



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

# LA DISCOTHEQUE MÓVIL

ANTECEDENTES HISTÓRICOS PARA SU PROPUESTA MUSEOGRÁFICA

Tesina

que para obtener el título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Roberto Conlla Ojeda

Director de tesina: Maestro Enrique Dufoo Mendoza

México, D.F. 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.







UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Escuela Nacional de Artes Plásticas

LAS DISCOTHEQUES MÓVILES: ANTECEDENTES HISTÓRICOS PARA SU PROPUESTA MUSEOGRÁFICA

**Tesina**

**que para obtener el título de:**

Licenciado en Artes Visuales

**Presenta:** Roberto Conlla Ojeda

**Director de tesina:** Maestro Enrique Dufoo Mendoza

México. D.F. 2013



A mis padres por haberme brindado todo su apoyo durante mi trayectoria como estudiante y vida académica ¡los quiero mucho!

A mi hermano por el cariño y apoyo en todo. A mi abuelo Alberto, en paz descanse, que me sonrió cada vez que le platicaba mis proyectos artísticos (¡a seguirle echando ganas!).

Al Maestro Enrique Dufoo Mendoza por asesorarme en este trabajo de investigación, por haberse involucrado en el proyecto y por sus consejos en la realización del mismo.

A todas y cada una de las personas que han creído en mí y han confiado y a quienes me han tendido su mano en los tiempos más difíciles.

Pero sobre todo, gracias a Dios y a la vida que me han permitido la oportunidad de caminar hacia adelante en distintas etapas y experiencias; todo empieza por un sueño... porque creer en nuestros sueños es el inicio para convertirlos en realidad.

**Roberto Contla Ojeda.**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <b>INTRODUCCIÓN</b> ..... | 05 |
|---------------------------|----|

## **CAPÍTULO 1**

### **Las discoteques móviles en México.**

|  |    |
|--|----|
| 1.1 La identidad musical.....  | 06 |
| 1.2 Antecedentes y su furor en la ciudad de México.....                                | 07 |
| 1.3 Las empresas musiales más importantes: Patrick Miller y Polymarchs .....           | 10 |
| 1.3.1 El señor Patrick Miller.....   | 10 |
| 1.3.2 La discoteque móvil más grande de<br>Latinoamérica: El faraónico Polymarchs..... | 12 |

## **CAPÍTULO 2**

### **Los géneros musicales que hicieron historia.**

|  |    |
|--|----|
| 2.1 El High energy: los años dorados y su decadencia.....        | 14 |
| 2.2 New Beat: otro estilo de música, la transición a los 90..... | 16 |
| 2.3 Y de baile al brinco: Techno Industrial.....                 | 18 |

## **CAPÍTULO 3**

### **El movimiento sonidero y las discoteques móviles: un valor patrimonial y su propuesta museográfica.**

|  |    |
|--|----|
| 3.1 El movimiento sonidero: un patrimonio cultural intangible.....   | 20 |
| 3.2 El patrimonio cultural intangible.....   | 21 |
| 3.3 La nueva Museología.....   | 22 |
| 3.4 El cartel como medio de difusión.....  | 23 |
| 3.4.1 Propaganda histórica de eventos en las.....<br>décadas de los 80 y 90 donde el dibujo jugó<br>un papel importante en relación a cada época | 23 |
| 3.5 La colección a través de la propuesta de un guión museológico.....   | 25 |
| 3.5.1 Título de la exposición y argumento para su.....<br>elección   | 25 |
| 3.5.2 Unidades temáticas y sus objetivos.....  | 26 |
| 3.5.3 La colección.....  | 29 |
| 3.6 Propuesta museográfica y nuevos espacios museográficos.....  | 32 |

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <b>C</b> onclusiones..... | 34 |
|---------------------------|----|

|   |    |
|---|----|
| <b>A</b> nexos  |    |
| - Anexo 1. Equipo de audio e iluminación.....           | 35 |
| - Anexo 2. Vestimenta.....                              | 36 |
| - Anexo 3. Discos de Vinilo.....                        | 36 |
| - Anexo 4. Propagandas y carteles: décadas 80 y 90..... | 38 |
| - Anexo 5. Videos.....                                  | 38 |
| - Anexo 6. Discos de Vinilo Polymarchs.....             | 39 |
| - Anexo 7. Carteles Polymarchs.....                     | 39 |
| - Anexo 8. Lista de imágenes consultadas.....           | 41 |

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <b>B</b> ibliografía..... | 43 |
|---------------------------|----|



La Música ha estado presente desde épocas remotas, existen diversas teorías de su surgimiento por la necesidad de comunicarse a través de un lenguaje sonoro. Algunas teorías plantean la aparición de la música en una etapa simultánea a la aparición del lenguaje, puesto que las diferentes expresiones lingüísticas constituyen formas de música de diferentes modulaciones de lenguaje o interpretaciones, o bien, formas de expresión a través de tradiciones orales, es decir, a la forma de transmitir una identidad cultural histórica heredada desde nuestros antepasados, en este caso, por medio de festividades y ritos donde se emplean el canto y la melodía formando así músicas que reconocen una identidad de valor. La música así, surge de las variantes del lenguaje sonoro. Desde la época paleolítica a la música se le consideraba un recurso mágico, que servía para los rituales de cacería. En el neolítico, la sedentarización de ciertos grupos humanos plantea los espacios de interacción entre grupos, los cuales pueden amenizarse con la música por medio de cantos y danzas.

Bajo este contexto, y ya desde tiempos más actuales, ubicamos la música en estos espacios de interacción, que forman identidades marcadas en un grupo determinado de la sociedad y que muy pocas veces se llegan a conocer. Dichas identidades las definimos en el capítulo I como identidad musical, abordando el género que marcó toda una vida en los años ochenta, y que construyó toda una cultura sobre todo en la ciudad de México: la cultura "disco" en la calidez barrial de la urbe a través de apropiaciones musicales de Estados Unidos, Canadá y de países de Europa como son Alemania, Bélgica, Italia. Una expresión de identificación social que se fue gestando en el territorio, en una característica muy peculiar: el surgimiento de las discoteques móviles en el Distrito Federal, teniendo como origen al género High Energy, que se explica en el capítulo dos junto con dos géneros más que hicieron historia, un estilo de música que genera una identidad llamada socio-musical, en espacios de interacción social y cultural, que mantienen un patrimonio vivo transmitido de generación en generación.

La ciudad de México a través de su historia ha tenido distintas transformaciones identitarias y culturales reflejadas principalmente en la sociedad y en sus diversos sectores urbanísticos, marcando una esencia histórica y cultural a través de sus épocas. Néstor García Canclini menciona que México es un país pluricultural donde sus raíces se van retroalimentando a través de la apropiación de otras culturas y que constantemente va

transformando el patrimonio de generación en generación que va formando una identidad en la sociedad en un sector que se diferencia de otro, creando una nueva visión al México de nuestros días. La cultura, por tanto, ya no es para unos cuantos, como se ha pretendido dividir, sino de todo un pueblo, sector o grupo de individuos que lo construyen a través de sus tradiciones, costumbres, formas de vida y de organización social que marcan un terreno propio dentro de una misma ciudad.

El espacio social se relaciona con el espacio físico por medio de la apropiación, generando interacción entre grupos ya sea por medio del capital, del comercio o de bienes y servicios privados y públicos en dicho espacio. Por tanto, el barrio se considera un espacio de identidad individual y colectiva que lo diferencian de otras comunidades en torno a la sociedad, construyendo una visión peculiar que les es común. En este caso el espacio se objetiva en las características que le dan particularidad desde su contexto histórico y significados.

Los grupos que pertenecen al barrio se identifican en una visión de mundo que los relaciona, y se definen los límites en los cuales interactúa dicho sector a través de una organización social que le es familiar con su vida cotidiana, lo que genera un encuentro de identidades de barrio en un espacio determinado y propio de quienes lo habitan y lo hacen suyo, convirtiendo el espacio en una identidad cultural en la cual la participación colectiva dinamiza su diversidad y su expresión. En el capítulo tres también se analizará de qué manera esta expresión del movimiento sonidero puede ser definido como patrimonio cultural intangible gracias a la nueva museología y los nuevos espacios museográficos, ya no el museo tradicional, sino más bien como un espacio que se puede adaptar para llevar a cabo una propuesta museográfica y de qué forma se relaciona dicha adaptación a la apropiación de una discoteque móvil en zonas barriales del Distrito Federal y sus alrededores así como la difusión de sus eventos por medio del cartel y la pinta de bardas. Cuáles son los objetos que identifican el movimiento y cómo llegan a ser una reliquia para quien forma parte de esta cultura, ciertamente se pretende capturar y compartir; a través de esta investigación, con el espectador este fenómeno cultural y particular de la ciudad de México que se da a partir de la música que hizo historia y su puesta en escena por medio del movimiento de luz y sonido.

## 1.1 La identidad musical.

Dentro de la sociedad existen ciertos factores que permiten a los individuos sentirse parte de un grupo social, tales como las tradiciones, creencias, símbolos e inclusive el mismo comportamiento. Este sentir, parte de los juegos de lenguaje planteados por Ludwig Wittgenstein, quien, en una segunda etapa de su pensamiento, plantea que “el lenguaje consiste en mil juegos, el uso diario de las palabras genera todo y cualquier sentido en el mundo”.<sup>2</sup> Existen diversos contextos en el que el lenguaje juega su papel, presenta una multiplicidad de formas y significados, más allá de su concepto y norma gramatical, Wittgenstein propone que el lenguaje es una forma de vida,<sup>3</sup> pues a través de ella nosotros compartimos experiencias cotidianas a través de nuestro mundo de acuerdo al contexto en el que estemos. Nuestro lenguaje se modifica de acuerdo en donde estemos; no es lo mismo hablar con amigos, al hablar con nuestros padres, para cada contexto hay un juego de lenguaje. Es así como un grupo social comparte dicho rol:

En la cultura que uno se mueve, las significaciones (que incluyen al lenguaje y a sus expresiones), constituyen los horizontes de nuestro conocer, de nuestra comunicación y hacer. El lenguaje es el medio de expresar la significación y como tal es un instrumento el ser humano constituye el mundo mediado por la significación [...] El lenguaje adquiere una centralidad que en Wittgenstein parece determinante a la forma de vida e interacción.<sup>4</sup>

Por tanto, los juegos de lenguaje toman un papel importante en la identidad de un movimiento cultural. Otro factor para la conformación de identidad social que ha sido usado y apropiado es la música. Las diferentes preferencias musicales que tiene cada grupo social han permitido que la creación de una identidad colectiva musical repercuta en la expresión cultural. Estas manifestaciones las podemos observar en aquellos espacios que también se apropian e intervienen física y socialmente. Las mismas diferencias sociales dentro de estos grupos también permiten que se hagan de una ideología que es transmitida por medio de la música.

La música, como la identidad, es a la vez una interpretación y una historia, describe lo social en lo individual y lo individual en lo social, la mente en el cuerpo y el cuerpo en la mente; la identidad, como la música, es una cuestión de ética y estética.<sup>7</sup>

De forma que cuando hablamos de identidad hablamos de una serie de eventos, circunstancias, gente, lugares y temporalidad. La identidad es parte de conocerse y reconocerse con un grupo social, es decir conocerse como individuo, pero también sentirse parte de una identidad colectiva. En la ciudad de México, se comparten diversas manifestaciones musicales que devienen en la identidad colectiva, la cual se define como “el sentido de pertenencia, memoria histórica y grado de compromiso”,<sup>8</sup> hacia un movimiento cultural que se transforma en una identidad individual. En este sentido la identidad se define como un conglomerado de situaciones dentro de una sociedad definida. A través de dicha identidad, surgieron diversas manifestaciones artísticas en sectores con bajos ingresos económicos, a partir de esto se hicieron distinciones tanto ideológica o como históricamente en la música dividiéndola en música culta y popular; derivando años después en el género popular. Una de las manifestaciones más importantes son las *discotheques* móviles en la ciudad, nacida en la década de los 80, expresión cultural que se convertiría en un movimiento que prevalece hasta nuestros días, en una forma de vida y apropiación de tiempo y espacio.

1 El término *discotheque* es utilizado por todos los sonidos de México que tocan música disco. Es una palabra que también viene del francés y en español significa discoteca.

2 Cueli José, *Wittgenstein: juegos de lenguaje*. Periódico La Jornada, sección Opinión. México D.F. Viernes 25 de abril de 2008.

3 Wittgenstein Ludwig, (1988) *Investigaciones Filosóficas*, Instituto de Investigaciones Filosóficas-UNAM México, [1ª ed. 1954].

4 Karam Cárdenas Tanius, *Lenguaje y Comunicación en Wittgenstein*. Academia de Comunicación y Cultura, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México. Disponible en Internet en <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/In57/ tkaram.html>, con acceso el día 11 de octubre 2012, 06:45 pm.

5 Identidad: Conjunto de caracteres que diferencian a las personas entre sí, en *Diccionario enciclopédico ilustrado*, México, Ed. Larousse, 4ª. Ed., Tomo 2, 1990, pág. 431

6 Este término lo empleamos en su acepción más literal, tomada de su definición en el *Diccionario Porrúa de la lengua española*, México, Porrúa, 35ª. Ed., 1993, pág. 388, en donde por ideología se entiende: conjunto de ideas, concepciones o doctrinas de una clase o grupo social o de un partido político.

7 Simon Frith, “Música e identidad”, en *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires-Madrid, Amorrotu editores, pág. 184.

8 Juan Rogelio Ramírez Paredes, *De colores la música: lo que bien se baila... jamás se olvida. Identidades socio-musicales en la Ciudad de México: el caso de la música High Energy*, México, AlterArte, 2009, pág. 50.

## 1.2 Antecedentes y su furor en la ciudad de México.

El movimiento *sonidero*<sup>9</sup> no tiene una fecha específica de surgimiento, sin embargo, con seguridad se sabe que desde los años 50 ya había equipos de sonido que estaban activos en diversas fiestas como bodas, 15 años y tardeadas, principalmente en los barrios de la ciudad de México como el Peñón de los Baños, Tepito, Santo Domingo, entre otras. Durante las primeras décadas trabajaban con equipo muy sencillo como amplificadores de bulbos, bocinas para bajos y una trompeta que servía para los agudos de la música. Citando el reportaje de la página de internet *elmundodelossonidos.com* se nos cuenta con más detalle los orígenes de los sonidos en nuestra ciudad y como se fue gestando este movimiento cultural:

Ya había sonidos en los años cincuenta. Obviamente en aquel tiempo los sonidos no eran como los conocemos actualmente. Ya que solo contaban con equipo muy modesto y muy sencillo. Se usaban amplificadores de bulbos, bocinas para bajos y si acaso, una trompeta al igual que una tornamesa de varias revoluciones por minuto. La iluminación, al igual que el sonido, era modesta...

