

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES ASAB
ARTES MUSICALES



HISTORIA DEL DJ Y LA MÚSICA DANCE: TECHNO, HOUSE Y DRUM AND BASS.
INTRODUCCION A LA HISTORIA DE ESTA MÚSICA EN COLOMBIA

CAMILO MOLANO VEGA

20092098019

ÉNFASIS INTERPRETE: BATERÍA

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO: MYRIAM ARROYAVE

MODALIDAD: MONOGRAFÍA

BOGOTÁ

13 DE FEBRERO DE 2015

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES ASAB
PROYECTO CURRICULAR ARTES MUSICALES**

**HISTORIA DEL DJ Y LA MÚSICA DANCE: TECHNO, HOUSE Y DRUM AND
BASS.
INTRODUCCION A LA HISTORIA DE ESTA MÚSICA EN COLOMBIA**



CAMILO MOLANO VEGA
20092098019
Énfasis en interpretación
djsadrac@gmail.com
Tel: 3192620942

Director de Tesis:
MYRIAM ARROYAVE

MODALIDAD:
MONOGRAFIA

BOGOTA D.C.

2015

AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar este trabajo a mi madre, Dora Vega la cual ha cumplido el papel de padre y madre a cabalidad, además de ser mi soporte mi apoyo y mi sustento durante toda mi vida, a ella todo mi respeto, agradecimiento y eterna deuda por todos los sacrificios que ha hecho por mí. A mi abuela Carmen Vega y a mis hermanos Diana Marcela Molano Vega y Alejandro Molano Vega, todos han sido columnas de vital soporte en mi vida, apoyándome incondicionalmente y brindándome todo su amor y consejo, les agradezco por tantos años a mi lado. Al resto de mi familia gracias por cada gesto de apoyo y amor.

Agradezco especialmente a Danni Boom, Pol Moreno y Max Donato por brindarme sus valiosas declaraciones las cuales fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo. A Myriam Arroyave, quien me dirigió con paciencia y sabiduría hacia el feliz término de mi tesis. A mis colegas músicos y entusiastas de la música electrónica que lean este trabajo, a ellos les agradezco el interés mi trabajo y espero aportar algo a sus propias investigaciones.

Finalmente agradezco a mis amigos por su apoyo, saben que son mi otra familia, valoro infinitamente su compañía y consejo.

RESUMEN

Este trabajo trata acerca de la música Dance, un género que nace en el siglo XX, el trabajo se divide en cuatro capítulos, uno dedicado a la historia de la Dance y tres sub-géneros específicos, el Techno el House y el Drum and Bass. En el segundo capítulo trato el tema del Dj como intérprete de música grabada y compositor de su propia música por medios electrónicos. En el tercer capítulo analizo brevemente cada uno de los sub-géneros antes mencionados y destaco sus características principales, además de mencionar diferentes técnicas de producción específicas y un listado de audiciones recomendadas. En el cuarto y último capítulo introduzco al lector en la llegada y desarrollo de la música Dance en Colombia. En general el trabajo trata de introducir al lector en un mundo poco conocido en el ámbito musical académico y demostrar el gran valor que esta música tiene.

ABSTRACT

This work treats about the music Dance, that gender is born in the 20th century, the work divides in four chapters, one devoted to the history of the Dance and three sub-specific genders, the Techno the House and the Drum and Bass. In the second chapter treat the subject of the Dj like interpreter of music recorded and composer of his own music by electronic means. In the third chapter analyse in brief each one of the sub-above-mentioned genders and stand out his main characteristics, in addition to mentioning different technical of specific production and a listing of auditions recommended. In the chamber and last chapter enter to the reader in the arrival and development of the music Dance in Colombia. In general the work treats to enter to the reader in a little known world in the musical field academician and show the big value that this music has.

