacional de Estudios Semióticos: Intersección entre la naturaleza y la cultura. Guadalajara, México, del 13 al 18 de julio de 1997, publicada en CD ROM, por la Asociación Internacional de Estudios Semióticos.
- \* Rueda de prensa- Luis Gerardo Salas, durante la rueda de prensa del Aca World Sound Fest, el 27 de septiembre de 2000, club Rimel.
- \* Alyosha Barreiro, parte de la organización del Aca World Sound Fest.
- \* Gerencia, club 303 noviembre, 2001.
- \* Video-Frankie Knuckles, video MTV, julio 1999.
- \* Erick Bernal, colaborador de [www.elektorave.com](http://www.elektorave.com), febrero de 2001.
- \* Dirección General de Atención a la Comunidad Universitaria, Dirección General de Servicios Médicos de la UNAM.

# Dj's Mexicanos

\* Anexo

## **Alexis**

Nombre: Alexis Yasky  
Seudónimo: Alexis  
Lugar/fecha de nacimiento: México, D.F julio 21, 1969  
Presentación por primera vez (lugar/fecha): Fiesta de cumpleaños, 1976  
Género: deep-tech house  
Artista favorito: Bushwacka, Ian Pooley, Mr. C  
Contacto: e-mail: [alexis@noiselab.com.mx](mailto:alexis@noiselab.com.mx)

## **Anibal**

Nombre: Anibal Silva  
Seudónimo: Anibal  
Lugar/fecha de nacimiento: México, D.F febrero 12, 1981  
Presentación por primera vez (lugar/fecha): Club 303, entre abril y junio de 1999  
Género: techno Detroit-Berlín  
Artista favorito: D'j Rush, Freaks on Hubbard, Wasserman Wik

## **Borderline**

Nombre: Demian Nájera  
Seudónimo: Borderline  
Lugar/fecha de nacimiento: México, D.F marzo 10, 1974  
Presentación por primera vez (lugar/fecha): Manchester United (Fiestas de Alcachofa Sound Arts)  
Género: breakbeat, techhouse  
Artista favorito: Christian Smith, John Selway  
Contacto: e-mail: [demian@hotmai.com](mailto:demian@hotmai.com)

## **Cóccix**

Nombre: Juan Carlos Molina  
Seudónimo: Coccix aka prótesis (actual), dynamo, diurex, androide  
Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, enero 24, 1977  
Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Xalapa  
Género: techno minimal darky, ambient, illbient  
Artista favorito: Neil Landstrum (Tresor), Ben Neill (Antillas)  
Contacto: e-mail: [protesiscorp@hotmail.com](mailto:protesiscorp@hotmail.com)

## **Cake**

Nombre: Bruno Ricardo Gutiérrez  
Seudónimo: Cake  
Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, diciembre 11, 1978  
Cuándo y dónde se presentó por primera vez: abril 2000, en la última fiesta de Sabotaje Púrpura, en La Perla, ciudad de México  
Género: minimal techno  
Artista favorito: Ken Zifer, entre muchos otros  
Contacto: e-mail: [cake11@correoweb.com](mailto:cake11@correoweb.com)

## **Cultcha**

Nombre: Ernesto Priego  
Seudónimo: aka Perra, Porno Stereo, Dead Tamagotchi  
Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, abril 1975  
Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1993, fiesta de Alcachofa (spring house)  
Género: minimal techno  
Artista favorito: Unit Park  
Contacto: e-mail: [chilloutcultcha@hotmail.com](mailto:chilloutcultcha@hotmail.com)

**Chrysler**

Nombre: Luis Carlos Gómez

Antes: Chrysler

Lugar de nacimiento: México, D.F

Presentación por primera vez (lugar/fecha): En los ochenta en fiestas punk y en los primeros reventones de acid house

Género: progressive house

Artista favorito: Todd Terry

Contacto: e-mail: [djchrysler@mexico.com](mailto:djchrysler@mexico.com)

**David Durst**

Nombre: David Durst Meschoulam

Antes: David Durst

Lugar de nacimiento: México, DF, junio 02, 1973

Presentación por primera vez (lugar/fecha): 1987

Género: psychedelic trance

Artista favorito: Hux Flux, entre muchos otros

Contacto: e-mail: [elektronik2000@hotmail.com](mailto:elektronik2000@hotmail.com)

**Concept PRAM**

Nombre: Carlos M. Saavedra B.