Al principio los sonidos luchaban y sufrían incansablemente por mantenerse en el agrado del público. Los sacrificios venían en varias medidas. A veces era necesario abstenerse de varias cosas; tales como de uso personal tanto familiar. Todo esto con el único fin de mantener sus sonidos al día, desde entonces, la competencia era muy reñida con los demás sonidos. Un consagrado de aquella época fue "Sonido Rolas" del Sr. Rolando Rolas. En aquella época Sonido Rolas fabricaba los bafles llamados "roperos" que consistían en hacer una caja cuadrada de 4 bocinas juntas, también introdujo los amplificadores PEAVY de 800 wts. La potencia de Sonido Rolas era increíble, gracias a su imaginación y trabajo se ganó el slogan de "destructor de sonidos" ya que en cada presentación era casi imposible igualar la potencia sonidera de su equipo. Esto fue suficiente para inducir al resto de los sonidos a competir por mejorar sus equipos cada vez

más, buscar alternativas y sobre todo ofrecer mejor música para la gente. En época de los 70 el ambiente sonidero estaba cubierto totalmente de música tropical; cumbias y una que otra guaracha, así como música afro-antillana, mejor conocida como salsa. La Sonora Matancera estaba en su mejor apogeo en México, Salsa Grupo Libre, La Sonora Dinamita y los Coraleros de Mayagual entre otros. Los sonidos fueron evolucionando conforme a las necesidades requeridas. Por ejemplo, en un principio se usaba un reflector para iluminar calles, los patios o el lugar donde fuera la fiesta. Después se usaron focos automotrices unidos entre sí pintados de colores, los que al mismo tiempo rotaban en el centro de la tocada. También se usaban rastreadores alineados uno con otro con movimiento de izquierda a derecha. Para ese entonces los equipos de sonido ya empezaban a cambiar. Todos los sonidos usaban los roperos hechos con 4 bocinas.<sup>10</sup>

En aquellos años, los dueños de los equipos de sonido eran los mismos quienes manejaban las tornamesas. Las primeras "fiestas" se hacían en el interior de vecindades, y los mismos dueños del sonido transportaban sus cosas a los espacios donde se hacía la tocada, de ahí empezaron a gestarse los primeros equipos de audio de música tropical como lo es el sonido Arcoíris de Pablo Perea que nació en el año de 1945.



Imagen 2. Sonido Arcoíris. Otro de los primeros equipos de audio en la ciudad de México. Tarjeta de presentación, Fotografía de Gerardo Valencia.



Imagen 1. Sonido Rolas. Uno de los primeros equipos de audio en la ciudad de México. Fotografía de Miguel Ángel Vilchis en Americasalsa.com

<sup>9</sup> El término de sonidero se refiere a la persona que es dueña de un equipo de audio e iluminación y que toca música tropical, así como el animador en los eventos de baile en distintas zonas y barrios de la ciudad de México, su esencia es la calle.

<sup>10</sup> En <http://www.elmundodelossonidos.com/reportajes.htm>, [Web en línea] Con acceso el día 21 de mayo de 2012, 11:18 pm. Es importante citar toda esta parte, ya que la tradición oral se transmite de generación en generación y es parte del Patrimonio cultural intangible como factor que reconoce aquellas tradiciones no solo del lenguaje, creencias, historias y costumbres, sino también de la experiencia del pasado convertida en una memoria histórica del quien la ha vivido y la comparte a sus sucesores (Nestor García Canclini).

Los sonidos de música tropical, por tanto, son la base de lo que serán las *discotheques* móviles en los años ochenta. Nombrarlos *discotheques* es el nombre con el que se autodenominan los propietarios de estas industrias sonideras: la *discotheque* más grande de Latinoamérica: El Faraónico Polymarchs, la *discotheque* móvil más grande de América: la Organización no. 1 Winners, la empresa *discotheque Vacancy*, por mencionar algunos. La distinción que se hace entre una *discotheque-móvil* y un *sonidero* recae en el tipo de música que tocan. El primero es un sonido que se mantiene a la vanguardia<sup>11</sup> de la música del género disco y es una manera peculiar de llamar a este tipo de sonido con todo un espectáculo de audio e iluminación; y el segundo es aquel sonido dedicado a los clásicos de música tropical.

Por tanto, el equipo de audio e iluminación pasó a ser el predilecto de la sociedad. La manera en la que se vivió el fenómeno disco en México, constituyó una forma de apropiación, de pasar a una discoteca como lugar establecido, a la forma de un sonido que se presentara en distintos barrios de la ciudad con equipo de audio e iluminación traído desde el extranjero. El movimiento musical de luz y sonido fue entonces el espacio privilegiado de su escucha y baile.

La *generación del discomóvil*: tiene su base en la música disco y su devenir electrónico [...] Tiene sus inicios en la década de 1970, y hay para quienes ayer pareciera que es hoy, ya que si actualmente se asiste a uno de estos eventos parece una tocada retro; en términos subjetivos, el tiempo no ha pasado. Estos sonidos comienzan a integrar más elementos tecnológicos [...] Muchos de los integrantes de los sonidos son jóvenes que cursaron el taller de electrónica en la secundaria y gracias a ello armaron su propio equipo, al que también le daban mantenimiento.<sup>12</sup>

En los años ochenta, con la llegada de la música *high energy*<sup>13</sup> y la evolución de tecnologías electrónicas, dieron paso a nuevas formas de poner en escena una discoteca. La aparición de las *discotheques* móviles, generó una gran audiencia en el público más joven. Diversas *discotheques* competían entre sí para ganarse a un público quienes buscaban espacios de interacción social y musical. El surgimiento de estos sonidos en aquellos años fue importante, ya que con ello surgió una nueva identidad *socio-musical*<sup>14</sup> a través de la música de dicho género. Los sonidos constituyeron nuevos espacios socio-musicales en México, es decir, espacios de interacción social alrededor de la música y el baile que son las características más importantes. Los eventos, en

una primera etapa, se hacían en el transcurso de la tarde-noche, por lo que se llegaron a llamar “tardeadas”, y poco a poco empezaron a dejar las tardes aquellos sonidos para meterse de lleno en la vida nocturna y en las calles gracias a las nuevas tecnologías audiovisuales y de iluminación:

Estos Sonidos de la Ciudad de México que, aparentemente tocaban música tropical desde la década de los cuarenta, fueron emulados por los seguidores de la disco en los setenta. Se convirtieron en Luz y Sonido al contar con nuevos recursos visuales, como una modesta iluminación y una esfera de espejos, y tuvieron un auge relativo frente a la avalancha sonidera de los años ochenta.<sup>15</sup>

Las *discotheques* móviles, empezaron a conquistar territorios urbanos, iban de zona en zona, empezaron a apropiarse de la espacialidad de los barrios y no existían las fronteras para su presentación en la tocada. Su característica de montar y desmontar el equipo los ha hecho ser populares en diferentes zonas de la ciudad de México:

La calle, que por la mañana tenía pintado en el suelo un diseño para jugar avión y que era de los niños, por la tarde era una cancha de fútbol o de basquetbol y, por la noche, el espacio de una tocada. Así, se cumplían necesidades de entretenimiento diferentes y se generaba un fuerte vínculo entre las audiencias y los equipos de sonido, pues la mayoría de ellos (sonidos de música tropical y de *high energy*), surgían de la calidez del barrio, en la propia y querida calle.<sup>16</sup>

La apropiación de espacios ha sido la característica principal de los sonidos móviles y la gente optó por esta forma de expresión musical para su escucha y baile. Los espacios eran diversos y hasta la actualidad: campos de fútbol, auditorios culturales, centros de convenciones, salones de fiesta, explanadas delegacionales, entre otros lugares que son usados por los *sonideros*.

Las *discotheques* crecieron como un espectáculo masivo, ya que aparte de tener una estructura musical y estructura audiovisual, también contaron con espectáculos de performance y de bailarines que se conformaron en los llamados show-ballet.<sup>17</sup> Abajo del escenario, en la pista de baile, se encuentra toda la diversidad cultural y las prácticas colectivas como son el baile y el vestido de los asistentes, y del espectáculo que presentan las *discotheques* móviles que dan sentido de distinción unas de otras y que ejemplificaremos con dos de los máximos

11 Cuando hablamos de vanguardia la definimos como lo que evoluciona, lo renovado en componentes de audio e iluminación y la experimentación que se hace en la música gracias a las nuevas tecnologías de aquellos años, en este caso hablar de vanguardia es hablar de una constante evolución en el concepto de la luz y sonido de acuerdo al avance tecnológico.

12 Marco Ramírez Cornejo, “Entre luces, cables y bocinas: el movimiento sonidero” en *Sonideros en las aceras, vengase la gazadera*, México, Tombona ediciones, SF, pág. 105

13 El High Energy o HI-NRG es un género musical que surgió a principios de los años 80’s y el cual creó una identidad colectiva, llamada identidad socio-musical.

14 Juan Rogelio Ramírez Paredes, *Ibidem*. El término *socio-musical* se define como la relación que se establece entre música y sociedad: “En este sentido se aprecia un vínculo reciente entre la generación de las identidades sociales con la música. Por lo tanto, se propone la categoría de identidades socio-musicales para dar cuenta del fenómeno que se produce en una colectividad cuando una determinada preferencia por un género musical crea una cierta identidad”.

15 Juan Rogelio Paredes Ramírez, *Ibidem*, pág. 156.

16 *Ibidem*, pág. 166.

17 Un *show-ballet* es un espectáculo de 5 a 10 bailarines vestidos con ropajes de acuerdo al concepto visual y auditivo que plantean, un ejemplo es polymarchs que desde hace varios años se apropiaron de la cultura egipcia a través de sus pirámides y faraones.

exponentes en el movimiento sonidero de música disco.

Los primeros sonidos *discotheque* fueron: *Montesquiu*, *Banana*, *Bogar*, *Voyage*, *Candy*, *Gallery*, *High New York*, *Chester's*, *King Kong*, *Lesbos*, *Marlboro*, *Meteor*, *New Wve*, *Polymarchs*, *Patrick Miller*, *Soundset*, *Sundance Disco*, *Crazy Monks*, *Vanee's*, entre otros.



Imagen 3. *Espacios de apropiación*. La calle como principal escenario de baile y la puesta en escena del equipo de luz y sonido. Fotografía (autor no citado)

## 1.3 Las empresas musicales más importantes: Patrick Miller y Polymarchs.

### 1.3.1 El señor Patrick Miller.

Toda una carga histórica llena de anécdotas entre sus seguidores presenta esta *discotheque* móvil, experiencias que se han ido transmitiendo a lo largo de las décadas desde su inicio manteniendo así el patrimonio y la memoria histórica que lo caracterizan. Hablar de Patrick Miller es hablar del inicio de la música de género *high energy* y de los sonidos disco en nuestro país. Sin embargo este trabajo solo delimita unos cuantos aspectos para efecto de la investigación, pero eso no significa que las experiencias y anécdotas de quienes son fans de esta empresa musical no sean importantes sino al contrario, la base histórica de Patrick Miller se refleja en la vivencia de sus seguidores.<sup>18</sup>

La década de los 80 era la época de esplendor de la escena *sonidera* en México para la música *discotheque*, el *high energy* era el género musical del momento y se empezaba a crear un movimiento de identidad cultural entre el público que asistía a los eventos, desde la manera de vestir hasta la puesta en escena del baile. Los asistentes exigían más al sonido disco. Uno de los mayores exponentes de la escena disco-móvil es Patrick Miller, una de las más importantes empresas *discotheque* y que siempre se ha destacado por su tecnología, entendiéndose como su equipo de audio e iluminación que siempre fue muy avanzado para la época. Roberto Devesa es el fundador de esta empresa *discotheque* en el año de 1983, con toda una estructura musical y visual, empezando así a construirse “una leyenda que revolucionaría el ámbito musical y tecnológico en la ciudad de México”<sup>19</sup> en el club de Periodistas.



Imagen 4. Logotipo de Patrick Miller. Uno de las primeras *discotheques* móviles en la ciudad de México con tecnología de vanguardia en luz y sonido. Imagen (autor no citado).

<sup>18</sup> Las anécdotas y experiencias de sus seguidores se pueden leer en su página oficial de Patrick Miller: <http://patrickmiller.com.mx/>. Por otro lado, no se tiene una bibliografía específica que nos hable a detalle de cómo surgió esta *discotheque* móvil, pero se sabe con seguridad que es el sonido que mantiene la identidad socio-musical de la que Juan Rogelio Ramírez Paredes propone en su tesis “De colores la música... lo que bien se baila jamás se olvida”, esto nos hace concluir que Patrick Miller se considera un sonido no versátil, es decir, que no toca los ritmos musicales de hoy, y que ha mantenido viva la música de los 80 y 90, como lo es el HI-NRG, New beat y Techno, de los que se hablará en capítulos posteriores.

<sup>19</sup> “Los días de gloria del HI-NRG parte I: 1981 – 1983”. Cita en <http://patrickmiller.com.mx/modules.php?name=Pagina&file=hinrgc>. [Web en línea] Fecha de consulta el día 18 de mayo de 2012, 10:15 pm.

A mediados de los 80 Patrick Miller adquirió bocinas y amplificadores de la marca Cerwin Vega e “iluminación italiana”:

[...] se emplearon luces estroboscópicas, sistemas de iluminación giratoria y de bi-rotación programada, luces móviles de colores, etc. Específicamente se modificaron las luces estáticas y monocolors de las discotecas por sistemas móviles de iluminación más sofisticados. Se emplearon ordenadores para programar diferentes secuencias de iluminación. Las luces ocuparon todo el local, pues todo el local se convertía en un espacio de baile. A todos estos elementos luminosos se les llamó iluminación italiana.<sup>20</sup>

La característica más importante y que lo destaca de otros sonidos *discotheque* es el uso de rayos láser en su iluminación. La música sigue siendo la misma que marcó todo un estilo de vida y el advenimiento de espacios socio-musicales entre el público asiduo a los eventos, y que actualmente se reúne en su base<sup>21</sup> en la calle de Mérida No. 17 en la colonia Roma Norte, aquella música que de igual manera marca una identidad colectiva: el *high energy*.

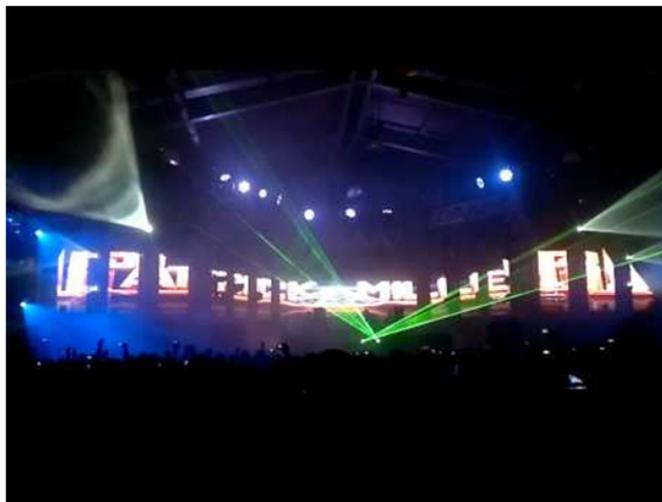


Imagen 5. Patrick Miller en Vivo. La iluminación de rayo láser como característica principal de esta discotheque móvil. Fotografía (autor no citado).

<sup>20</sup> Juan Rogelio Paredes Ramírez, Op. cit. pág. 164.