Palabras clave:

- Música Dance
- Techno, House, Drum and Bass
- Música electrónica

TABLA DE CONTENIDO

	Pag.
0. Introducción	
0.1 Pregunta de investigación	
0.2 Objetivos	
0.3 Metodología	
0.4 Marco Referencial	
I. ACERCAMIENTO HISTÓRICO Y CONTEXTUAL A LA MÚSICA DANCE Y LOS GÉNEROS QUE LA CONFORMAN	
1. Pre Historia de la música Dance.....	13
1.1 El Djismo, una nueva practica musical.....	15
1.2 Kraftwerk, revolución tímbrica de corte pop.....	16
2. Historia del House.....	18
2.1 Contexto histórico.....	19
2.2 El Disco como semilla del House.....	20
2.3 Larry Levan y el Paradise Garage, el eslabón entre el House y la música Disco.....	24
2.4 Frankie Knuckles y el Warehouse.....	24
2.5 El House viaja a Europa.....	26
3. Historia del Techno.....	27
3.1 Contexto histórico.....	27
3.2 Mojo influencia a Detroit.....	28
3.3 Primera generación: Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson.....	29
3.3.1 "The Originator" (Juan Atkins).....	30
3.3.2 "The Elevator" Kevin Saunderson.....	31
3.3.3 "The Innovator" Derrick May.....	31
3.4 El Music Institute de Detroit.....	32
3.5 Expansión del Techno a Europa.....	33
3.6 La Segunda generación.....	34
3.7 Underground Resistance.....	34
4. Jungle/drum and bass.....	35
II. EL PAPEL DEL DJ Y SUS PRINCIPALES HERRAMIENTAS	
1. El intérprete.....	38
2. El instrumento.....	43
2.1 El sintetizador.....	44
2.2 El tornamesa.....	45
2.3 Controladores MIDI.....	46

2.4 La mesa del Dj.....	47
III. CARACTERIZACION DE TRES GENEROS DANCE: HOUSE, TECHNO Y DRUM N BASS	
1. Caracterización del House.....	56
1.1 Tratamiento Rítmico.....	57
1.2 El Bajo.....	59
1.3 Leads.....	61
1.4 Audiciones recomendadas.....	62
2. Caracterización del techno.....	62
2.1 Tratamiento Rítmico.....	63
2.2 El Bajo.....	64
2.3 Leads.....	65
2.4 Audiciones recomendadas.....	65
3. Caracterización del Drum and Bass.....	65
3.1 Tratamiento Rítmico.....	66
3.2 El Bajo.....	67
3.3 Audiciones recomendadas.....	68
IV. BREVE HISTORIA DE LA MUSICA DANCE EN COLOMBIA	
1. Etapa Disco 75-85.....	70
2. Migraciones y rutas.....	70
3. Precursores.....	71
4. La Rave de Bogotá.....	72
5. La música Dance se fusiona.....	74
6. Actualidad y políticas distritales.....	75

Conclusiones

Bibliografía y Webgrafía

Anexos

Entrevista Danni Boom

Entrevista Pol Moreno

0. INTRODUCCIÓN

En Colombia a pesar de que la música *Dance* tiene gran poder en la industria, es muy poca la relevancia que tiene en el ámbito académico, a diferencia de otros países como Estados Unidos o Alemania, en Colombia poco y nada se ha escrito en relación a este género, lo que más se acerca a un acompañamiento escrito tiene que ver con las publicaciones en internet de páginas como: *Bogotaelectronica.com*, que no van mucho más allá de artículos y reseñas de las fiestas o Djs que visitan la ciudad.

Los antecedentes de la historia de la música electrónica en Colombia se encuentran aún en las experiencias personales de los precursores del género pero no han sido sistematizadas, escritas o difundidas por algún otro medio. Personajes como Pol Moreno, precursor de la producción en vivo en Colombia; Danni Boom, uno de los primeros DJ de música electrónica en Colombia; Leonardo Roa, productor DJ, el primero interesado en educar DJs, entre otros, son aquellos a los que hay que remitirse si queremos armar el rompecabezas de la música *Dance* en Colombia.

En el ámbito internacional lógicamente es mucho más nutrida la cantidad de antecedentes a este trabajo. Desde autobiografías como la del Dj Francés Laurent Garnier, *Electroshock* (2006) en la que es fácil bosquejar la historia del Techno en Europa, pasando por obras completas de análisis histórico social como *Techno Rebelde* (Kyrou, 2006), hasta manuales de historia de la música electrónica tan completos como *Last night a Dj saved my life* (Broughton y Brewster, 2006), en donde la figura del Dj es eje articulador de la apasionante historia de la música *Dance*.