Seudónimo: Expotecno/DJ Concept PRAM

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, abril 24, 1968

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: noviembre 11, 1990

Género: psychedelic, minimal, tech-house

Artista favorito: Infected Mooshroom, Aphex Twin

Contacto: e-mail: [subsoniq@prodigy.net.mx](mailto:subsoniq@prodigy.net.mx)

**G- Mind**

Nombre: Geli González Armendariz

Seudónimo: G-Mind

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, junio 4, 1970

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Aproximadamente hace seis años en varios raves, Clubes La Cerrada, Dolce Vita, Inquisidor, Doberman (actual residente)

Género: house, deep house, trance y progresivo

Artista favorito: Paul Van Dyk, Todd Terry

**GOG**

Nombre: Erick Suárez Peredo Huerta

Seudónimo: GOG

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, marzo 14, 1979

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: marzo 2000, en la inauguración de las fiestas de Sabotaje Púrpura, en La Perla, ciudad de México

Género: house

Artista favorito: Miguel Migs, Blue Six

Contacto: e-mail: [deepsexgo@hotmail.com](mailto:deepsexgo@hotmail.com)

**Guy Robert**

Nombre: Guy Robert

Seudónimo: Guy Robert

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, agosto 22, 1976

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1995

Género: psychedelic trance

Artista favorito: X-Dream, Planet Ben, Noma

Contacto: e-mail: [fluoro303@yahoo.com](mailto:fluoro303@yahoo.com)

**Itzone**

Nombre: Itzvan León

Seudónimo: Itzone

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, enero 14, 1971

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1997, el Marro

Género: ambient, Hard Kiss

Artista favorito: Freaky Chakra, Eats Static

Contacto: 5629-9800 clave 209079



**Jerga**

Nombre: Jerónimo Puente

Seudónimo: Jerga

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, septiembre 6, 1972

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1993, en Los Angeles, California, USA

Género: techno, acid house, trance (Moontribe)

Artista favorito: Brad (Moonshine), Francesco Farffa

**Klang**

Nombre: Mauricio Rojas

Seudónimo: Klang

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, diciembre 6, 1963

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Festivales Ecosistema

Género: progressive house

Artista favorito: John Digweed

Contacto: e-mail: [djklang@terra.com.mx](mailto:djklang@terra.com.mx)

**Leyte**

Nombre: Leyte Fig. J.M.

Seudónimo: Leyte

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, mayo 09, 1978

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Teotihuacán, abril 26, 1996

Género: psychedelic trance

Artista favorito: Medicine Drum

Contacto: e-mail: [hyperst@usa.net](mailto:hyperst@usa.net)

**Linga**

Nombre: Manrico Montero

Seudónimo: Porno Stereo, Dead Tamagotchi

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, mayo 09, 1973

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Alcachofa Sound Arts "Manchester United", 1993

Género: ambient-illbient y drum'n'bass

Artista favorito: Paul Sch\_tze, Thomas K-ner, John Coltrane, Optical, Byzar, Skynet

Contacto: e-mail: [linga73@hotmail.com](mailto:linga73@hotmail.com)

**Martín Parra**

Nombre: Martín Parra

Antes: Mar T-9000

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, marzo 21, 1971

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Fiestas underground, 1989

Género: electropop/house y sus variantes

Artista favorito: Orbital

Contacto: e-mail: [martinparra@hotmail.com](mailto:martinparra@hotmail.com)

**Oddity**

Nombre: Gustavo Rodríguez

Seudónimo: Oddity

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, marzo 05, 1976

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Disco Laberinto, 1998

Género: house, progressive house, techno

Artista favorito: Plastikman, Carl Cox, Paul Oakenfold

Contacto: tel cel. 044-2502-0440

**Onanis**

Nombre: Julián Garriz

Seudónimo: Onanis

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, octubre 11, 1975

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Reventón en el Ajusco, 1998

Género: psychedelic trance, psychedelic techno, minimal techno

Artista favorito: Ticon, Planet Ben, Organic Noise, X-Dream, Son Kite, Necton, Noma, Disco Slickers