<sup>21</sup> Se define base aquel lugar en donde las discotheques móviles tienen fijo, y que cuando no hay eventos en otras partes de la ciudad y el interior de la República, cada fin de semana se puede ir a disfrutar de un buen rato de música y baile. Patrick Miller es el que más frecuenta tocar cada viernes en su lugar establecido de la colonia Roma.

### 1.3.2 La *Discotheque* móvil más grande de Latinoamérica: El faraónico Polymarchs.

Siendo una de las potencias disco más importantes de nuestro país y reconocido en el ámbito de las *discotheques* móviles, Polymarchs es toda una industria sonidera que viaja de un lugar a otro y que el público sigue por su historia y su versatilidad en la música, pero sin olvidar que junto con Patrick Miller, es pionero de la música *high energy* en los años 80, solo que a diferencia de su semejante, el Faraónico, decidió estar a la moda de lo que es la música hoy en día. Sin embargo, y desde sus inicios, los espacios callejeros siguen siendo su esencia, aunque sus presentaciones más frecuentes en la actualidad sean en auditorios y lugares cerrados.

Apolinar Silva de la Barrera, director y fundador de Polymarchs, dice que: "en donde esté la juventud ahí estará Polymarchs", porque gracias a la juventud de México y a quienes lo han seguido desde los años 80 esta *discotheque* ha crecido y se ha mantenido vigente hasta el día de hoy, poniendo lo último en vanguardia musical, ya que es un sonido de música moderna versátil, desde la música de *high energy* al lo que hoy se puede conocer como electrónica popular, llevando así ya más de 30 años en el movimiento de las *discotheques* móviles.

Polymarchs surgió en el año de 1975 en el puerto de Oaxaca. El nombre es un resultado de la combinación de los nombres de los hermanos Apolinar (Poly), Mary (Mar), Alicia (Lichi) y la S por su apellido. El equipo de audio estaba compuesto por una mini-consola y dos pequeños bafles. En sus inicios tocaban en fiestas sociales y familiares, y poco a poco el sonido fue creciendo cada vez más debido a la contratación frecuente. Al paso del tiempo, el hermano menor de los Silva de la Barrera se incorporaría al equipo de audio como el principal DJ<sup>22</sup> de Polymarchs: Tony Barrera quien a los 15 años empezó a mezclar música en las tornamesas.

De las fiestas familiares se adentraron a los eventos masivos y es así como llegaron al Distrito Federal como *discotheque* móvil. Sus primeras presentaciones eran en Tlatelolco en el Deportivo Antonio Caso, donde la juventud los recibió de manera cálida y positiva. Tras su éxito, tuvieron que buscar espacios más amplios tanto para guardar el equipo como para presentarse en público, llegando así a conquistar a las nuevas generaciones de todo el Distrito Federal.

"Recorríamos largas distancias para poder encontrar salones donde tocar son conseguirlo hasta que una

persona nos ayudó consiguiendo la pista de patinaje "skatorama satélite" logrando tocar en el lugar.

Polymarchs empezó a ser reconocido por toda la juventud del Distrito Federal, recorriendo lugares como San Ángel, Satélite, Toreo de Cuatro Caminos, Zapotitlan, Xochimilco, San Jerónimo, Coyoacan, por mencionar algunos.

En el Palacio de los deportes se ha celebrado las producciones maestras de los años 1984, 85, 86 y 89 teniendo un lleno de aproximadamente 30,000 asistentes cada evento. Polymarchs también ha trabajado en lugares como el centro de convenciones de Acapulco, el centro de convenciones de Villa Hermosa Tabasco, así como la mayor parte de auditorios y centros de convenciones de cada uno de los estados de la República Mexicana".<sup>23</sup>

La familia Silva de la Barrera tenía un claro objetivo: el tener una *discotheque* móvil capaz de competir con cualquiera y ganarse el respeto de sus semejantes, por lo que se empezaron hacer de nuevos equipos de audio, de fabricar sus propias luces y de montar nuevas escenografías así como el objetivo de Tony Barrera, de tener la música del momento, lo de moda. Polymarchs empezó a tener su espectáculo de show-ballet y en cada evento había una nueva coreografía con vestimenta de Faraones (Polymarchs se autodenominó el Faraónico).

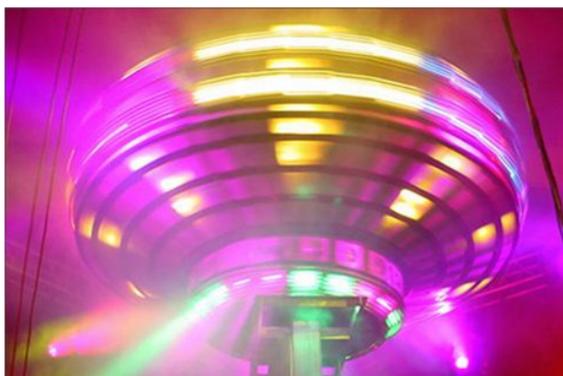
Polymarchs en un principio, construía su propio equipo de audio y de iluminación y de recursos audiovisuales de primer nivel. Las primeras bocinas eran construidas por ellos mismos; posteriormente fueron adquiriendo equipo del extranjero, ya que su misión siempre fue evolucionar. En cuanto a la iluminación, el humo era indispensable para la creación de atmósferas similares a la de una discoteca, esto es una característica común en todas las *discotheques* móviles. El llamado hielo seco, las luces neón y las famosas arañas<sup>24</sup> son otro elemento importante en la iluminación. La característica más importante de este luz y sonido es la creación de una plataforma móvil que asemeja a una nave espacial conocida como la *Nave luminosa*.<sup>25</sup>

22 Dj o Disk Jockey, es el término que se le da a la persona que maneja las tornamesas y fusiona dos piezas musicales, conocido como mezcla o mixes.

23 En <http://www.polymarchs.com.mx/historia.html> [Web en línea], con acceso el día 25 de junio de 2012, 11:30 pm.

24 Los términos de arañas se refieren a aquellas luces giratorias que se ponen en el techo, son artefactos de iluminación que los sonidos tanto de música tropical como de disco consideran como medio de espectáculo para el impacto del público. Un recurso visual que se convierte en espectáculo dentro de la tocada.

25 La *nave luminosa* es una torre luz que se instala en el piso, y que asciende hacia el techo girando. Este elemento es el principal artefacto de iluminación de Polymarchs el cual lo distingue de otras discos-móviles.



---

Imagen 6. La nave luminosa de Polymarchs. Principal iluminación de esta *discotheque* móvil que lo diferencia de sus semejantes. Fotografía (autor no citado).

Polymarchs se convirtió en un sonido de música versátil desde que empezó a gestarse como institución musical, es decir, que ha sido el equipo de audio e iluminación de diversos eventos de distintos géneros musicales, como los eventos de 97.7 FM en el Palacio de los Deportes, por mencionar un ejemplo. El gobierno del distrito federal eligió a Polymarchs por su excelente trayectoria, para estar presente en algunos de sus espectáculos, como lo fue el caso de su presentación en el Zócalo de la ciudad de México en el año 2002. Lo que lo mantiene vigente es, a parte de toda su trayectoria artística musical en apoyo a los eventos, su versatilidad musical, a lo que hoy se escucha y lo que se ha mantenido como el recuerdo vivo de la música de los años 90. Cuando está Polymarchs en un evento es cuando la juventud acude en apoyo a toda esta trayectoria de sonido *discotheque*, en palabras del propio dueño y en entrevista que le hicieron en un programa por televisión afirma que la juventud es su pilar fundamental hoy en día, pero no olvida a la juventud que creció junto con Polymarchs: “-Juventud, gracias por todo este apoyo hacia Polymarchs durante estos 30 años-”<sup>26</sup>



---

Imagen 7. La puesta en escena de Polymarchs. Fotografía de Victor Estrella

<sup>26</sup> Esta frase también la podemos encontrar en su página oficial de internet Polymarchs.com.mx.

## 2.1 El *High energy*: los años dorados y su decadencia.

La música ha estado presente desde épocas remotas como medio de comunicación variante del lenguaje sonoro. Desde su aparición se han gestado muchísimas variaciones y ritmos musicales, y diferentes géneros que se han ido transmitiendo de generación en generación, desde la música clásica hasta la música contemporánea y música hecha por medio de tecnologías de punta. Los avances tecnológicos han permitido crear nuevas formas de hacer música, tal es el caso de la música disco, que surgió en los años setenta a raíz de la famosa película *Fiebre de sábado por la noche* en el año de 1977.

Grupos de música como Van Mc Coy, Silver Convention y ABBA iniciaron este estilo musical impulsando ideales como libertad, alegría y pasión. Gracias a los medios tecnológicos, hubo alternativas musicales, puesto que el rock había dominado la sociedad por muchos años. La aceptación a estas nuevas formas de música fue notable y pronto se hizo popular en todo Norteamérica. A partir de 1977, la música disco fue ganando audiencias y su aceptación se gestó como estandarte de la cultura americana. Algunos artistas de la escena disco que impactaron en la sociedad Norteamericana, y más adelante en México, fueron: Donna Summer y Giorgio Moroder; grupos como los Bee Gees experimentaron con las nuevas tecnologías haciendo música disco, Village People, Gloria Gaynor y The Sunshine Band, entre los más reconocidos.

Hacia 1981 y gracias al avance de la tecnología, la música disco tuvo sus primeras ramas musicales, gracias al uso de las computadoras se pudieron crear nuevos estilos de músicaailable: el *high energy* (HI-NRG<sup>27</sup>) y el *house*.

Con la habilidad de secuenciar perfectamente sus arreglos mediante la computadora y de usar la riqueza de nuevos sonidos y percusiones, nacieron varios clásicos del HI-NRG.<sup>28</sup>

Estados Unidos fue la cuna del *high energy* con disqueras como *Megatone Records*, *Moby Dick Records* y el productor Bobby Orlando. Artistas como Patrick Cowley y Divine fueron algunos impulsores destacados del HI-NRG. Divine fue lanzado por la disquera de la O Records con el productor Bobby Orlando en Nueva York. En 1988 era reconocido como la “*Drag Queen del Siglo*”. Algunos éxitos y muy sonados temas fueron: “*Native Love*”, “*Shoot Your Shot*”, “*Jungle Jezebel*”, “*Love Reaction*” y “*Shake It Up*”, tocados en clubs gay de Estados Unidos y Europa. Canadá produjo grandes éxitos y clásicos del *high energy* y autorizadas por las disqueras de Europa y Estados Unidos. Nueva York estaba haciendo historia, se abrió el único palacio de baile gay: *The Saint*, donde se tocaban todos los *hits* Disco y de HI-NRG desde 1980 hasta 1988.



Imagen 8. Donna Summer, la reina del disco.

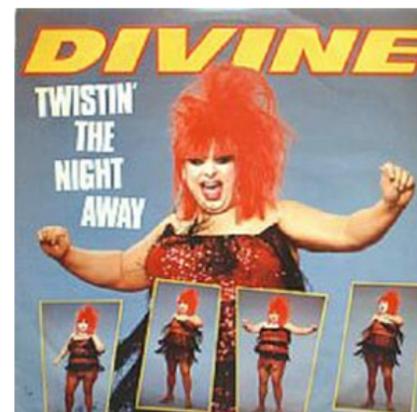


Imagen 9. Divine: la Drag Queen del siglo, un icono en el *high energy*.

27 HI-NRG es la abreviatura como se le conoce al género musical *High Energy* desde el año de 1980.

28 “Los días de Gloria del Hi-NRG 1981 - 1983”. En <http://patrickmiller.com.mx/modules.php?name=Pagina&file=hinrgc>, México [Web en línea] Fecha de consulta: 15/05/2012, 12:43 am.

En la mitad de la década de los ochenta el *high energy* ya era un género de identidad musical y Patrick Miller, empezaba a impulsar el movimiento HI-NRG en la ciudad de México. La disquera que apoyó al género fue Discos Peerles con un éxito de Patrick Miller: el sencillo Desesperado de 1988, tema que aún sigue enloqueciendo al público en los bailes de *high energy* hoy en día.



Imagen 10. Patrick Miller con su éxito "Desesperado", primer hit de HI-NRG.

Las características musicales del *high energy* en cuanto a instrumentación son las siguientes: se caracteriza por un sonido de sintetizador energético y el beat está entre los 124 a 136 *beats* por minuto, ya que había una rama de dicho género que era llamado *Sleaze* que era de 102 a 122 *beats* por minuto (bpm). Esta música era más melódica y más romántica, produce una serie de emociones (melancolía, nostalgia, tranquilidad, entre otras). Algunos temas son *I like Chopin* y *Masterpiece* 1984-85 de Gazebo, Savage con *Losing You*, *Goodbye*, *Don't Cry Tonight* 1985-86, Lian Ross con *Fantasy* en 1986, Suzanne Meals *Forever* 1993, por mencionar algunos.

La decadencia del *high energy* a finales de los ochenta se debió al SIDA, una enfermedad que proliferaba en los artistas del movimiento. Con el VIH, no solo llega una crisis para el mundo del *high*, sino también una gran depresión a nivel mundial, lo que provocó que la gente ya no disfrutara de la misma forma la vida. Algunos últimos temas fueron lanzados por Donna Summer y Giorgio Moroder como los temas *Carry On* en 1990, Human League con *Heart Like a Wheel* en el mismo año, Blue System con *Deja Vu* en 1991, Ken Lazlo con *Mary Ann* en 1992, Bad Boys Blue con *Save Your Love* en 1993, y Fancy con *Love Has Called me home* 1993, por mencionar algunos.

Se estaba gestando un nuevo sonido de la música bailable, tocado en varios clubs de Estados Unidos. Sin embargo, el HI-NRG había arraigado una identidad entre sus seguidores y ya no era lo mismo para los fans lo que seguía como música. El *hip-hop*, el *techno* y un poco el *house* eran una mezcla que mantenía viva la música

bailable. Algunos artistas de estos nuevos estilos eran *Black Box*, *C&C Musica Factory*, *2 Unlimited*, *Technotronic*, *The KLF* y *Snap*, dominaban las pistas de baile y las radiotransmisiones nacionales.

El *high energy* dio paso a nuevas generaciones musicales, sin embargo, esto no fue un derrumbe del movimiento, porque aún en nuestros días siguen manteniendo viva esa identidad musical, y se convirtió no sólo en un movimiento disco, sino que construyó toda una vida para los fans del HI-NRG que mantienen viva la herencia legada de aquellas épocas.

## 2.2 New Beat: otro estilo de música, la transición a los 90.

El *new beat* es un estilo de música electrónica lenta y metalizada, cuyos *beats* oscilaban entre los 95 y los 115 bmp (beats por minuto), caracterizados por los sonidos de un bajo explosivo y la repetición en sus ritmos, cual si fuera el latido de un corazón humano. De origen belga, nació en el año de 1987 teniendo como grupos fundadores a Front 242, Praga Khan y Lords of Acid.