En el ámbito personal, la realización del trabajo sirve para entrar más profundamente en un mundo que posee gran potencial de investigación socio cultural. En cuanto a mi desempeño laboral, también tiene gran valor, ya que permite el análisis de las raíces de la música que forma parte de mi práctica musical cotidiana, y al fortalecimiento de los conocimientos que tengo de ella. La investigación de la escena electrónica a nivel de la ciudad, me pondrá en contacto con los

principales Djs y productores, los cuales se encargaron de sembrar las semillas que ahora están germinando y que aún tienen largo camino para recorrer, conocer a los gigantes sobre cuyos hombros he de seguir trabajando y recopilar de primera mano las vivencias y conocimientos que la experiencia en esta música les ha dado.

La pertinencia del trabajo además se encuentra en el vacío que hay en el estudio serio y comprometido de un género musical tan importante como la música electrónica de baile. Se busca con este trabajo dejar un precedente en la academia de la existencia de esta música y que la mirada no siga de largo, ignorándola o relegándola a una posición secundaria, sino que, por el contrario, el trabajo ayude a comprender un poco el mundo de la música electrónica, su historia, sus protagonistas y su desarrollo en Colombia.

En el ámbito Universitario, no sólo a nivel de estudiantes de artes, esta música tienen una gran difusión sobre todo en Bogotá; en este contexto el trabajo sirve para poner en las manos de las nuevas generaciones que se ven influenciadas por esta música, una herramienta que les servirá como guía para entender los conceptos muchas veces vacíos o falsos a los que se pueden ver expuestos en el contexto de la fiesta electrónica, brindándoles una visión más amplia y profunda de lo que esta música es en realidad.

Este proyecto se inscribe en la línea de investigación *Arte y Sociedad* de la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, ya que describe cómo nace y se desarrolla un movimiento artístico, la música electrónica, gracias a un proceso colectivo, producto de un cambio de pensamiento artístico y social, y de la inclusión de nuevas tecnologías en el arte, que la mantiene en permanente renovación y evolución. Cuando se trata el tema del papel del Dj en la escena electrónica, vemos el arte como praxis en el contexto de la fiesta electrónica, el ritual de viernes y sábado en la noche que reúne a los interesados frente a las tornamesas con el Dj como chaman, tema crucial para entender la interacción del oyente con la música cíclica y repetitiva que lleva al trance y la danza. También se realiza un croquis del ámbito musical electrónico en Bogotá y Colombia que, a pesar de no ser muy extenso, nos muestra cómo a partir de la música electrónica se construye no solo cultura sino también industria local.

De la misma manera, este trabajo es un aporte a la línea de investigación *Estudios del campo musical y musicológico* del Proyecto Curricular de Artes Musicales de la facultad de artes ASAB, particularmente la temática relacionada con las músicas urbanas, en tanto describe las principales ramificaciones de un género musical tan importante en la vida de las urbes actuales, los subgéneros que este funda y las interacciones tan particulares que tiene con su público y sus consumidores.

0.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es la historia y principales características del techno, House y Drum and Bass, qué papel juega el Dj en el desarrollo de esta música y como se da la evolución del género Dance en Colombia?

0.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Brindar una mirada profunda del mundo de la música *Dance* a partir de tres géneros y teniendo en cuenta la figura del Dj; recopilar y bocetar la evolución de esta música en Colombia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los antecedentes tecnológicos y musicales además del nacimiento de la *Dance*.
- Caracterizar tres géneros, House, Techno y Drum and Bass.
- Describir el papel del Dj en la escena musical electrónica.
- Investigar la evolución de la música *Dance* en Colombia enfatizando en Bogotá.
- Recopilar vivencias de los actores del nacimiento y evolución de este género en Colombia.

0.3 METODOLOGÍA

Este trabajo sigue una metodología cualitativa descriptiva en tanto expongo las raíces y principales características de la música *Dance* y su desarrollo en Colombia.

Cualitativa analítica en tanto someto a cada sub género de los tres que trato, a la lupa de un análisis musical no muy riguroso pero si lo suficientemente profundo como para entender las características musicales más importantes.