<p><b>Paolo</b>  Nombre: Paolo Villavicencio  Seudónimo: Paolo  Lugar y fecha de nacimiento: México, DF  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Bar Iguana, abril 04, 1997  Género: progressive trance  Artista favorito: Star Sound Orchestra</p>
<p><b>Quecho</b>  Nombre: Mauricio Rojas  Seudónimo: Héctor Castellanos  Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, mayo 18, 1972  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Hace aproximadamente seis años en los primeros raves  Género: techno  Artista favorito: Underground Resistance, Jeff Mills  Contacto: e-mail: <a href="mailto:djquecho@yahoo.com">djquecho@yahoo.com</a></p>
<p><b>Shine</b>  Nombre: Israel Negrete  Seudónimo: Shine  Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, septiembre 7 de 1977  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1997, Bass Station  Género: house, deep house, tech-house  Artista favorito: DJ Rasoul, DJ Adny, Mark Farinha  Contacto: e-mail: <a href="mailto:djshine27@hotmail.com">djshine27@hotmail.com</a></p>
<p><b>Síntoma</b>  Nombre: Jesús Ortega  Seudónimo: Síntoma  Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, mayo 28, 1974  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Mega Rare (Acid City)  Género: Mad Mike Banks, Detroit  Artista favorito: Jeff Mills, Juan Atkins  Contacto: e-mail: <a href="mailto:dj_sintoma@hotmail.com">dj_sintoma@hotmail.com</a></p>
<p><b>Sniper</b>  Nombre: Humberto Zamorate  Seudónimo: Sniper  Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, agosto 24, 1977  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1992, el Dynamic  Género: trance, progressive house, drum and bass  Artista favorito: Kraftwerk, Electric Skychurch Orchestra  Contacto: e-mail: <a href="mailto:sniperdj@hotmail.com">sniperdj@hotmail.com</a></p>
<p><b>Subscore</b>  Nombre: Omar López  Seudónimo: Subscore  Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, octubre 10, 1970  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1987, Helter Skelter  Género: drum'n'bass  Artista favorito: Demasiados para nombrar uno sólo  Contacto: e-mail: <a href="mailto:subscore@postmaster.co.uk">subscore@postmaster.co.uk</a></p>
<p><b>Taito</b>  Nombre: Oscar Ivan Argote Sánchez  Seudónimo: Taito  Lugar y fecha de nacimiento: Panamá, junio 30, 1972  Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Club Dreams (Panamá), en julio, 1997  Género: techno-pop, trance  Artista favorito: Depeche Mode, Pet Shop Boys y Juno Reactor</p>

**Tobi T.E.M.P.L.E.**

Nombre: Arturo Velázquez Torres

Seudónimo: Tobi T.E.M.P.L.E.

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, mayo 5, 1969

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: Fiesta en mi departamento

Género: mutant disco

Artista favorito: varios

Contacto: e-mail: [tobitemple@yahoo.com](mailto:tobitemple@yahoo.com)

**Ugo**

Nombre: Hugo Carrano

Seudónimo: Ugo

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, mayo 25, 1972

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1992, Eureka (fiesta en Cuernavaca)

Género: house progresivo

Artista favorito: Anthony Pappa, John Digweed, Chris Fortier

Contacto: e-mail: [gautama7@hotmail.com](mailto:gautama7@hotmail.com)

**Unknown**

Nombre: Oliver Christopher Nájera Gutiérrez

Seudónimo: Oliv aka Unknown

Lugar y fecha de nacimiento: México, DF, marzo 21, 1977

Cuándo y dónde se presentó por primera vez: 1996, Spring House

Género: jungle, drum'n'bass, jump up

Artista favorito: Dj Hype

# GLOSARIO RAVE

## A

**ACID-** Evolución del House hacia sonidos crujientes, repetitivos y somníferos, creados con el aparato TB303 de Roland, una caja de bajo electrónico, su logotipo fue el "Smiley"

Su inventor D'j Pierre, con el tema "Acid Trax" bajo el nombre de Phuture, según la leyenda, cuando el TB303 llega a sus manos descubre el Bleep característico del estilo y pensó que era un sampleo para borrar o que la maquina estaba descompuesta como si le hubiese caído ácido (de ahí el nombre) . En 1988 el acidhouse dio origen en Gran Bretaña al llamado verano del amor.

**ACID JAZZ-** sub genero del acid que recupera los sonidos funk de los 70's a través de una estética moderna.

**AFTER HOURS-** Fiesta que se desarrolla después de una sesión de horario normal o después de un rave, suele durar desde el amanecer hasta pasado el medio día.

**AMBIENT-**Música climática, relajada, atmosférica y evocadora que indice en la profundidad y los espacios abiertos. Se basa en la superposición de sonidos sintéticos, su inventor fue Brian Eno (por lo menos de la versión que se conoce ahora), nada que ver con New Age.

**AMBIENT DUB-**Ambient con ecos y dub de la música jamaicana es envolvente y casi mística, un ejemplo es THE ORB.

## B

**BPM-**Beats por minute, es decir el número de os golpes, booms, por minuto más o menos lo que se conocía por "Tempo".

**BACALAO-**Denominación de la escenaailable en Valencia, España, lo que se conoce como maquina, un estilo de muchos bpms que llega a ser desagradable.