Algunos clubs para bailar fueron *Boccaccio* en Gante y *Acienne Belgique* en Bruselas. El *Boccaccio* era un lugar bastante amplio donde cabían más de 2500 personas, quienes bailaban de forma robótica ese llamado *eurobeat* deconstruido de tiempo lento y pesadísimo. Se cree que sus influencias fueron la *electronic body music*, el *acid house* y el *detroit techno*. Los DJ se atrevieron a experimentar con estos sub-géneros, mezclando así lo que sería el *new beat*.

Antler Records fue una de las disqueras destacadas de este género, disquera nacida a principios de los años ochenta como soporte de la música industrial. De Antler Records paso a ser Antler Subway en el año de 1987, de ahí el nacimiento formal del *new beat*.

La prensa británica dio un lugar importante al *new beat* en sus primeras páginas y se difundieron varias publicaciones, como la realizada en 1988 por Matthew Collin en la revista I-D, lo cual causó gran interés entre la gente para que se adentrara más al nuevo estilo.



Imagen 11: fotografía de uno de los clubs más famosos donde se tocaba *new beat*.



Imagen 12: fotografía del periódico británico NME, explicando el nuevo género.

El *new beat* es un estilo que tan sólo fue una transición entre lo que sería posteriormente el *techno industrial*. Cabe destacar que la música no sigue una sola línea, por llamarlo de alguna manera, sino que entre estilo y ritmos, en distintos puntos del mundo se van gestando nuevas músicas, mientras el HI-NRG se consolidaba como el género por excelencia, el *new beat* daba sus primeros pasos.

Cuando MTV Europe comenzó a emitir en el verano de 1987, llevó el término al Reino Unido. En Reino Unido, el término se utilizó entre 1987 y 1988 para describir diferentes producciones de *acid-house* y *techno rave* locales como forma de señalar que ese era un nuevo tipo de música de baile y una forma menos comercial y alternativa de *eurobeat*. El *eurobeat* era un término utilizado en la época para clasificar las producciones de Stock Aitken Waterman. En un momento dado, el término se hizo mainstream, especialmente entre el verano de 1989 y el de 1990, pero desapareció pronto tras el auge del *euro house*. Dada la relación entre el "new beat" y el *acid house* en el Reino Unido durante 1988, las últimas producciones de "new beat" europeas solían llevar el smiley como símbolo de amor;<sup>29</sup>

Un momento histórico en el cual el *new beat* empezó a decaer fue cuando los grandes sellos de vertiente más comercial quisieron aprovecharse de la popularidad de este género. Ejemplo de ellos fue con la aparición de la versión de *new beat* comercial del tema *Marina* de Rocco Granata's en el año de 1990. Este género comenzó a tomar otros sub-géneros como el *hard beat*, donde los sonidos eran más duros y sucios y el *acid beat*, pero no llegaron a ser tan populares como el propio *new beat*.

El *new beat*, no duró mucho, pero fue un género el cual abrió puertas a otros. Algunos grupos belgas y alemanes son: *Technotronic*, *Snap*, *The adventures of Stevie V*, *McSar & the Real McCoy* y *Twenty 4 Seven* en diferentes países de Europa como Grecia, España, Italia, Turquía, Israel, sur de Francia. En 1990-1991 tuvo su mayor auge, en Estados Unidos lo describían como el nuevo sonido dance, aunque nunca lo consideraron un estilo musical en sí mismo, ya que cumplió como un lazo de transición entre el *euro* de los 80 y el *euro-house* de los 90. En la Ciudad de México, Patrick Miller se aventuraba al estilo, Polymarchs y otras discoteques móviles hacían lo propio.

Algunos grupos son: *The 2 DJ'S*, *Lords of Acid*, *Cold Sensation*, *Confetti's*, *Amnesia*, *Erotic Dissidents*, *Fax Yourself*, *Jade 4U*, *Bizz Nizz*, *SA 42*, *The Maxx*, *Major Problem*, *Miss Nicky Trax*, *Nasty Thoughts*, *Public Relation*, *Rhythm Device*, *Taste of Sugar*, *Tragic Terror*, *Praga Khan*, *Olivier Adams*, *LA Style*, *Neon*, etc. Los temas mas conocidos del género son: *Acid sex* de *Nasty Thoughts*, *Van den beat (bondage mix)* de *Sacher Muzak*, *Dirty Harry dBop*, *I sit on acid* *Lords of Acid*, "88" de *Public Relations*, *Snowy Red* de *Euroshima*, *Acid in the house* *Miss Nicky Trax*, *Kate B* con el tema *Breakdown*, *Litle Litle* con *Just the way like this*, *Amnesia Ibiza*, *Confetti's* con *Sound of C*, *The Maxx* con *Cocaine*, *SA 42* con *Dead is calling*, por mencionar algunos.

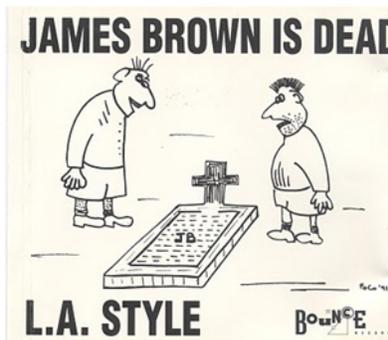
Las nuevas generaciones a principios de los 90's en la ciudad de México, empezaban a asistir a los eventos de las discoteques móviles, donde la músicaailable había conquistado a la urbe, música venida de otros países, apropiándose de ella quienes asistían y gustaban de la música dance. Pronto, los sonidos disco, empezaban a tocar estos géneros, y la discoteque *Winners* era uno de los principales impulsores de lo que sería el *techno industrial*.

## 2.3 Y del baile al brinco: Techno industrial.

El género del *techno* surgió a mediados de los años 80, en Detroit EEUU, en este caso, nos enfocamos a una de las ramas de este género que es el industrial. Su origen se encuentra en la fusión de ciertas corrientes de música europea, basadas en el uso experimental del sintetizador y en mezclar sonidos industriales, tales como las máquinas ferroviarias, locomotoras, ruidos de herramientas con las que trabajan los obreros en las industrias y construcciones:

Electro-Industrial es un estilo musical surgido de la escena EBM y post-industrial que se desarrolló a fines de los 80. Mientras que el EBM tiene una mínima estructura y una producción limpia, el electro-industrial tiene un sonido profundo con distintas capas o niveles de sonidos, incorporando elementos del ambiente industrial.<sup>30</sup>

Canadá, Bélgica, Francia y Alemania son los principales generadores del techno industrial, artistas como son: Return To Zero con el tema *Dance your ass off*, L.A. Style con *James Brown is dead*, Holy Noise con *James Brown is still alive*, Interactive, uno de los grandes del *techno* con temas como *Who is Elvis?*, *Dildo* y *The techno wave*, *Quadrophonia* con el tema *Cuadrofonía*, *Tribal Dance* con *Cartoons Megamix*, entre otros.



Imágenes 13: Dos de los principales temas musicales que caracterizan al techno industrial, por el manejo de sintetizadores y efectos de máquinas industriales

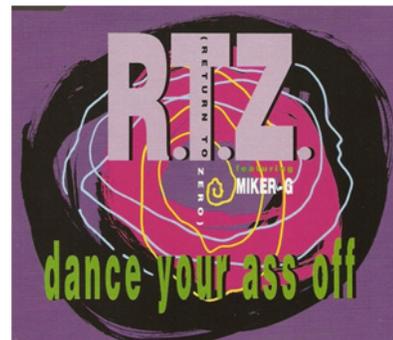


Imagen 14: Discos de vinilo, imágenes (autor no citado).

<sup>30</sup> En <http://es.wikipedia.org/wiki/Aggrotech#Aggrotech>, [Web en línea]. Fecha de consulta 25/06/2012, 01:02 pm. Electronic Body Music, comúnmente abreviado como (EBM), es un género musical desarrollado tempranamente en la década de los 80's caracterizado principalmente por secuencias repetitivas donde predominan ritmos de baile en torno a 100 beats por minuto así como también distinguidos gritos con efectos. Proviene de la fusión en música industrial, electro minimal, electropunk y post punk.

Este estilo musical, llegó a la ciudad de México en el año de 1992, con la *discotheque* móvil Winners quien impulsó el género y la audiencia juvenil la aceptó al grado de generar un nuevo estilo de interacción social y musical, de las ruedas de baile (como lo era el caso del *high energy*) paso a ser el baile de saltos y de ruedas unidas por un grupo de personas que se movían por todo el espacio de baile interactuando con otras ruedas hasta llegar al choque, de una manera acordada entre los que bailaban o al menos es así como lo adaptaron en la ciudad de México en los eventos *discotheque*.

Salieron dos discos de acetato de *Techno industrial* masterizado y para su venta bajo la firma de discos Musart, dos volúmenes que reúnen lo mejor del Industrial de los 90 por algunos de los grupos anteriormente mencionados y que se tocaban en eventos de Winners la *discotheque* móvil más grande de América.



Imágenes 15 y 16. Discos de vinilo: *Techno industrial megamix vol.1 y 2*. Estos discos salieron exclusivamente para su venta en México en el año de 1992 por Discos Musart.

### 3.1 El movimiento *sonidero*: un patrimonio cultural intangible.

¿Qué tienen que ver los antecedentes históricos, las características de la música que hicieron historia y esta manifestación cultural de los sonidos en México para su propuesta museográfica?

La respuesta puede ser muy sencilla si nos enfocamos en que, primeramente, es un movimiento nacido en nuestro país en los años 40 y 50 y se ha mantenido vigente hasta nuestros días, la forma en la que en México se ha vivido a lo largo de tantos años nos hace reflexionar que nuestro país es un país *pluricultural*<sup>31</sup> donde sus raíces culturales se van retroalimentando y transformando a través de la apropiación de otras culturas<sup>32</sup> y que constantemente va modificando el patrimonio cultural a través de generaciones así como la construcción de una identidad en la sociedad en un sector que se diferencia de otro creando una nueva visión al México de nuestros días. En segundo lugar por el concepto de Patrimonio Cultural que Guillermo Bonfil Batalla define como la identidad de un pueblo formado por los bienes tangibles e intangibles a través de raíces culturales y costumbres, formas de organización de un pueblo o sociedad y todos los elementos que lo definen. Elementos que se transmiten de generación en generación, toda la herencia histórica legada a determinada sociedad con carga simbólica y estética y que va acumulando hacia su presente y que los ha hecho suyos a lo largo de toda su historia.<sup>33</sup> Y en tercer lugar por el concepto de la Nueva Museología Mexicana<sup>34</sup> que se explica más adelante. Por tanto este concepto se relaciona de manera importante con el movimiento *sonidero* respecto al patrimonio cultural intangible.

Marco Ramírez Cornejo plantea que los *sonideros* son una comunidad cultural “entendida bajo la definición de la UNESCO como aquella en la que los individuos *comparten un sentido autoadscrito de pertenencia*, lo cual es crucial porque le asegura al individuo la libertad cultural y coloca su opción como un proceder racional”<sup>35</sup>. Desde el punto de vista del autor, nos explica que “las comunidades culturales no necesariamente se encuentran ancladas a un determinado territorio y no son un ente aislado ni auténtico en el estricto sentido de la palabra, ya que constantemente están en contacto con otras culturas, intercambiando conocimientos y saberes, apropiándose de muchos de ellos, pasándolos por el filtro de la re-significación y recreación antes de formar parte de su patrimonio”<sup>36</sup>.

Apropiación y re-significación es lo que los *sonideros* toman para crear una nueva identidad a través de generaciones, por tanto, son una comunidad cultural a raíz de que se encuentran en constante transformación, como Nestor García Canclini plantea, y que su movimiento cultural no se ve afectada por la globalización y la llegada de nuevas tecnologías, al contrario, se aprovechan de estas para fortalecer dicha identidad:

31 Nestor García Canclini, 1997. “El patrimonio cultural de México y la construcción imaginaria de lo nacional” en FLORESCANO, Enrique (comp) *El patrimonio Nacional* de México, Fondo de Cultura Económica, México, tomo 1. En este sentido, el autor plantea que como el patrimonio cultural está en constante cambio y transformación ya no podemos hablar de un patrimonio cultural solo de identidades del pasado, es decir, la herencia de cada pueblo, tampoco ya no podemos hablar de una herencia de cada pueblo solamente, sino de nuevos lenguajes y de nuevas identidades. Es así como se enfoca el movimiento disco y sus sonidos en la ciudad de México a partir de los años 80’s y que Juan Rogelio Ramírez Paredes llama la identidad socio-musical a través de la música antes mencionada en este trabajo.

32 Es decir, la música disco de los años 70 que viene de los Estados Unidos a raíz de la película *Fiebre de Sábado por la Noche* antes mencionado, llegó a México a brindar un nuevo panorama en la escena musical y a crear un nuevo movimiento: el movimiento de las *discotheques*, de aquella cultura norteamericana, el público disco en nuestro país se apropió de ella para dar paso a una nueva identidad a través del género posterior a la disco: el HI-NRG, desde la vestimenta hasta la forma de baile.

33 Guillermo Bonfil Batalla, 1997. *Pensar nuestra cultura*. “Nuestro patrimonio cultural: un laberinto de significados”. En <http://trabajoen.conaculta.gob.mx/convoca/anexas/Pensar%20nuestra%20cultura.PDF>.

34 En <http://www.nuevamuseología.galeon.com/aficiones/1773459.htm>. Este concepto de Nueva Museología Mexicana se cita y se explica en la siguiente bibliografía:

Marco Ramírez Cornejo, “Entre luces, cables y bocinas: el movimiento *sonidero*”, en Mariana Delgado y Marco Ramírez Cornejo (Coord.), *Sonideros en las aceras, vengase la gozadera*, México, Tombona ediciones, Año ?.

35 Marco Ramírez Cornejo, Op. Cit., págs. 100 y 101.

36 *Ibidem*.

El movimiento ha ido transformándose. Se conserva sin diluirse, y a él se han integrado nuevos elementos como las nuevas tecnologías. En esta comunidad los extremos del tiempo se tocan, el pasado se encuentra y dialoga con el presente, no se excluyen uno al otro.<sup>37</sup>

Bajo estos argumentos y el planteamiento que hace Nestor García Canclini acerca de repensar el concepto de Patrimonio, ya no solamente hablamos de herencias legadas de nuestros antepasados, sino de la creación de nuevos lenguajes, nuevas identidades. Ya no solamente de sitios arqueológicos, arquitectura colonial, objetos antiguos sino también de los bienes culturales visibles e invisibles, todo esto a través de los nuevos lenguajes. Con esto se explica también que la tradición oral cumple un papel importante en el movimiento *sonidero*, ya que por medio del lenguaje se van transmitiendo los conocimientos y experiencias así como "la narrativa visual de cada evento o tocada"<sup>38</sup> a través de videos, posters, carteles, discos, entre otras cosas que bien pueden musealizarse.