Herramientas metodológicas

Consulta de la bibliografía propuesta resaltando los temas más pertinentes para el trabajo, es además de vital importancia la audición de los diferentes géneros y el esclarecimiento en una línea de tiempo de los principales exponentes de cada género y los desarrollos tecnológicos que ayudaron a la evolución de la música electrónica.

La entrevista a los diferentes actores y precursores de la escena electrónica en Colombia resulta una herramienta metodológica muy importante debido a la falta de documentación escrita, que además de brindarme la información que necesito me pone en contacto con los actores de la historia que tengo como objetivo bocetar.

0.4 MARCO REFERENCIAL

El texto *Techno Rebelde* (Kyrrou, 2006) contiene la historia de la música electrónica desde sus inicios hasta 2002, describe cada periodo desde los primeros esbozos por hacer un arte distinto e irreverente a puertas del siglo XX, los primeros adelantos tecnológicos en pro de la música electrónica, la música concreta y electroacústica, y la evolución hacia la música *Dance*, Techno y House. Trata temas tanto musicales como estéticos, sociales y anecdóticos del transcurrir de la historia de la electrónica y nombra constantemente referentes de los diferentes estilos y los principales exponentes; Es un texto vital para la investigación ya que sienta las bases históricas y llena de referentes para escuchar las diferencias y evolución del *Dance*, también es importante en el área de la electrónica en cuanto a lo social ya que trata temas como los movimientos urbanos

alrededor de las diferentes vertientes de la música electrónica. Debe ser leído en su totalidad pues todo su contenido es útil.

Loops: Una historia de la música electrónica (Blánquez 2002), es un completo texto acerca de la historia de la música electrónica muy completa, recorre la historia de diferentes géneros musicales como el Hip Hop, Techno, Drumm and Bass entre muchos otros, además cuenta con muchas entrevistas a personajes clave en el desarrollo de estas músicas como David Mancuso y Brian Eno. A pesar de ser un texto con un alto grado de historia es muy fácil de leer, su pertinencia en este trabajo es muy amplia ya que toca algunos temas de vital importancia para el desarrollo del mismo.

El *manual del Dj* (Broughton, 2003) es un completo tratado acerca de las características, buenas costumbres y técnicas de un buen pinchadiscos, no solo a la hora de una actuación en vivo sino también a la hora del trabajo de selección musical, de consecución de la música, la promoción de sus actuaciones, producciones y la desmitificación de este oficio, en junto se trata de un manual de como adquirir y mejorar las habilidades necesarias para poner música para un público. Trata además un poco de historia, anécdotas de los grandes djs consejos útiles, características de un buen dj, técnica de mezcla, conocimiento de aparatos y tecnología, entre otros temas; Este libro es esencial para la sección del trabajo dedicad al papel del Dj ya que es este su eje central, con el podré explicar muchas de las habilidades de un buen Dj (que no son solo hacer scratch), y exponer acerca de la técnica y los aparatos de una cabina de Dj; Todos los temas además son tratados con un lenguaje familiar, amable y comprensivo del mismo modo en el que presento los temas en el trabajo.

La pareja de tomos de *Last Night a Dj Saved My Life* (Broughton, 2006) son básicamente la historia de la música Dance contada desde las anécdotas y experiencias de miles de Djs alrededor del mundo, algunos son grandes estrellas y personajes famosos, otros no tanto pero todos aportan al tejido basto e intrincado de la historia de la Dance. Su narrativa es dinámica y entretenida, fácil de leer hasta para alguien que no tenga gran idea del mundo de los Djs o la música electrónica; Este texto se hace imperativo para con mi trabajo en tanto que son los Djs y productores el eje articulador de un sin número de cambios estilísticos, tecnológicos y musicales, que dan cuenta de la evolución de los distintos géneros que conforman la Dance. El autor de *Last Night a Dj Saved My Life*, se preocupa de no recalcar las mismas historias llenas de errores y mitos trillados de textos anteriores acerca del tema, sino que va directamente a las fuentes para reconstruir como un rompe cabezas la verdadera historia, la que se vivió en la pista de baile, en la cabina del Dj o en la tienda discos. Es para mí también un gran ejemplo de cómo me gustaría tratar el tema de Colombia en mi trabajo ya que me baso en las anécdotas de Djs, productores, empresarios y reavers para descubrir esta historia oculta. El primer tomo abarca de los orígenes hasta el Garage y el segundo desde el House hasta la actualidad.