**BALEARIES BEATS-**Forma de mezclar discos, con todos los tipos de estilo y ritmos; rock, house, funk...

**BEAT-**Golpe de ritmo.

**BEFORE-**Lo contrario de after hours, fiesta en la tarde para calentar la noche.

**BLEEP-**Sonido breve, de baja frecuencia que puede caracterizar un estilo, que incluso dio nombre a la escena techno en Leeds y Sheffield.

**BRAIN MACHINE**-Especie de caleidoscopio electrónico, máquina a través de la que se pueden ver dispositivos que proyectan imágenes psicodélicas inventadas por Brian Gysin, ideal para cuando escuchas trance.

**BREACK**-Ruptura de ritmo dentro de una misma pieza o tema, es el momento en que se cambia el ritmo del tema, el D`j lo utiliza para subir el volumen.

**BREACKBEAT**-Es el ritmo de base de hip-hop, fue popularizado por James Brown en el tema "Funky Drummer", que ha sido sampleado hasta aburrir, corriente de techno surgida en Gran Bretaña donde dio posteriormente origen al Jungle mediante la aceleración del Breackbeat.

## C

**CHICAGO**-Además de ser la ciudad del blues, es donde se originó el house, ritmo que a mediados de los 80`s cambio el espectro de la música de baile.

**CHILL-OUT**- Zona donde haces una pausa de los ritmos mas pesados , se usa principalmente ambient e intelligent techno, aunque en realidad se puede escuchar cualquier cosa diferente a la de la pista central.

**CINERNETICA**- del griego Kubernèsis, pilotaje, ciencia que estudia el perfeccionamiento de las conexiones nerviosas de los animales y de las transmisiones en las máquinas actuales se extiende a Cyberpunk, Cibernautas, Ciberespacio, etc.

**CLUB**-Local nocturno creador de tendencias, estilos y destinado al baile.

**CLUB CULTURE**-Cultura de clubes, originada en los locales especializados en distintos tipos de música.

**CLUB WEAR**-La moda que se genera en los clubes, que mueve un gran negocio a su alrededor y que sirve para diferenciar a un junglista de un makinero o un House adict.

**CLUBBER**-Adicto a los clubes.

**CORE**-Sufijo de ritmos más rápidos como hardcore, flyffycore, etc.

**CYBERDELIA**- Término que define la fusión del techno y psicodelia que profundiza en las atmósferas más ensoñadoras e hipnóticas de la música electrónica. También se conoce como technodelia o expandelia, muy conectada al progressive House.

**CYBERPUNK**-En el origen literatura de ciencia ficción, inspirada por la informatización de la sociedad actual.

## **D**

**DANCE**-Música de baile originalmente abarcaba todos los ritmos y estilos, en cambio ahora se relaciona con el movimiento techno.

**DANCEFLOOR**-pista de baile

**DANCE NOISE TERROR**-Pista de baile, meta beat manifiesto y ranegade sound wave encabezaron esta conexión sónica entre dub, punk y electrónica.

**DARK**-oscuro, sombrío, calificativo de música o ambiente frío y depresivo.

**DARKSIDE**-Vertiente del jungle de sonoridades oscuras, propiciadas por un bajo obsesivo, suele incluir sampleos de filmes de terror y efectos misteriosos

**DAT**-Digital Audio Tape o cinta de audio digital lector/ grabador que utiliza tecnología digital sobre un soporte magnético.

**DECK**-Todo aparato que sirve para reproducir / grabar: cassettes, DAT, DCC, etc.

**DEEP HOUSE**-House más do, la corriente más cálida y envolvente del House, tiene sus capitales en Nueva York, New Jersey, y obviamente en Chicago alcanzó su máximo esplendor a principios de los 90's.

**DEEP TRIBAL TECHNO**- Versión del techno profundamente arraigada en lo tribal mediante el empleo de ciertos toques étnicos.

**DETROIT**-Ciudad de donde procede el trío de oro del tech-house, es decir Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson.

**DISCO**- Vinilo CD, Música nacida en los 70's en Munich reconocible gracias a ritmos repetitivos y pegajosos, de esta época se destacan Village People, Donna Summers, Sylvester, KC, etc.

**DISCO-HOUSE**-Un término en realidad redundante que en cualquier caso, define la música que D'j Sneak, Nick Holder y muchos otros crean como tributo y actualización del disco music.

**DJ**-Disk Jockey, maestro de la música de baile actual es el que hace bailar al público, mezclan música y los mejores producen su propia música.

**D`J CULTURE**-Se llama así a la corriente desatada por la proliferación de dj`s que ahora no solo pinchan discos, sino que también crean a partir de la deconstrucción, sus propias obras.