### 3.2 El Patrimonio Cultural Intangible.

En la Convención de la UNESCO en el año 2003, define el Patrimonio Cultural Intangible como todas las expresiones, representaciones y conocimientos, así como el lenguaje de los grupos y comunidades que reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural y que recrean en función de su entorno por medio de su historia formando un sentimiento de identidad y continuidad. Todas las tradiciones orales y las creencias religiosas son parte de este patrimonio inmaterial. En este sentido, el PCI se manifiesta en:

- a) Tradiciones y expresiones orales;
- b) Artes del espectáculo;
- c) Usos sociales, rituales y actos festivos;
- d) Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo;
- e) Técnicas artesanales tradicionales.<sup>39</sup>

La experiencia y la memoria histórica son parte importante de este Patrimonio Intangible y se va recreando constantemente de manera colectiva. En este sentido, el movimiento de luz y sonido entraría en las Artes del espectáculo, puesto que la música, la danza (en este caso el baile), y la vestimenta (en el caso de los tres géneros musicales antes mencionados)<sup>40</sup>, integran esta definición reconocida por la UNESCO. Sin embargo, su definición parece ser limitada ya que "habla de comunidades y de grupos depositarios de la tradición, pero no los especifica... si bien existen diferentes criterios para definir al patrimonio intangible, los criterios utilizados para hacerlo son limitantes y poco flexibles, y por lo tanto insuficientes".<sup>41</sup> Para Marco Ramírez Cornejo la definición debe ser más abierta y flexible, puesto que

por ahora, solo los grupos con una continuidad histórica de largo plazo son los que están reconocidos, y son aquellos que brindan un sustento, sin embargo, ¿en dónde quedan aquellos grupos y comunidades cwon apenas 60 años de existencia que mantienen una identidad y un sentido de pertenencia como son los *sonideros* en México que han construido y que contienen toda una biografía de experiencias a través de los años y de las generaciones que lo valoran y lo mantienen activo en su vida diaria?. El término sigue siendo amplio, pero gracias al concepto de la Nueva Museología y que analiza Marco Ramírez Cornejo, se puede ejemplificar lo que debe considerarse como Patrimonio y la función social que este conlleva.

37 Marco Ramírez Cornejo, Op. Cit., pág. 102.

38 *Ibidem*.

39 Convención para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, París 2003. [Documento en Línea] en <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>.

40 En la Convención de la UNESCO sobre el PCI menciona que las artes del espectáculo, incluye "a los instrumentos musicales, las máscaras, la indumentaria y los adornos corporales utilizados en la danza, así como los decorados y accesorios utilizados en el teatro. Es frecuente que las artes del espectáculo se ubiquen en determinados lugares, que la Convención considera espacios culturales cuando están estrechamente vinculados a la representación". En este sentido, en los eventos de *discotheques* móviles, los escenarios son decorados de acuerdo a temáticas que manejan los sonidos, un ejemplo visual es el Faraónico Polymarchs que decora su escenario con Faraones y Pirámides, su espectáculo de show-ballet utiliza indumentaria de igual temática. Existen danzas durante su espectáculo arriba del escenario, danzas tanto prehispánicas como contemporáneas y que de igual manera se apropian para adaptarla a sus necesidades artísticas dentro de su concepto *discotheque*.

41 Marco Ramírez Cornejo, Op.cit., pág. 108.

### 3.3 La Nueva Museología.

En el año de 1972, Hugues de Varine definía que “el museo debía considerarse no un edificio, sino una región, no una colección sino un patrimonio regional y no un público sino una *comunidad regional participativa*. La función básica de los museos es ubicar al público dentro de su mundo para que tome conciencia de su problemática como hombre individuo y hombre social de tal manera que la recuperación del patrimonio deberá ante todo cumplir una función social”<sup>42</sup>. Por tanto, la base fundamental de la Nueva Museología parte de tres ejes: *territorio-patrimonio-comunidad*.<sup>43</sup>

A través de esta definición surgió un proyecto llamado *La Casa del Museo* encabezada por Mario Vázquez, que tenía como objetivo integrar el museo a la comunidad por medio de su trabajo de promoción y organización que respondieran a las necesidades e intereses de la misma, ya que solo así el museo dejaría de ser un espacio aislado e independiente de los factores sociales y sus funciones, generando así un proceso de concientización y de apropiación “de su historia particular”<sup>44</sup>. Este proyecto se realizó en diferentes colonias de la ciudad de México. Un segundo proyecto fue el que realizó Iker Larrauri y que fue el programa de Museos Escolares que se aplicó en varias primarias del país promoviendo la creación de pequeños espacios museables con un guión museográfico basado en tres ejes: hombre-ambiente-cultura en apoyo didáctico al programa escolar. Otro de los proyectos que se integró a la *Nueva Museología* fue la aparición de los Ecomuseos que se define como a un museo dentro de un mismo territorio con una historia viva dedicada a una comunidad local y administrada por ella misma. En este sentido el ecomuseo entenderá a la cultura por medio de los factores políticos, económicos y sociales, tangibles e intangibles de una comunidad o grupo social ampliando así el patrimonio a todo aquello que forma la herencia basado en “el conjunto de creencias, costumbres, formas de pensar, idioma, edificios, manifestaciones artísticas, tecnologías, conocimientos científicos, productos artesanales e industriales, y, en general, los modos de vida y las formas de pensar”<sup>45</sup> de un grupo determinado. Un último proyecto que analiza Marco Ramírez Cornejo, es el proyecto Museo de Barrio planteada por la Secretaría de Educación del Distrito Federal, cuya misión es el rescate de la memoria histórica entendido como la identidad y el sentido de pertenencia, y en el cual el autor participa:

“El programa tomó como base teórica el concepto de *Ciudad Educadora*, que es básicamente aquella ciudad que se educa así misma mas allá de la educación

formal y de sus centros de aprendizaje. El Museo de Barrio sería entonces un espacio de participación social activa e incluyente, desarrollado por los vecinos... A partir de exposiciones, talleres y otras actividades, detonaría

procesos en que los participantes identificaran, valoraran, conservaran, promovieran y difundieran su patrimonio cultural intangible y tangible, del cual forman parte sus conocimientos y saberes (saber conocer, saber hacer, saber convivir y saber ser). Estos conocimientos se desarrollan como parte de una educación no formal e informal, es decir como parte de la vida cotidiana que se despliega en cualquier espacio público..., a través de acciones participativas del habitante para solucionar problemas que presente su entorno, haciendo de la educación un proceso cotidiano que se extiende toda la vida”<sup>46</sup>.

Todo esto se relaciona entorno al movimiento de luz y sonido, primeramente por la apropiación de espacios públicos, el conjunto de tecnologías presentes en las *discotheques* móviles sobre todo, la práctica colectiva entre el público por medio de la convivencia, la memoria histórica y el sentido de pertenencia a través de la identidad que se convierte en un modo de vida y una forma de pensar, entonces, se tienen elementos para afirmar que el movimiento al cual nos hemos referido contiene toda una base histórica y cultural, a pesar de sus cortos años de supervivencia, no deja de ser un patrimonio cultural para quienes se sienten identificados, y los espacios en los que se desenvuelven, por tanto, tiene la función de ser una *ciudad educadora*.<sup>47</sup> Esta expresión cultural es una tradición propia que está formada por todo un conjunto de tecnologías, géneros musicales que han hecho historia desde los años 80, apropiación de espacios como canchas de fútbol, deportivos, auditorios, plazas públicas, para convertirlos en una discoteca que presenta toda una estética visual y de creación, el baile y la vestimenta.

Los sonidos en México mantienen vivo el movimiento, por medio de la experiencia, de la emotividad, de todas las vivencias a lo largo de su vida, una historia hecha no por académicos, sino por ellos mismos, la cuestión no es si sé es reconocido a nivel internacional, es una característica que se reconoce por quienes han crecido rodeado de luces y cables, bocinas y discos, ellos escriben su propia historia. Quienes son parte integrante del movimiento tropical y del movimiento disco, lo valoran y lo legitiman, ellos son los que aprueban su patrimonio y el de nuestra ciudad. La presencia de luz y sonido no ha decaído, sino al contrario se ha extendido por todo nuestro país y en Norteamérica.

42 En <http://www.nuevamuseologia.galeon.com/aficiones/1773459.html> [Web en línea]. Marco Ramírez Cornejo parte de esta definición para analizar el Patrimonio en un sentido más amplio y relacionarlo con el movimiento sonidero y que es de vital importancia mencionarlo en este trabajo de investigación, pues solo así se puede entender el porqué de su propuesta museográfica.

43 Dersdepanian, Georgina. El museo comunitario: un principio para todos. Gaceta de Museos, en <http://www.nuevamuseologia.galeon.com/aficiones/1773459.html>. [Web en línea] con acceso el día 27 de agosto de 2012.

44 *Ibidem*.

45 En <http://www.nuevamuseologia.galeon.com/aficiones/1773459.html>. [Web en línea] con acceso el día 27 de agosto de 2012.

46 Marco Ramírez Cornejo, “Entre luces, cables y bocinas: el movimiento sonidero”, en Mariana Delgado y Marco Ramírez Cornejo (Coord.), *Sonideros en las aceras, vengase la gozadera*, México, Tombona ediciones, SF, Pág. 111.

47 *Ibidem*, Pág. 112.

### 3.4 El cartel como medio de difusión.

#### 3.4.1 Propaganda histórica de eventos en las décadas de los 80 y 90 donde el dibujo jugó un papel importante en relación a cada tocada.

La gráfica distingue a los grupos por sus carteles y bardas. En este Sensacional ponemos la vista en la publicidad y en la propaganda desplegada que invita a la fiesta. Los *sonideros* tienen dos cosas propias: los carteles digitales que circulan por la red y los diseños de sus chamarras. Las bandas, gruperos y conjuntos norteños tienen el diseño de su imagen y de sus trajes, además de carteles impresos y pintas en bardas. Este Sensacional sigue a los rotulistas de distintos grupos y bandas en su trabajo de diseño, y a los “*pintabardas*” en los lugares en donde las bandas y los grupos se van presentando.<sup>48</sup>

El movimiento de luz y sonido no solo se distinguía por el montaje de su equipo en los espacios urbanos, más allá de un solo espacio y previo al evento, invadían la calle con propagandas, con pintas de bardas y diseños sobre las paredes, los postes de luz y los famosos posters de colección. Diseñadores gráficos y dibujantes se encargaban de realizar la imagen del evento de acuerdo a la temática de la tocada,<sup>49</sup> tratando de que fuese un diseño de colección y quedara el recuerdo mucho después del evento, Ramón Rojo de Sonido La Changa cuenta que ellos mismos también hacían sus borradores y ya en la imprenta se las ingeniaban para su impresión. La forma de difusión en una primera etapa era de puros volantes, los puntos de reparto eran principalmente las escuelas secundarias, prepas y alrededores del lugar en donde se haría la tocada, Fernando Garita “El Candy”, diseñador gráfico, en palabras propias cuenta:

“era un tipo de publicidad impresa con clichés de madera como un tipo sello de mano pero en gigante, los señores de esa época ellos imprimían el papel con el sello individual. Cuando nosotros abordamos un poco lo que es la publicidad nosotros ya entramos lo que hoy en día se conoce como negativos. En ese entonces tampoco usábamos las lámparas de luz que se usan hoy en día, todo lo exhibíamos a los rayos de sol”.<sup>50</sup>

El proceso de elaboración era la siguiente: primero se bocetaba el logotipo del sonido o *discotheque* móvil, su respectivo dibujo sobre papel acetato, se recortaban las letras para que a la hora de su impresión quedaran grabadas en otro papel. Se retiraba el acetato de la placa y esta ya quedaba grabado en la lámina impresa, se revela la placa y se le echa un químico llamado goma para que no se engrase y por último esa placa entra

en la máquina de offset. Posteriormente se ponían más elementos en el cartel y en general eran colores monocromáticos, para después meter colores cálidos y que llamaran la atención del espectador. En cuanto a sus imágenes, incluían mujeres con un cuerpo atractivo semidesnudas en su mayoría, los dibujos robotizados eran la principal característica de las *discotheques* móviles en honor a la música electrónica a base de computadoras y sintetizadores. Uno de los principales dibujantes es Jaime Ruelas quien estudió la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Azcapotzalco, quien a su vez ha sido el creador de las propagandas de *Polymarchs*, *Winners*, *Patrick Miller*, entre otros, así como el diseñador de logotipos. A raíz del diseño de logotipo de *Polymarchs*, los sonidos de música tropical, empezaron a crear sus logos, pues era una manera de que la gente identificara a cada sonido y la insignia que por años han sido la identidad de estos equipos de audio e iluminación. El primero de ellos fue la Changa, de ahí le siguieron *La Conga*, *Sonoramico*, *Condor*, *Pancho*, entre otros. Gracias a la creatividad de Jaime Ruelas, cuenta que sugirió que los volantes fueran más artísticos, es decir, que no solo anunciaran el evento, sino que la gente los conservara como parte de una reliquia visual. Apolinar Silva de la Barrera, propietario de *Polymarchs*, explica que “Jaime Ruelas abordaba muchos temas: conquistas, vikingos con cinturones electrónicos... los dibujos llamaban mucho la atención, era una propaganda que valía dinero”.<sup>51</sup> El boceto, por tanto, se convirtió en el predilecto de los jóvenes para coleccionar los volantes y posters de las tocadas *discotheque*. Tiempo después los posters fueron puestos en la calle, postes y paredes de avenidas principales, con el objetivo de anunciar los próximos eventos, la propaganda debe tener una variedad de colores, todo un colorido visual para su impacto en el espectador, el logotipo del sonido en grande para identificarlos, y sobretodo el dibujo que llame mucho la atención. La manera de difusión en México de los sonidos es una característica única, la pinta de bardas en diferentes zonas de la ciudad, avenidas principales, cruceros, etc., Patricia Cué, diseñadora gráfica e investigadora de la universidad estatal de San Diego dice que: “se vuelve a la idea del diseño purista, del amor del mexicano por la forma, es el refocilarnos y el gozar de las formas tipográficas, es un oficio en el que el mexicano encuentra placer, variarle un poquito al patín darle la vuelta, darle una inclinación, hacer la letra mas

48 Cita en <http://www.neopixel.com.mx/noticias/1373-sensacional-de-diseño-exicano-publicidades-sonideras.html>, [Web en línea] con acceso el 07 de octubre de 2012, 14:05 hrs.

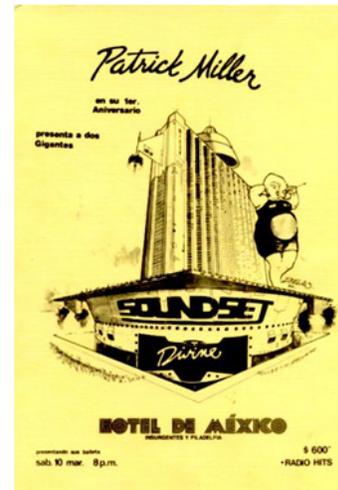
49 Un ejemplo muy claro lo tenemos en el diseño de Patrick Miller al difundir el evento de *Divine* en el Hotel de México, donde la temática era la música HI-NRG con uno de los mayores exponentes del género. El cartel era un boceto sencillo: el hotel de México puesto sobre una superficie que simula una nave espacial, el hotel se encuentra en perspectiva cónica oblicua, y en una de las caras del edificio (lado derecho) está el personaje *Divine* a la misma altura del edificio, aludiendo a la conquista que el artista hace al lugar en donde se presenta. El boceto está impreso en cromokote blanco y data del año 1984 hecho por el diseñador gráfico Jaime Ruelas.