El *Dance Music Manual* (Snoman, 2009) está dividido en tres grandes partes, la primera se enfoca en la tecnología y teoría, donde el autor habla de la síntesis, efectos, mezcla, teoría de programación etc. La segunda parte aborda el tema de los géneros, cada uno con breve reseña histórica, análisis musical (armonía, ritmo forma y melodía), además de una interesante y completa lista de recomendados a escuchar; la última parte tiene que ver con mezcla final, masterización, y promoción de las pistas producidas en casa. De este libro aporta al trabajo la

sección de los géneros ya que da un completo y detallado análisis muy útil para aprender a diferenciar y encontrar las características que hacen única a cada ramificación de la música Dance. Me interesa especialmente la sección de análisis musical y la forma en la que representa gráficamente los materiales musicales, tal cual se ve en los programas de producción musical específicamente el Logic Pro. Es sin duda el libro más completo que conozco acerca del tema de la Dance music, ya que abarca todos los aspectos que toco en el trabajo.

Fue de gran valor el documental realizado por Santiago Ospina en el año 2013, el cual se puede encontrar en la dirección electrónica: <https://vimeo.com/67610599>, en éste se entrevistan a algunos organizadores de este importante festival, se hace un seguimiento al desarrollo de toda una cultura urbana. Este documento es muy importante e interesante, personalmente recomiendo su visualización.

Bogotaelectronica.com es una página web realizada por jóvenes interesados en la música electrónica, que promueven y reseñan eventos en Bogotá, además de escribir cada tanto artículos relacionados con la música electrónica tales como reseñas de aparatos para Djs que recién salen al mercado, artistas nacionales e internacionales, entrevistas, etc. Algo que especialmente aporta al desarrollo de este trabajo aparte de las reseñas de eventos, son los listados de artistas y lugares que existen en Bogotá dedicados a la música electrónica.

Acid Resistance es un colectivo de Djs y promotores que se dedican al montaje y promoción de eventos de música electrónica en diferentes ciudades de Colombia; su página web es <https://www.facebook.com/acid.resistence.7?fref=ts> y su principal evento se da anualmente en las playas de Taganga cerca de Santa Marta. Además del montaje del evento, recientemente tratan de innovar el mercado con su propio sello discográfico, su propia escuela de Djs y buscando asociarse con otros grandes colectivos a nivel suramericano; Son responsables de traer al país Artistas de la talla de Jason Little y Bitch Bros entre otros.

En el primer capítulo trato el contexto histórico en el que nació la música Dance y enfatizo en la interesante historia del House, Techno y posteriormente Drum And Bass tratando siempre de brindar al lector la mirada del Dj, y de cómo éste fue el catalizador de tres grandes factores: los avances tecnológicos, las grandes masas de jóvenes dispuestos a bailar y un nuevo contexto social en desarrollo. Geográficamente también ubico donde se desarrollan estos géneros ya que es de vital importancia saber cómo evolucionan y migran los géneros y sus exponentes y como se entienden estos de una nueva forma en el lugar a donde llegan, dando nacimiento a nuevos subgéneros y nuevas generaciones de Djs y productores.

En el segundo capítulo, se hace una reflexión sobre el papel del Dj y cómo éste es interprete de discos suyos y/o de otros, de cómo conduce a los bailarines hacia estados por él premeditados y los hace sentir un sin número de sensaciones a través de la noche por medio de sus habilidades. Develo los secretos y características de un (buen) Dj, expongo las diferentes herramientas de las que se vale y cómo estas influenciaron la evolución de ciertos géneros.

En el tercer capítulo sumerjo al lector en la música formalmente hablando, analizo brevemente aspectos como la armonía el ritmo y la forma de tres géneros representativos de la música Dance, incluyo ejemplos de cada subgénero con transcripciones al estilo de un productor de música

electrónica es decir con una grafía de programación muy sencilla de entender, también incluyo discografía recomendada de cada subgénero y artistas representativos a tener en cuenta, destaco diferencias entre estilos, características fundamentales y herramientas que fueron decisivas en la creación y desarrollo de algunos géneros.