**DOWNTempo**-Sonido negro y cachondo, relacionado con el acid jazz, pero es más tranquilo y sensual.

**DRAG QUEENS**-Curiosas criaturas que habitan en los clubes animan mucho y adoran el handbag.

**DREAM HOUSE**- O simplemente dream. Trance muy melódico con piano o guitarra en primer plano.

**DRILL`N`BASS**-Literalmente taladro & bajo, la última perversión del drum`n bass, el brackbeat va tan rápido que su sonido parece un taladro.

**DRUM & BASS**-Batería y bajo, la base del jungle.

**DUB**-Tiene su origen en Jamaica donde se designaba una base instrumental con ecos.

**DUBPLATE**-Vinilo exclusivo de los dj`s, no puesto a la venta conocido, también como White label.

## **E**

**E**-Abreviatura de éxtasis (XTC), como todos los géneros musicales, el techno también esta asociado con las drogas, de una u otra forma, conviene destacar que su uso es optativo y nunca obligatorio. Se refiere también al término electrónico al combinarse con la música, es decir música "E", se refiere a música electrónica

**EASY LISTENING**-Música de fácil escucha y digestión, ideal para escuchar en partes, mientras se escuchan los tintineos de las copas, también se le denomina longe music, cocktail music o exótica, su origen esta en los filmes de los años cincuenta y su derivación contemporánea ha dado lugar al future listening de Towa Tei o Jimi Lenor.

**EBM**-Electro Body Música, estilo que utiliza ritmos fríos monocordes y maquinales surgido del industrial un ejemplo es Front 242 Nitzer-ebb.

**ELECTRO**-Genero nacido en los 80`s. Mezcla groove negro con la música electrónica.

**ELECTRONIC LISTERNING MUSIC**-Música para escuchar, preferentemente en la casa, no en las pistas de baile.

**EP- Extended Play.** Maxi single con tres o más temas muy estilizados en el trance.

**ESTROBOSCOPIO-**Proyector de velocidad regulable, que emite falsees entrecortados y muy potentes de luz blanca, creando un curioso efecto sobre los que bailan en la pista.

**ETNO-TECHNO-**Fusión de elementos étnicos y artillería tecnológica. El término de la aldea global.

**EUROBEAT-**Estilo europeo basado en melodías vocales pegadizas instrumentación techno e incrustaciones de rap, extremadamente comercial, ejemplo 2Unlimited.

**EXPERIMENTAL-**Extraño e inclasificable, vanguardista, se dice de todo aquel genero musical que intenta ir más lejos buscando nuevos ritmos.

## **F**

**FLYER-**Volante promocional o folleto utilizado para anunciar una fiesta, evento o rave.

**FRACTAL-**Ecuaciones matemáticas descubiertas por Mondelbrot en los 60's, su gráfica (h)da origen a motivos psicodélicos que generan una sensación de hipnosis.

**FRANKFURT-**Cuna del trance, junto a Berlín y Dusseldorf, encabezan el techno alemán.

**FRENCH GROOVE-**El toque francés, una mezcla de House chic, trip hop y groove futurista.

**FREESTYLE-**Designa dos cosas diferentes. A comienzos de los años ochenta, el freestyle es un estilo de origen neoyorkino e hispano que combina elementos del latín hip hop, la música disco y el electro. En los noventa es una derivación de lo que en sus días se llamó balearic beats, es decir la ética del todo vale aplicada a la forma de pinchar.

**FULL MOON PARTY-RAVE** con ocasión de la luna llena, su origen es en Goa India, donde salto al resto del mundo.

**FUNK-**Estilo popular de los 70's, con melodías pegajosos, entre sus exponentes están; Cool & the Gang, James Brown, etc.

## **G**

**GABBER-O GABBA** Techno brutalmente acelerado, que tiene su origen en Róterdam y que atrae a un público adolescente, deseoso de emociones intensas. El ritmo va más rápido que la velocidad de la luz.

**GARAGE-**Variante del House, se caracteriza por incorporar voces potentes.



**GEOGRAFIA**-Ibiza sigue siendo la meca de los adictos al dance, pero también son importante Nueva York, Londres, Bristol, Chicago, Detroit, Frankfurt, Goa y Paris

**GIMMICK**-Sonido chocante y novedoso que hace reconocible una canción. Esencial en el techno.

**GOA**-Ciudad del sur de la India cuya escena trance profunda y psicodélica ha dado lugar al  
**GOA TRANCE** lo más exitoso del techno.