50 Entrevista en Televisión, Once Tv, disponible en <http://www.neopixel.com.mx/noticias/1373-sensacional-de-diseño-exicano-publicidades-sonideras.html>, [Web en línea] con acceso el día 07 de octubre de 2012, 14:07 hrs.

51 *Ibidem*.

gordita, más delgada, es hacer muchas variantes con un número muy limitado de formas".<sup>52</sup> El diseño del logotipo *sonidero*, es bastante estructurado pues a raíz de varios bocetos y borradores se va teniendo un ritmo y un equilibrio visual, Patricia Cué los analiza: "se utilizan ángulos rectos y tienen un eje central ya que son simétricos, parten la palabra a la mitad, se extienden los trazos de la tipografía para hacerlo horizontal"<sup>53</sup>, por tanto, propagandas y pintas de bardas también juegan un papel importante en el campo visual y artístico, no solo en la manera de cómo se difunden y se exponen en la ciudad de México causando un eje comunicativo entre el espectador que lo observa, sino también en la forma de cómo genera un discurso visual para transmitir la tocada a través de los bocetos de acuerdo a la temática de la tocada (si es de música tropical o si es de música *HI-NRG*, *New Beat* o *Techno*).

Imágenes 18. *Primeras propagandas de los años 80*. Patrick Miller y el evento *Divine* en el año de 1984, diseño a cargo de Jaime Ruelas e impresa en Cromekote blanco, con toda la carga simbólica de tecnología de vanguardia y un espectáculo glamoroso. Fotografía por *Discomáquina*.



Imágenes 19. *Primeras propagandas de los años 80*, el tema de los diseños solían ser bellas mujeres semidesnudas o con trajes espaciales o robotizados. Fotografía por Apolinar Silva de la Barrera.



Imagen 17. Pinta de barda, Patrick Miller. Fotografía de Highmaniako.



Imagen 20. Propaganda *Polymarchs* década de los 80. Diseño por Jaime Ruelas e impresa en cromekote blanco. Colección particular.

<sup>52</sup> *Ibidem*.  
<sup>53</sup> *Ibidem*.

### 3.5 La colección a través de la propuesta de un gui3n museol3gico.

Un gui3n museol3gico es el desarrollo del tema y de sus conceptos, es la base de la propuesta museogr3fica y, por ende, el origen de toda exposici3n. En esta investigaci3n, solo nos enfocamos en los antecedentes del tema y su historia, as3 como de su concepto como Patrimonio Cultural Intangible y la nueva museolog3a. Gracias a toda esta informaci3n, se puede desglosar toda la parte pr3ctica de la Museograf3a, que en este trabajo no hemos de detallar; pues el objetivo ha sido brindar un panorama general para no fantasear a la hora de su puesta en escena, "saber de historia, para dar sentido a lo que se exhibe; pero sobre todo saber la historia de las cosas, para no falsear ni inventar la realidad".<sup>54</sup>

En el gui3n museol3gico se desarrollan las unidades tem3ticas, sus objetivos, y los objetos a exhibirse. Se divide en:

- a) Tema. En donde se dan a conocer los subtemas sobre los cuales est3 fundamentada la exposici3n y donde tambi3n se planea la divisi3n de las salas, llamadas unidades tem3ticas.
- b) Contenido tem3tico. Donde van las c3dulas (introdutoria, tem3tica, sub-tem3tica y pie de objeto).
- c) Material expositivo. La colecci3n que gira en torno al tema antes desarrollado, incluye cada objeto su ficha t3cnica.
- e) Gr3ficos. Apoyo visual de elementos que enfaticen la colecci3n, es decir; fotograf3as, accesorios para montaje, viniles auto adheribles, entre otros elementos.

El cuadro puede incluir una secci3n de observaciones, donde ir3n el numero de mamparas u objetos donde se monten las piezas a exponer.

#### 3.5.1 T3tulo de la exposici3n y argumento para su elecci3n

El movimiento de luz y sonido es un estilo de vida para quienes se encuentran dentro de esta expresi3n, mucho se ha hablado de su origen en los barrios, de su puesta en escena y la apropiaci3n de espacios en diferentes zonas de la ciudad de M3xico. Por este motivo y gracias al concepto de Patrimonio Cultural Intangible y de la Nueva Museolog3a, se puede llevar a cabo el tema en un espacio museogr3fico que hablaremos m3s adelante.

Las *discotheques* m3viles responden tambi3n a estas necesidades de su origen, dentro de los barrios de la ciudad, de apropiaci3n y creaci3n de una discoteca a precios populares, para la gente que se identifica con la m3sica que hizo historia en las d3cadas de los 80 y 90 (el caso Patrick Miller como *discotheque* no vers3til) y la gente que ha seguido el movimiento hasta nuestros d3as con distintos ritmos musicales (el caso *Polymarch* como *discotheque* vers3til). Dentro de su propuesta, podemos definir varios t3tulos, la idea es que la gente se reconozca a trav3s del contexto *sonidero* y de su patrimonio cultural. Uno de esos t3tulos puede ser Del barrio a la *discotheque* m3vil, pero haciendo un an3lisis no podemos dejar a un lado el t3rmino evento o tocada, incluso el concepto de identidad y de patrimonio, ya que estos son parte importante del juego de lenguaje que maneja la expresi3n *sonidera*. Para que funcione todo lo antes planteado, construimos el t3tulo Del Barrio a la Tocado: Las *discotheques* m3viles como espacio de expresi3n e identidad, pues es m3s funcional a todo lo que hemos estado desarrollando en esta investigaci3n, desde la apropiaci3n y transformaci3n de los lugares como son las calles, las canchas de futbol, deportivos y auditorios, hasta el fen3meno que las rodea al concentrar no s3lo el equipo de sonido sino al elemento principal: el barrio y su gente que acude a estos eventos. Algunos desde su juventud y otros como herederos de ese patrimonio intangible que se manifiesta en la forma de vestir, en el baile y el arreglo evidenciados 3nicamente en estos lugares. Llamado tambi3n puntos de encuentro, espacios en donde se gesta un intercambio cultural mediante la interacci3n de distintos individuos de diferentes barrios, lo que tiene como resultado una transculturaci3n con la m3sica como motor de esta interacci3n y que se hace presente a trav3s del subt3tulo.

<sup>54</sup> Salvador Rueda, El lenguaje de las cosas, en De museos, M3xico, Universidad Iberoamericana, 1992, p3g. 7.

### 3.5.2 Unidades temáticas y sus objetivos.

Finalmente llegamos a la parte donde todos los antecedentes y el desarrollo de la investigación concluye en una primera parte, de llevar el tema hacia una exposición que enfatice el movimiento *discotheque* a través de sus elementos que lo identifican y de su puesta en escena por medio de algunos elementos que lo conforman estando presente así el barrio.

La primer unidad temática es la de contrastar distintos movimientos musicales, unos con años de existencia e incluso siglos, y otros que apenas se van gestando como un género musical. El título podría ser el siguiente: *Ondas musicales de identidad*. En esta unidad temática el objetivo principal sería recibir al visitante explicando el espíritu y la estructura de la exposición señalando la relación entre géneros musicales e identidad expresada a partir de la vestimenta, peinado y accesorios. Todo esto inmerso en el ambiente donde la identidad se hace presente, géneros como Punk, Reggae, Rock, Tribal y HI-NRG. Esto encamina al visitante adentrarse al movimiento de luz y sonido en la siguiente unidad temática.

La segunda unidad temática enfatiza la puesta de una *discotheque* móvil y toda su estructura de audio e iluminación, el título que se propone es el siguiente: *Habrá muerto el vinil, pero la música sigue*. Donde se pretende destacar la importancia de la apropiación de un lugar a través de los elementos que constituyen el sonido *discotheque*.

La tercera unidad temática es exponer una de las primeras *discotheques* móviles que iniciaron el movimiento HI-NRG y que a la fecha sigue vigente así como sus seguidores que mantiene el patrimonio vivo de generación en generación: Patrick Miller. El título que se propone es el siguiente: *Hagamos música... ¡A la tocada!* En este apartado se pretende centrar los elementos identitarios reunidos en el espectáculo a través del vestuario, el baile, la música y la unión social, por medio del montaje del sonido Patrick Miller, que optó por seguir con la música de las décadas de los 80 y 90 como identidad socio-musical, convirtiéndose así en una *discotheque* no versátil.

La cuarta y última unidad temática es la de exponer una de las potencias *sonideras* de música “disco”, conocidas en todo México y parte de Latinoamérica, que hoy en día se ha convertido en toda una empresa musical: El faraónico Polymarchs. El título podría ser el siguiente: *Permanecer o morir...* Finalmente se presentará al visitante una de las *discotheques* móviles que optaron por el género versátil y que sigue vigente en la actualidad.



Imagen 21. Vestimentas. El vestuario es a gusto de cada quien, en este caso, podríamos decir que corresponde a lo que es el HI-NRG y el New beat. Fotografía de MEMOHIGH



Imágenes 22. el movimiento HI-NRG es transmitido de generación en generación como patrimonio cultural haciendo vivir la expresión *discotheque* en generaciones venideras y como estas nuevas generaciones adoptan el estilo por medio del vestuario.



Imágenes 23. Espacio de interacción, las famosas "ruedas" de baile. Un seguidor del movimiento *high energy* con sus signos que los distinguen a través de su vestimenta y un seguidor que marca signos del género *techno industrial*.



Imágenes 24 y 25. *Espacios de interacción social e identidad colectiva. Apropiación del espacio urbano de la discoteca móvil. Fotografías de un evento Polymarchs (autor no citado).*

### 3.5.3 La colección.

La colección se conforma de objetos que tienen una memoria histórica para cierto grupo que se diferencia de otro, en este caso, aquel público asiduo a los eventos de música *discotheque* a través del movimiento *sonidero*. Objetos que son discos de vinil, propagandas de los años 80 y 90, posters, vestimenta de aquellas décadas y equipo de audio e iluminación (ver anexos). Dichos objetos comprenden un valor importante para el hombre perteneciente a la identidad cultural de las *discotheques* móviles, valor que tiene una carga histórica y de sentimiento. En este sentido, el hombre constantemente construye su vida a base de imágenes y de experiencias. Toda experiencia es subjetiva e inconsciente y de forma específica e irreplicable, donde la realidad es de cada quien y no para todos<sup>55</sup>, realidad que se construye en un recuerdo, una memoria histórica, *el hombre se encuentra y se contempla en todo lo que ve*:<sup>56</sup>

“El hombre, desde que se reconoce a sí mismo como tal, prefigura en su mente abstracciones que en forma de conceptos más o menos complejos intentan explicar lo efímero y a la vez trascendente de su propia existencia. Muchos estudios tratan de precisar cómo el desarrollo del pensamiento ha tratado de explicar la idea del tiempo como el resultado de observarse a sí mismo, sujeto a una flecha temporal y espacial, que resalta en el campo de los hechos la existencia de un antes y de un después, esto es, un pasado y un futuro”.<sup>57</sup>

El ser humano presenta una cultura construida a través de objetos, que bien pueden tener un valor tradicional, estética, religiosa, etc., y éstos a su vez están cargados de historias, vivencias y modos de ser del pasado que mantienen presente: “pueden significar tradiciones y costumbres que se enmarcan en un gran contenedor del pasado”.<sup>58</sup>

El objeto, por tanto, es un elemento que construye cada etapa de su vida, por lo que se convierte en un vestigio de valor estético y de recuerdo vivo que sigue en su presente, explicando así que el objeto ya no solo funciona para contemplarlo, sino forma parte del discurso entre el hombre y su existir. Es así como, en el tema expuesto, los discos de vinilo de los mejores artistas del HI-NRG, *new beat* y *techno*, las propagandas diseñadas de acuerdo al contexto de la tocada con bocetos que tenían una relación entre la *discotheque* y su concepto visual y musical, la vestimenta utilizada y toda su puesta en escena, lleva detrás toda una biografía de experien-

cias y valores que sostienen al objeto como una reliquia histórica que es transmitida de generación en generación de manera expositiva.

“[...] destaca de sobremanera el que aún en los más avanzados espacios museográficos encontramos aquel ancestral compañero del hombre, el objeto, que aunque sencillo y en apariencia poco revelador, contiene la acumulación de experiencias y significados de las generaciones que lo concibieron, lo diseñaron y lo materializaron. Los objetos son, pues una constante. El hombre reconoce en ellos valores que en el contexto de un lugar especial donde se ordenan para comunicar algo, brillan por la tremenda fuerza comunicativa que contienen, comprimida en sus límites de espacio y volumen, y en sus características cromáticas o lumínicas”.<sup>59</sup>

En la colección de objetos que forman parte del movimiento *discotheque* bien pueden relacionarse con el espacio museístico donde estará el discurso, ya que se debe “reconocer claramente que cualquier objeto tiene un profundo valor histórico, y que este aspecto sirve para reforzar ciertos mecanismos de identidad y reconocimiento de los individuos como parte de un grupo diferenciado”.<sup>60</sup> Nuevamente se hace evidente que, como los objetos arqueológicos, artísticos, de nuestros antepasados y de sus culturas presentan cargas simbólicas y de tradiciones, también los objetos de las *discotheques* móviles en las décadas de los años 80 y 90 presentan un conjunto de símbolos que los caracterizan histórica y socialmente, integrándose así al discurso museográfico, no un discurso de contemplar solo al objeto, sino de interactuar y participar dentro de él, lo que se pretende en la propuesta museográfica del tema aquí planteado, pues así como la tocada interactúa con la colectividad a través del sonido disco, el DJ, la música del pasado, las tornamesas, las luces y el espectáculo visual, en el espacio museográfico el visitante lo hace y se hace el simulacro de ello, es así como el hombre se comporta ante los lugares y su preferencia por aquellos en que se mezcla lo viejo y lo nuevo.<sup>61</sup>

Los objetos que se han seleccionado para el tema de las *discotheques* móviles, son colecciones particulares de las formas de vida de aquellas personas que se identifican, elementos que componen el equipo de audio e iluminación como las luces tipo “barredora”, un par de bafles de ropero, dos luces estroboscópicas, una mezcladora y un par de tornamesas. Partiendo de estas piezas se construye en el espacio la simulación de una

55 Gregory Bateson, *Espíritu y Naturaleza*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1993.

56 Lauro Zavala, *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica* (El discurso museográfico contemporáneo), México UNAM, 1993.

57 Lauro Zavala, Op. Cit. Págs. 115-116

58 *Ibidem*, pág. 119.

59 Lauro Zavala, Op. Cit. Pág. 117.

60 *Ibidem*, Op. Cit. Pág. 133.

61 *Ibidem*, pág. 139.

cancha deportiva, con ayuda de fotografías y medios audiovisuales, haciendo referencia a la apropiación de dicho espacio y de la construcción de una *discotheque*, con el fin de brindar un panorama acerca de sus inicios y su puesta en escena. Otro de los ejes temáticos antes mencionados, puede constituir elementos con los que trabaja la *discotheque* móvil, el caso Patrick Miller y su concepto de mantener los géneros musicales que llegaron para quedarse y que representan un valor patrimonial de quienes siguen manteniéndolo. Piezas como son las propagandas y posters de sus eventos con dibujos peculiares, los discos de vinilo de *high energy*, *new beat* y *techno industrial*, videos donde el público interactúa entre la *discotheque* y quienes bailan estos tres géneros a partir de la música y el vestuario de cada género musical.

En un último eje temático, pretende que el visitante aprecie los distintos tipos de carteles que fueron utilizados como elemento principal para la difusión de estos eventos. Los carteles a resaltar son los de Polymarchs impresos en la década de los 80 diseñados por Jaime Ruelas, estos se pondrán en contraste con carteles actuales de la misma *discotheque*, con el fin de evidenciar la versatilidad por la que ha optado.

Todos estos elementos, y en palabras de Lauro Zavala, “demuestran los importantes enclaves simbólico-comunicativos que se encuentran integralmente en los objetos”<sup>62</sup>, por tanto, “cualquier trabajo museográfico debe tomar en cuenta las tremendas posibilidades que las cosas pueden generar en un proceso de comunicación”<sup>63</sup>. Tal cual esas palabras donde se argumenta que podemos llevar a cabo una propuesta museográfica a través de los objetos en relación con el hombre y su vida, y más que el objeto, es el tema como el principal argumento, sin embargo por mínimo que sea el papel del objeto, jamás podemos dejar de lado que es un recurso importante para distinguir e identificar los valores y patrimonios de este movimiento cultural.

62 Lauro Zavala, *Op. Cit.* Pág. 140.

63 *Ibidem.*



Imagen 26. Objetos que *identifican al sonidero* como parte de su patrimonio cultural. Si bien es cierto el movimiento *sonidero* se ha expuesto en el centro cultural España en la ciudad de México a raíz de un proyecto llamado "El proyecto *sonidero*" con el reportaje de Jorge Chávez sobre los sonidos en México y con la ayuda de Livia Radwanski, Marco Ramírez Comejo y Mariana Delgado y con todo un equipo de colaboradores como curadores, museógrafos, diseñadores, entre otros, para efecto de la exposición; pero dicha puesta solo se enfoca a los sonidos de música tropical. Lo que se plantea aquí, y con la base de lo antes planteado por Ramírez Comejo y el PCI, es también darle un lugar en la museografía al proyecto *discotheques* móviles como espacios de expresión e identidad cultural y que llevan una relación con los objetos aquí mostrados. Fotografía (autor no citado).



Imagen 27. Carteles de eventos *sonideros*. Fotografía (autor no citado)



Imagen 28. *Propagandas y tarjetas de presentación de sonidos*. Fotografía (autor no citado).

### 3.6. Propuesta museográfica y nuevos espacios museográficos.

Los museos del siglo XXI responden a las necesidades y experiencias lúdicas de quienes los visitan. Ya no se trata solo de contemplar al objeto sino interactuar con él. A través de la vivencia y el recorrido se constituye el discurso museográfico que bien puede re-conceptualizarse en el visitante. Esto responde a que “en estos espacios se disuelve el principio de autoridad, que es sustituido por el principio de experimentación, a su vez apoyado en la prueba de práctica y error”<sup>64</sup> Por tanto, el museo pasa de ser un espacio pasivo a un espacio activo, es decir, se convierte en un espacio-visitante de participación y recreación “independientemente de la presencia o ausencia de un determinado acervo material”<sup>65</sup>. La experiencia lúdica se basa en un conjunto de experiencias y experimentaciones que juegan un papel importante en la cultura del sujeto y su subjetividad, las vivencias se recrean dentro del espacio museográfico, por tanto, ya no se trata solo de un recinto con objetos “preciosos” sino de un espacio de recreación vivencial, ya no se habla tampoco solo de museos, sino de espacios museográficos, que respondan a las necesidades del público contemporáneo. Estos espacios pueden ser simulaciones y reconstrucciones ambientales y la adaptación de sitios naturales o de interés histórico<sup>66</sup>, el diseño responde también al visitante, de qué manera interactúa y cómo se desenvuelve dentro el espacio.

El discurso museográfico es un proceso de comunicación e interacción entre los elementos de la producción museográfica, los elementos de exhibición y la experiencia del visitante. Para que el discurso sea funcional, se debe tener en cuenta qué tipo de exposición es la que se quiere de acuerdo al tema, si los objetos son secundarios o principales, si es vivencial o didáctica, entre otros aspectos. El visitante es quien decide como construir dicho discurso, ya que es su experiencia la que da sentido a la cuestión museográfica.

Los espacios museográficos contemporáneos responden a estrategias lúdicas, es decir, son espacios lúdicos, donde puede haber simulaciones tecnológicas y diversos espacios recreativos<sup>67</sup>. La vida cotidiana se incluye en el discurso museográfico “cuando este centra su atención en mostrar espacios como la calle, actividades como el deporte, aspectos de la identidad cultural o enfoques originales de áreas culturales específicas”<sup>68</sup>. En este sentido, Lauro Zavala plantea un tipo de museo el cual es el que presenta tiempo lúdico y que incluye el museo al aire libre, el que su centro de atención es la ambientación o los simulacros y aquellos construidos en espacios públicos.<sup>69</sup>



Imagen 29. Espacios lúdicos. La tecnología ahora toma un papel muy importante para la puesta en escena de temas en donde el objeto ya no sea solo contemplado sino también dialogue con el visitante. En este sentido la tecnología interactúa con el espectador: Como se mencionó antes, los sonidos *discotheque* se apropian de las nuevas tecnologías para su puesta en escena, es así como se puede hacer la simulación del equipo de audio e iluminación en estos espacios museográficos.

64 Lauro Zavala *El Patrimonio Cultural y la experiencia educativa del visitante*, en: <http://www.dgespe.sep.gob.mx> [Web en línea], Fecha de consulta 02 de octubre 2012, 07:59 pm.

65 *Ibidem*.

66 Lauro Zavala, *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica (El discurso museográfico contemporáneo)*, México UNAM, 1993.

67 Lauro Zavala, pág. 31

68 *Ibidem*.

69 *Ibidem*, pág. 53

Bajo estos argumentos, se propone el tema *Discotheques Móviles* en el sentido de que es un tema de experiencia lúdica y sensorial, basado en anécdotas de quienes se identifican y transmiten un sentimiento de valor patrimonial, en un discurso que tiene como fin una exposición vivencial para que el visitante experimente a través de los sentidos del oído y la vista el ambiente generado en una *discotheque* móvil, puesto que la museografía contemporánea se basa más hacia la integración de elementos lúdicos y rituales<sup>70</sup> para la preservación y difusión del patrimonio cultural, a través del concepto de la nueva museología y de patrimonio así como la adaptación de nuevos espacios museables que responde a la apropiación de los *sonideros* en calles, deportivos, plazas públicas y auditorios.

Las *discotheques* móviles y el movimiento *sonidero* en general, son movimientos culturales contruidos a través de las generaciones del pasado y que actualmente siguen vigentes por quienes han mantenido el patrimonio vivo, un patrimonio cultural que es reconocido por aquellos que lo adaptan a su forma de vida y, de acuerdo al Patrimonio Cultural Intangible, es necesario conocer y conservar como una expresión de tradición oral, como un arte del espectáculo e incluso como un acto festivo. En nuestro país no solo sobreviven culturas ancestrales, no solo se pueden estudiar y reconocer manifestaciones de más de un siglo, es necesario conocer y enfatizar que más allá de dichas culturas, también hay movimientos culturales con apenas medio siglo y que no por eso dejan de ser importantes para un grupo determinado.

La sociedad constantemente está cambiando y transformándose, es así como también los movimientos culturales se modifican, crean nuevos lenguajes y nuevas identidades apropiándose de otras culturas, expresiones y elementos para formar una nueva identidad, pero que no dejan la esencia de su origen. La cultura, por tanto, es todo un conjunto de valores, conocimientos, actitudes, habilidades, expresiones, sistemas de organización social, la comunicación y los bienes materiales que les da una identidad a una sociedad determinada, y que a su vez transmite la herencia de todo esto a través del tiempo, de generación en generación y que está en constante transformación. Por tanto, el movimiento *discotheque* es dinámico, todo el tiempo se va modificando gracias a las nuevas tecnologías manteniendo siempre su historia, su pasado, ese sentimiento que lo ha llevado a existir durante todos estos años y que lo seguirá haciendo, la década de los 80 y 90 siguen presentes en el contexto actual y es en donde debemos enfocar nuestra mirada hacia su puesta en escena por medio de la museografía.

El museo ya no responde solo como un espacio en el cual se presentan objetos con el fin de contemplarse, sino a necesidades lúdicas y experiencias de quienes lo visitan. Los museos tienen que dejar de ser espacios estáticos y de legitimación, para convertirse en espacios recreativos y que comuniquen más allá de lo que es la pieza, la imaginación del espectador es tan inmensa que no se llega a comparar tan solo con la realidad misma del museo, ni con la temática de la exposición, es donde pueden generarse muchos horizontes posibles de lo que se presenta en una propuesta museográfica, en un guión. El tema es tan importante como la pieza misma, el espectador no solo conoce sino se identifica por medio del objeto, interactúa y re-construye su concepto de manera que su experiencia trasciende por los puntos de vista diferentes, que pueden retroalimentar el concepto del museo. Por tanto, la vida cotidiana llega a la museografía y su mirada se pone en escena, como Lauro Zavala plantea: el goce de la mirada cotidiana, es decir, cualquier espacio puede ser museográfico si se dirige a múltiples visiones que se presentan para caracterizar un sinfín de museos posibles, como también de temas que se argumentan de manera expositiva como lo es el movimiento *discotheque* y su propuesta museográfica, ya sea en museos contemporáneos como el Museo Universitario del Chopo, el Centro Cultural Universitario de Tlatelolco, la casa del Lago, entre otros espacios que se adaptan a las necesidades de un público contemporáneo que exige temáticas de su vida cotidiana.

Esta es una primera fase que es importante para poder llevar a cabo su exposición, pues la investigación nos ha brindado conocer el tema, justificarlo hacia los nuevos espacios museográficos y las nuevas propuestas expositivas. La temática de las *discotheques* móviles, por tanto, como manifestación cultural, se propone para su puesta en escena a través de los espacios anteriormente explicados, ya que es importante mantenerlo como parte del patrimonio cultural intangible de los barrios de la ciudad de México, donde la música, la vestimenta y el baile crean una identidad colectiva en la gente que asiste a los eventos, manteniendo así el patrimonio vivo de generación en generación.

El tema no solo trató de una búsqueda precisa de información y de colección, sino también resultó ser una recopilación de experiencias y sensaciones vividas por todos aquellos que recordaron con singular alegría y nostalgia el pasado. La investigación no fue fácil, había que estar al día con toda la historia de los equipos de luz y sonido en México e incluso asistir a los eventos y acceder a la información por medio de quienes conforman este movimiento y quienes van cada fin de semana a escuchar a su *discotheque* predilecta. Por tanto, la música, los espacios y sobre todo la gente fueron el principal motor de este proyecto y por eso justamente es importante proponer el tema a la museografía.

Finalmente, la formación académica del Artista Visual en el contexto actual comprende ya no solo las áreas de experimentación visual como lo son la pintura, la escultura, la fotografía, la estampa y la escenografía, sino también a las nuevas formas de expresión artística para la realización de proyectos y el desarrollo de dichas disciplinas visuales. Estar en la Museografía como Artista Visual es ampliar el conocimiento y entender el concepto de tiempo y espacio, así como tener el manejo de estos conceptos y poder participar en las propias propuestas hacia su puesta en escena. Se trasciende en la manera de que no solo se plantean propuestas pictóricas, audiovisuales, de performance, etc., sino que también se participa en el montaje de dichas propuestas, disolviendo así las fronteras entre un campo y otro, ampliándose el conocimiento hacia nuevas formas de discursos entre la obra y lo que el espectador finalmente interpreta, analiza y concluye.

Algunos objetos de colección que identifican el movimiento *discotheque*. Los carteles, equipo de audio e iluminación, vestimenta y discos de vinilo son colecciones particulares de quienes están identificados con el movimiento: Rodrigo Zuñiga Torres y su equipo de colaboradores que nos brindaron una entrevista el día 9 de junio de 2012 en la radio por internet *Dance Classics* en <http://danceclassicsradio.net/DJs/RODRI.html> [Web en línea]. Cabe aclarar que aquí se presentan solo una parte de la colección ya que es bastante amplia su historia y su patrimonio y que con gusto pudimos acceder a estos objetos.

## Anexo I. Equipo de audio e iluminación



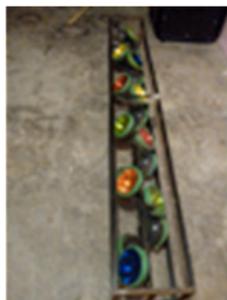
### Tornamesas

**Marca:** Technics

**Modelo:** I 200 mk2

**Materiales:** Base y cubierta de metal, mejores para mezclar. Estabilidad y tienen aguja, cabezales technics y las pastillas stanton 500. Importadas de Japón.

**Medidas:** 45 x 35.2 x 14.4 cm.



### Luz tipo barredora (araña).

Fierro pintado

220 x 30 x 30 cm.

Colección particular

**Marca:** Whelen

Torreta de una luz estroboscópica

**Modelo:** S360SRP

Mica de policarbonato

**Diámetro:** 15.3 cm.

**Altura:** 19 cm.



### Mezcladora

**Marca:** Atus

**Modelo:** Audio técnica de Taiwán

**Materiales:** Todo hecho en metal.

**Medidas:** 45 x 30 cm.



### Bafles marca CERWIN VEGA para tonos bajos.

Madera

102 x 51 x 36 cm. c/u

Colección Particular

## Video.



**Título:** Polymarchs-Keyboards – El inicio.  
**Año:** 1997  
**Duración:** 11:29 min.  
**Disponible en:**  
<http://www.youtube.com/watch?v=wSBbx-it8fio&feature=related>  
**Descripción:** Video en el que se muestra como la *discotheque* se apropia del espacio y se adapta para armar su escenario y zona de baile.

## Anexo 2. Vestimentas HI-NRG.



**Hombre**  
 Gabardina con cinturones, pantalón bombacho y botines.

**Mujer:** Top con lentejuelas, falda, botas de tacón y collares.



### Vestuario *Techno Industrial*

Vestuario solo hombre:  
 Camisa de franela a cuadros, pantalón de mezcilla y botas industriales.

## Anexo 3. Algunos discos de vinilo de los géneros HI-NRG, *New beat* y *Techno industrial*.



01 Vinil *Right on Target*.  
**Autor:** Paul Parker.  
**Medidas:** caja 31.6 x 31.3 cm. Cartón  
**Año:** 1982



### Vestuario *new beat* Hombre

Gafas oscuras

Chamarras de cuero, playera, gorra (en ocasiones) y zapato de tacón bajo.