**GO GO**-Bailarin (a) que tiene por objetivo estimular al público.

**GOA TRANCE**- Especialidad de techno psicodélico y exótico que tiene su origen en los rave playeros celebrados en la región de Goa, ritmos hipnóticos y repetitivos para hippies de la era electrónica.

**GOOVE**-Sin traducción literal es como , onda, el impulso que lleva bailar.

## H

**HAND BAG**-Derivación del House y garage, cuyo nombre tiene origen en que se bailaba alrededor de los bolsos (Handbag) dejados en el suelo en una fiesta o rave su vertiente más dura es el Handbag.

**HARD CORE**-Lo más veloz o duro en distintos estilos.

**HAPPY HARDCORE**-Los ritmos blindados y veloces del hardcore son combinados con infantiloides melodías vocales.

**HARD HAUSE**-House más pesado, fusión minimalista del House y el techno.

**HARDSTEP**-Cuando el Drum`n bass se afilia a las corrientes más duras, con zumbidos estruendosos y bajos de una rotundidad que espanta.

**HARDTRANCE**-O Hipnotrance o transcore, la versión más dura del trance.

**HI-NRG**-Abreviatura de high energy, música disco muy energética. Con ritmo casi marcial, surgida en los clubes gays de comienzos de los años ochenta.

**HIPE**-A la moda, en la onda, algo absolutamente vital para subsistir en este mundo cambiante.

**HIP HOP**- Cultura urbana de donde proviene el rap.

**HIP-HOUSE**-Mezcla comercial y dinámica de rap y House cuya evolución europea dió origen al eurobeat.

**HOME STUDIO**-Estudio instalado en casa. Hace su aparición en 1985 con el Atari 520 ST y el Atari 1040.

**HOUSE**-El ritmo con que comenzó a agarrar fuerza en la música de baile. Nació en Chicago en el club Warwhouse (de ahí el nombre) donde tocaba Frankie Knuckles.

**HYPNOTRANCE**-Trance duro, extremadamente hipnótico.

## I

**ILLBIENT**-Contracción de ill y ambient. Es decir de la ciudad enferma, contaminado por sus ruidos e infectado por el dub, surgido en Nueva York se le denomina también Crooklyn Dub. Su fusión con el hip hop instrumental más retorcido ha dado origen al dub hop.

**INDUSTRIAL**-Estilo nacido a fines de los 70's que experimenta con ruidos, música de máquinas, ritmos metálicos y sonidos urbanos.

**INFOGRAFIA**-Informática aplicada al arte y diseño gráfico.

**INFRA-BASS**-Bajos pesados casi subsónico, peligrosos para los tímpanos, oscilan entre los 20 y 50 Hz.

**INTELLIGENT TECHNO**-Techno inteligente, techno de calidad.

**INTELLIGENT DANCE MUSIC**-Término snob que le dan a la música electrónica más progresiva.

**INTERNET**-Literalmente, interconexión de network, vía de comunicación por la que discurre casi todo.

## J

**JACK**-El baile frenético que acompañó al nacimiento del House.

**JUNGLE**-Genero surgido en Inglaterra resultado de la aceleración del BREACKBEAT.

## L

**LJ**-Light jockey. Persona que se ocupa del manejo de las luces en un club, puede llegar a ser un auténtico artista.

**LP.** Long play.

**LABEL**-sello discográfico.

**LÀSER**- *Light Amplification By Simulated Emisión of Radiation*, haz de luz con el cual se pueden crear imágenes.

**LATIN**-Los hispanos han creado una música de baile con sus propias sus señas de identidad y desde hace mucho tiempo, dominan la escena neoyorkina del House.

**LINE-UP**-Orden de aparición de los dj's y *live acts*, programa del evento.

**LIVE ACT**-Concierto o actuación de grupos o solistas donde muestran su música.

**LOOP**-Serie de notas o sonidos en forma de bucle.

**LOVE PARADE**-Rave más grande del mundo que se celebra al principio de verano en Alemania, presentándose los mejores dj's del mundo.

## M

**MC**-Iniciales de Maestro de ceremonias, que es la abreviatura que es la abreviatura que se suele utilizar para llama un rapper.

**MADCHESTER**-Mezcla entre el rock y el techno, caracterizado por un puisante bajo.

**MÀKINA**-O máquina hardcore techno a la española, por lo general con unos gimmicks muy facilones, repetidos una y mil veces

**MAXI SINGLE**-Disco o vinilo con remezclas de temas utilizados en la música de baile.

**MICROWAVE**-Electrónica experimental basada en silencios, pulsaciones ondas sinusoidales y errores digitales.

**MIDI**-*Music Interfase For Digital Instruments*, su introducción ha abaratado el precio de crear música en tu Home Studio.