Estilo de mujer *new beat*



**Mujer:** Chamarras de colores metálicos, mayas y botas.



Disco: 12"  
 Vinil de Paul Parker. *Too much to dream*  
**Medidas:** caja 31.6 x 31.3. Cartón  
**Año:** 1983



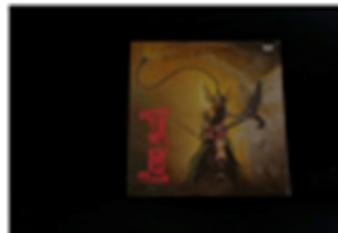
08 *DIVINE – SHAKE IT UP*. Medidas: caja 31.6 x 31.3 cm. Cartón. Año: Nederland 1983.



Disco: 12"  
06  
Vinil Patrick Miller. I want to do it.  
Medidas: Caja: 31 x 31.1 cm. Cartón  
Año: 1992



CONTROL EXPANTION. 1992 Discos  
Musart México.  
Go to the moon. Viaje a la luna.  
Medidas: caja 30.9 x 31.2 cm. Cartón.



PATRICK MILLER – MUSIC MACHINE.  
Discos Peerles México.  
Medidas: caja 31 x 31 cm. Cartón  
Año: 1991



Disco: 12"  
12. Vinil Patrick Miller. Desesperado..  
Medidas: caja 31 x 31.2 cm. Cartón.  
Año: 1988



Disco: 12"  
17  
Vinil TechnoIndustrial Mega Mix.  
Medidas: Caja: 31.3 x 31.6 cm. Cartón  
Año: 1992



Disco: 12"  
16  
Vinil TechnoIndustrial Mega Mix.  
Medidas: Caja: 31.3 x 31.6 cm. Cartón  
Año: 1992



Disco: 12" 21. Vinil Cartoons Mania.  
México 1993.  
Medidas: Caja: 31.3 x 31.6 cm. Cartón.  
Año: 1993



Disco: 12" 18. Vinil James Brown is Dead. Medidas: Caja: 31 x 31 cm. Cartón. Año: 1991 (importado)

**Anexo 4.** Propagandas y carteles.  
Década de los 80, 90 y 2000.



**Título:** "Patrick Miller en el salón FBI"  
**Autor:** Padilla  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel vinil y tinta tipográfica  
**Medidas:** 50 x 40 cm.  
**Año:** 1984



**Título:** "Patrick Miller break"  
**Autor:** Padilla  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel aluminio y tintas  
**Medidas:** No especificadas  
**Año:** 1984



**Título:** "Por la conquista de la Metrópoli"  
**Autor:** Racruñi  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel vinil y tintas  
**Medidas:** No especificadas  
**Año:** 1986



**Título:** "El señor Patrick Miller"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel couche y tintas  
**Medidas:** No especificadas  
**Año:** 2012



**Título:** "Power NI - 80: Patrick Miller"  
**Autor:** Padilla  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel diego lino y tintas  
**Medidas:** No especificadas  
**Año:** 1989



**Título:** "La mejor combinación"  
**Autor:** No citado  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel texturizado tipo vellum y tintas  
**Medidas:** 20 x 15 cm.  
**Año:** No especificado



**Título:** "Patrick Miller MAN 2 MAN"  
**Autor:** Racruñi  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel vinil y tintas  
**Medidas:** 60 x 90 cm.  
**Año:** 1986

**Anexo 5.** Proyecciones.



**Título:** Patrick Miller en el Club de Periodistas "La última noche" **Año:** 1992. Extracto disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Vx-3feL08Vb4&feature=related>. **Descripción:** Es el último concierto de Patrick en el club de periodistas en la década de los 90's especial de HI-NRG.. **Duración:** 11:17 min.

**Anexo 6.** Algunos discos de Vinilo y carteles de Polymarchs. Décadas de los 80, 90 y 2000.



**Título:** DISCO DE ORO VOL. 2  
**Autor:** Discos Musart México. Especial Mixed by Tony Barrera  
**Materiales:** Cartón y Vinil  
**Medidas:** 31 cm largo x 31 cm ancho.  
**Año:** 1987



**Título:** POLYMARCHS VOL. I  
**Autor:** Discos Musart México. Mixed by Tony Barrera  
**Materiales:** Cartón y Vinil  
**Medidas:** 31.1cm largo x 31.6 cm ancho.  
**Año:** 1984



**Título:** "Bailando lo mejor del HI-NRG con Patrick Miller"  
 Década de los 80's  
 Extracto disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=pmqmNcMBPWs>  
**Descripción:** Para que la gente conozca e interactúe como son las ruedas de baile en los eventos de esta *discotheque* móvil, así como el tipo de vestimenta que usa el público asistente.



**Título:** La experiencia al asistir a una *discotheque* móvil. DVD Con extractos de: Winners especial de Techno industrial en la Casa Popular: Duración: 5 min. Patrick Miller especial de new beat. Mérida 17. Duración 5 min., Patrick Miller especial de HI-NRG. Mérida 17. Duración 5 minutos.

**Anexo 7.** Carteles.



**Título:** "La Máxima proyección disco-show"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel corcho y tinta tipográfica  
**Medidas:** 50 x 40 cm.  
**Año:** Sin datar



**Título:** "La Disco-máquina Polymarchs"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel aluminio rojo y tinta tipográfica  
**Medidas:** 70 x 69 cm.  
**Año:** 1982



Disco: 12" 10. Vinil Polymarchs. Me excitas.  
 Medidas: Caja: 31.1 x 31 cm. Cartón. Año: 1993



Disco: 12" 08. Vinil Polymarchs '92.. Medidas: Caja: 31.3 x 31 cm. Cartón. Año: 1992



**Título:** "Disco-show"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel holograma y tinta tipográfica  
**Medidas:** 60 x 40 cm.  
**Año:** 1982



**Título:** "Ultimo concierto de 1982"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel vinil y tinta tipográfica  
**Medidas:** 90 x 60 cm.  
**Año:** 1982



**Título:** "Evento de Halloween"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel metálico y tinta tipográfica  
**Medidas:** No especificadas  
**Año:** 1982



**Título:** "El león y el disco"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel texturizado negro y tinta tipográfica  
**Medidas:** No especificadas  
**Año:** Sin datar



**Título:** "El Faraónico: Polymarchs"  
**Autor:** Jaime Ruelas  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel Vinil y tinta tipográfica  
**Medidas:** 60 x 90 cm.  
**Año:** No datado



**Título:** "Espectáculo discoteque"  
**Autor:** Jaime Ruelas (Ilustración del Faraón)  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel revolución  
**Medidas:** 90 cm x 60 cm.  
**Año:** 2011



**Título:** "La discoteque móvil más grande de Latinoamérica"  
**Autor:** Diseño RG  
**Técnica:** Impresión  
**Materiales:** Papel revolución  
**Medidas:** 87 cm x 57 cm.  
**Año:** 2012



**Título:** "Su majestad el Faraónico". **Autor:** No citado. **Técnica:** Impresión. **Materiales:** Papel revolución. **Medidas:** 90 cm x 60 cm. **Año:** 2011

## Anexo 8. Lista de imágenes consultadas.

**Imagen 1.** Fotografía de Miguel Ángel Vilchis, entrevista vía internet por Juan Carlos Gutiérrez Monroy en <[http://www.americasalsa.com/entrevistasmx/sonido\\_rolas.html](http://www.americasalsa.com/entrevistasmx/sonido_rolas.html)> [Web en línea]. Fecha de consulta: 4 de noviembre de 2012.

**Imagen 2.** Fotografía en <http://sonidoinspiraciongvc.blogspot.mx/> [Web en línea]. Fecha de consulta: 4 de noviembre de 2012.

**Imagen 3.** En <[http://www.metroflog.com/sonido\\_la\\_changa/20110510/1](http://www.metroflog.com/sonido_la_changa/20110510/1)> [Web en línea]. Fecha de consulta: 4 de noviembre de 2012.

**Imagen 4.** Logotipo de Patrick Miller (autor no citado) en Nostalgia de vanguardia. De Pura Lengua me como un taco <<http://www.depurallengua.com/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo de 2012.

**Imagen 5.** Fotografía (autor no citado) en <<http://www.portaldemisterios.com/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo de 2012.

**Imagen 6.** Fotografía (autor no citado) en <<http://www.discotequeros.com/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo de 2012.

**Imagen 7.** En <[http://orilladelagua.blogspot.mx/2008\\_07\\_01\\_archive.html](http://orilladelagua.blogspot.mx/2008_07_01_archive.html)> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo 2012.

**Imagen 8.** Imagen (autor no citado) en <<http://www.sitio2.culturactiva.net/>>. Fecha de consulta 23 de mayo 2012.

**Imagen 9.** Imagen (autor no citado) en <<http://laura.moncur.org/>>. Fecha de consulta 23 de mayo de 2012.

**Imagen 10.** Imagen (autor no citado) en: <<http://patrickmiller.com.mx>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo 2012.

**Imagen 11 y 12.** Imágenes de J. Ares en <<http://www.mixside.com/new-beat/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 21 de mayo 2012.

**Imágenes 13 y 14.** Imágenes (autor no citado) en <<http://rateyourmusic.com/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 25 de junio de 2012.

**Imágenes 15 y 16.** Imágenes en: <http://sinmasporhoy.blogspot.mx/2011/01/> [Web en línea]. Fecha de consulta: 25 de junio de 2012.

**Imagen 17.** Fotografía de Highmaniako en <<http://patrickmiller.com.mx/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 02 de julio de 2012.

**Imágenes 18 y 20.** En <<http://highenergymania.blogspot.mx/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 22 de junio de 2012. Fotografías por Discomáquina.

**Imagen 19.** Fotografía por Apolinar Silva de la Barrera en <<http://www.polymarchs.com.mx>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 22 de junio de 2012.

**Imagen 21.** Fotografía de MEMOHIGH en <<http://www.hinrgmexico.org/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo 2012.

**Imágenes 22 y 23.** En <<http://www.hinrgmexico.org/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 23 de mayo 2012 09:40 p.m.

**Imágenes 24 y 25.** En [http://orilladelagua.blogspot.mx/2008\\_07\\_01\\_archive.html](http://orilladelagua.blogspot.mx/2008_07_01_archive.html). Fecha de consulta 26 de julio 2012. Fotografía (autor no citado)

**Imagen 26.** En Cultura Sonidera <<http://culturasonidera.blogspot.mx/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 4 de noviembre de 2012. Fotografía (autor no citado)

**Imagen 27 y 28.** En Cultura Sonidera <<http://culturasonidera.blogspot.mx/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 4 de noviembre de 2012. Fotografía (autor no citado)

**Imagen 29.** Imagen (autor no citado) en <<http://www.cnnexpansion.com/>> [Web en línea]. Fecha de consulta: 4 de noviembre de 2012.

1. Alonso Fernández, Luis, *Museología y museografía*, México, Ediciones el sol, 1999.
2. Bateson Gregory, *Espíritu y Naturaleza*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1993.
3. Baxandall, Michael, "El ojo de la época", en *Pintura y vida cotidiana en el renacimiento*, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.
4. Bonfil Batalla, Guillermo, *Pensar nuestra cultura. Nuestro patrimonio cultural un laberinto de significados*, en Enrique Flores Cano (Comp.), *El patrimonio nacional de México I*, México, FCE/CONACULTA, 1997, pp. 28 – 56.
5. *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*, París, 2003. Documento disponible en Web: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>.
6. Cueli José, Wittgenstein: juegos de lenguaje. Periódico *La Jornada*, sección Opinión. México D.F. Viernes 25 de abril de 2008.
7. Frith, Simon, *Música e identidad*, en Stuart Hall y Paul du Gray (Comp.), *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires-Madrid, Amorrortu editores, 2003.
8. García Canclini, Néstor, *El patrimonio cultural de México y la construcción imaginaria de lo nacional en Florescano, Enrique* (Comp.), *El patrimonio nacional e México*, México, Fondo de Cultura Económica, tomo I, 1997.
9. Karam Cárdenas Tanius, *Lenguaje y Comunicación en Wittgenstein*. Academia de Comunicación y Cultura, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México.
10. León, Aurora, *El museo. Teoría, praxis y utopía*, Madrid, Cátedra, 2000.
11. Ramírez Cornejo, Marco, *Entre luces, cables y bocinas: el movimiento sonidero*, en Mariana Delgado y Marco Ramírez Cornejo (Coord.), *Sonideros en las aceras, vengase la gozadera*, México, Tombona ediciones, S/F.
12. Ramírez Paredes, Juan Rogelio, *De colores la música: lo que bien se baila... jamás se olvida. Identidades socio musicales en la Ciudad de México: el caso de la música High Energy*, México, AlterArte, 2009, 383 pp.
13. Rueda Salvador, *El lenguaje de las cosas*, en *De museos*, México, Universidad Iberoamericana, 1992.
14. Wittgenstein Ludwig, (1988) *Investigaciones Filosóficas*, Instituto de Investigaciones Filosóficas-UNAM México, [1ª ed. 1954].
15. Zavala Lauro, *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica (El discurso museográfico contemporáneo)*, México UNAM, 1993.

## Fuentes electrónicas consultadas:

1. "Los días de Gloria del HI-NRG 1981- 1983" en <http://patrickmiller.com.mx/modules.php?name=Pagina&file=hinrgc> , México [Web en línea] Fecha de consulta: 15 de mayo 2012.
2. En <http://www.elmundodelossonidos.com/reportajes.htm>, [Web en línea] Fecha de consulta el día 21 de mayo de 2012.
3. [http://es.wikipedia.org/wiki/New\\_beat](http://es.wikipedia.org/wiki/New_beat) [Web en línea]. Fecha de Consulta: 21 de mayo 2012.
4. Bellas Artes, Swingalia.com [Web en línea]. Disponible desde internet en <http://www.swingalia.com/musica/origenes-de-la-musica-en-la-prehistoria.php> con acceso el 25 de mayo 2012.
5. <http://www.latam-studies.com/Tiempo2010.html> Fecha de consulta: 7 de junio 2012.
6. <http://es.scribd.com/doc/80718163/ls-Optic-A> Fecha de consulta: 10 de junio 2012.
7. [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=17716&URL\\_DO=DO\\_TOP-IC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOP-IC&URL_SECTION=201.html) Fecha de consulta: 24 de junio de 2012.
8. <http://www.polymarchs.com.mx/historia.html>, Fecha de consulta 25 de junio 2012.
9. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aggrotech#Aggrotech>, [Web en línea]. Fecha de consulta: 25 de junio 2012.
10. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aggrotech#Aggrotech>, [Web en línea]. Fecha de consulta: 25 de junio de 2012.
11. [http://soundlahermandad.mex.tl/41911\\_HISTORIA-DE-LOS-SONIDOS-PARTE-1.html](http://soundlahermandad.mex.tl/41911_HISTORIA-DE-LOS-SONIDOS-PARTE-1.html), Fecha de consulta 26 de junio de 2012, 10:34 pm.
12. <http://www.todorquidea.com/48-piretrina-extracto.html> Fecha de consulta: 29 de junio de 2012.

## Entrevistas:

1. Zúñiga Torres Rodrigo, 2012, DJ Rodri, Danceclassicsradio, página de internet: <http://danceclassicsradio.net/DJs/RODRI.html>, entrevista en audio grabada el día 9 de junio de 2012, en vivo, desde radio por internet.