**MINIMAL**-Califica un tipo de música con pocos sonidos y ritmos repetitivos, sin breacks.

**MIX**-Mezcla , lo que hace el d'j, pinchar discos, uno tras otro para obtener un largo tema.

**MUZAK**-Música ambiental de aeropuertos, supermercados, etc., también se le dice música instrumental sosa.

**MUZIK**-La Biblia de la dance music. Revista inglesa que informan puntualmente, cada mes de las nuevas tendencias de la *club culture*. Pero, hay muchos más: Dj Magazine, Jockey Slut, Mixmag, Coda, Groove, Disco 2000, Self, Undersounds, Florida Dance Magazine, Frontpage, Wax..

## N

**NEUROFUNK**- Uno de los últimos hijos del drum`n bass. Recuperando la energía inicial del jungle, y añadiendo unos toques de industrial funk a los 23 Skidoo, surge este estilo en el que el ritmo se ve desnudado.

**NEW AGE**-Música sintética próxima al ambient, pero mucho menos creativa, hay quienes afirman es puro.

**NEW ASIAN UNDERGROUND**- Colisión entre el bhangra y las armonías orientales, y las distintas posibilidades rítmicas de la música electrónica (Techno y drum`n bass fundamentalmente) han originado una activa escena en Gran Bretaña liderada por Talvin Singh o Asian Dub Foundation.

**NEW BEAT**- Ritmo generado en las macrodiscotecas belgas a finales de los años ochenta, que mezclaba los ritmos pesados de la EBM, la influencia del techno de Detroit y el hedonismo del acid.

**NU HOUSE**- El House británico se funde con el acid jazz y recupera la pasión por los sonidos orgánicos, el funk, la disco music y los rare groves.

**NU`NRG**-El hi`ngr visitado por el techno y sobre todo el trance de los años noventa.

**NU SKOOL BREAKS**-El electro se reactiva a través de ritmos blindados y brakbeats tomados prestados al big beat. DeeJay Punk-Roc o Philadelphia Bluntz con su heraldos.

## O

**OVERGROUNG**-El destino de todo lo *underground*, cuando se hace conocido.

## P

**PARTY**-Fiesta.

**PATTERN**-Patrón o modelo, en un secuenciador es un fracción rítmica o melódica que se puede repetir con el sampler.

**P-FUNK**-El funk que llegó del espacio exterior. Parliament y Funkadelic son una de las grandes influencias del techno de Detroit.

**PIERCING**- Derivación del sadomasoquismo que consiste en agujerearse la piel e introducirse una joya u ornamento.

**PING-PONG**-Técnica de dj's que consiste en tocar disco por disco en forma alternativa.

**PITCH**. Potenciómetro lineal que puede acelerar o bajar el ritmo del tema, esencial para todo d'j ( no todos los potenciómetros son lineales, pero en el caso del pitch se utiliza el lineal a fin de ver claramente la relación de velocidad con el movimiento del pitch).

**PLAYLIST**-Lista con los discos más pinchados por un D'j.

**POP**-Gran parte de la música de baile actual es el pop de nuestros días, pero además la fusión del pop con la música dance y electrónica ha permitido discos tan decisivos como los de Björk, Laika, Jay Jay Johanson o el genial Screemadelica, de Primal Scream.

**POST-ROCK**-Con vocación indefectiblemente arty, el rock más imaginativo ha decidido echar la vista atrás, para alimentarse con la nueva ciencia rítmica.

**PRENSAJE**-Acción tras la grabación que consiste en prensar los discos de vinilo.

**PROGRESSIVE**-Calificativo que se aplica al House y el techno evolutivo.

**PROYECTO**-Lo equivalente al grupo de rock.

## **R**

**RAGGAMUFIN**-Mezcla de Grae. Y de rap que se beneficia del parloteo vitalista y lúdico de los toasters jamaíquinos, también existe el híbrido ragga House.

**RARE GROOVES**-Viejos temas del soul, el jazz, el funk y el r &b de los años sesenta y setenta, que han sido recuperados por el hip hop, el trip hop y los dj's y grupos de acid jazz.

**RAVE**-Fiesta, reunión de músicos y Dj's que se realiza fuera de una discoteca o club, en playas, plazas.

**RAVER**-habitual de los raves.

**RECOPIACIÓN**-Compilado de los mejores temas.

**REMIX**-Remezcla de un tema, en el que se le introducen nuevos ritmos, efectos gimmicks y donde a veces varían los bleeps.

**RESIDENT**-Término que se aplica al D`j habitual de un club o disco.

**ROCK**-genero musical.

**ROLAND**-Marca de aparatos para crear música.

**ROUNDTRIP**-Gira de un artista, músico o D`j.

## **S**

**SAMPLER**-Aparato que permite tener archivos de sonidos para introducirlos en un tema, es el instrumento más usado a la hora de hacer techno.

**SCRATCH**-Rayar, técnica de hip-hop consiste en mover el disco hacia adelante y hacia atrás.

**SET**-Sesión de D`j o live act.

**SKY TRACER**-Haz luminoso potente que se proyecta en el cielo y sirve para averiguar donde esta desarrollándose el evento.

**SLIP MAT**-Piezas redondas de tela que se adaptan a la tornamesa y que son indispensables para mezclar correctamente.

**SMART DRINK**-Bebida inteligente, origen de una marca de bebida energética a base de enzimas naturales, pero ahora se utiliza para designar toda bebida que posee vitaminas.

**SONAR**-Festival más importante de música electrónica en España.

**SOUND SYSTEM**-Discoteca móvil jamaicana, también se usa para designar un colectivo de artistas que se reúnen en veladas de ragga, dub y jungle.

**SPEED CORE**-Ritmo más rápido, demasiados bpms, llegando al denominado ruido blanco.

**SPEED GARAGE**-Ritmo que arrasó las pistas inglesas en 1997, fusión de House acelerado bajo bombeantes y estribillos ragga. Masivo.

**SPINBACK**-Efecto sonoro consiste en dar marcha atrás al vinilo.

**SWINBEAT**-O New jack swing, o r & b, fusión de funk y armonías soul con ritmo hip hop, muy popular en Estados Unidos.

**SYNTH POP**-También denominado techno pop, genero musical de los 80' s que consiste en elaborar pop con sintetizadores.

## **T**

**TB 303**-Celebre aparato de Rolan con el que nace el Acid y se construyeron muchas otras corrientes.

**TECHNICS**-El giradiscos por excelencia.

**TECHNIES**-Mítica marca electrónica dentro de las tornamesas.

**TECHNO**-Género musical que aparece en Detroit, aproximadamente en 1988, muy influenciado por el house de Chicago, el synthpop europeo y Kraftwerk.

**TECHNOBASS**-Proyectos que propone recuperar las raíces del electro desde la perspectiva del techno actual.

**TECHNO HEAD**-Fanático del techno.

**TECHNOPOP**-Melodías de pop sintético de los años ochenta, con sus fuentes de inspiración e el House y el techno.

**TECHSTEP**-La facción más dura, perturbadora, gélida e industrial del drum'n bass.

**TOASTER**-Charlatán

**TRACKLISTING**-Títulos de una recopilación relacionados entre si.

**TRAINSPOTTER**-Libre acepción del significado original que designa a aquel que en lugar de bailar prefiere observar al d'j manejando los platos.

**TRANCE**-Variante del techno que tiene su origen en Alemania a comienzos de los 90' s. Combina ritmos rápidos y evoluciones sintéticas con efectos ácidos, su cuna es Frankfurt.

**TRAVELLERS**-Viajeros, una adhesión al techno se produce a comienzos de los 90' s con los grandes festivales británicos, comienzan a organizar sus propios raves.

**TRIBAL**-Adjetivo que se aplica al House y techno cuando utiliza percusiones tribales para crear efectos hipnóticos.

**TRIBAL GATHERING**- El gran festival británico de la dance music al aire libre con una apabullante oferta. Actualmente se llama Universe.

**TRIP-HOP**-Género surgido del hip-hop, instrumental y mezclado con muchos sonidos diferentes, tiene su origen con Massive Attack entre otros.

## U

**UNDERGROUND**-Subterráneo estado inicial de cualquier género musical.

## V

**VIVES**-Vibraciones.

**VINILO**-Material del cual se hacen los discos.

**VJ**-Video-jockey, equivalente al d`j pero en el mundo de la imagen.

## W

**WARM-UP**-El d`j o artista telonero que calienta el ambiente antes de la figura principal.

**WHITE LABEL**- Disco utilizado por los dj`s que no ha sido publicado y cuyo nombre se debe a que la "gallera" del vinilo está en blanco, sin ningún tipo de rótulo o crédito explicativo. Los technoheads se mueren por conseguirlos.

## Z

**ZIPPY**-Techno-hippy, heredero de Timothy Leary, internauta activo, lector de Wired y apasionado de la cibercultura, que suele conectar con los sonidos de la cyberdelia.