En el cuarto capítulo, que es el corazón de mi trabajo, se expone un campo muy poco explorado que además aporta muchísimo a la develación de una escena que a pesar de ser tan grande aún se mantiene en tinieblas para la mayoría, ¿Cuál es la realidad de la música Dance en Bogotá? Y antes de esto ¿Cómo se da el nacimiento de este género en Colombia? Preguntas que me ayudan a resolver los actores directos de esta historia, personajes como el gran productor Y Dj Danni Boom, quien desde los 90 mezcla, produce, toca, y promueve la música Dance en nuestro país me dan la ruta que siguió esta música hasta llegar a lo que es hoy, un gran fenómeno no solo comercial sino también *Underground* que está metido en todo y del que muy pocos escenarios se salvan. El trabajo investigativo que desarrollo en este capítulo brinda al lector una información vital si lo que quiere es sumergirse en la realidad de la música electrónica en Bogotá y crea el cimiento para seguir descubriendo esta arqueología tan interesante e importante que tuvo lugar en habitaciones de coleccionistas, emisoras pirata, fiestas de barrio, bares y ahora vive en mega eventos distritales, clubes y grandes cadenas radiales. Desafortunadamente por el corto tiempo que se tiene para realizar la monografía, se trata solo de un primer esbozo de lo que es la historia de la música Dance en Colombia.

Para este capítulo he diseñado una entrevista como herramienta metodológica que me sirve para recopilar información concreta a personajes específicos, en este caso Djs y productores locales como Pol Moreno, Danni Boom.

CAPITULO I. ACERCAMIENTO HISTÓRICO Y CONTEXTUAL A LA MÚSICA DANCE Y LOS GÉNEROS QUE LA CONFORMAN.

1. PRE HISTORIA DE LA MÚSICA DANCE

Antes de adentrarme en la historia de la música Techno, House y Drum and Bass, existen factores de vital importancia que deseo reseñar, pues hicieron que estas músicas hubiesen sido posibles; por un lado, la revolución sembrada por el género Jamaicano Dub , por otro lado, el desarrollo técnico del Dj en diferentes aspectos como la transposición y mezcla de dos discos y las técnicas propias del Hip Hop, el Scratch y el Brake beat, además de la revolución tímbrica que permitió el sintetizador y sus derivados, gracias a la experimentación de diferentes afluentes en Europa y Estados Unidos.

Jamaica fue la isla clave de la importación esclavos desde África en la época de la esclavitud, también fue colonia británica hasta 1962, geográficamente es el corazón del Caribe, muy cerca de Cuba, de Centro America y de los Estados Unidos, es toda esta una conjunción de altísima riqueza cultural, con afluentes musicales tan diversos como ricos. Esto hace de Jamaica un caldo de cultivo para el desarrollo de músicas y conceptos revolucionarios para el desarrollo de la música de baile o música Dance. Los catalizadores de esta rica mezcla de músicas son los *Sound Systems*, sistemas de sonido callejeros y portátiles de gran potencia, los cuales viajaban de aquí para allá, financiados por productores de eventos y comerciantes de alcohol, llevando a cabo fiestas multitudinarias en las que la pista de baile (Dance Hall) eran parte fundamental, junto a un arrume interminable de bocinas de todo tipo, un par de tocadiscos, un micrófono, algunas luces y un MC (Master of Ceremony) el cual hacía las veces de pincha discos, animador y algunas veces cantante. A finales de la década de los 50's, los sound systems amplificaban principalmente la música que se producía en los Estados Unidos, mayormente Soul y Rhythm and Blues, sin embargo, en esta época los artistas americanos de este género estaban de salida y cada vez se producía menos Rhythm and Blues y más rock and roll, música que nunca fue del todo incorporada en los sound systems; ésto llevó a los Jamaicanos a buscar una nueva forma de innovar con el material ya existente. Entran aquí en juego un par de importantes herramientas, el estudio de grabación y la prensa de vinilos, con estas, los productores toman los éxitos del Rhythm and Blues y les incrementan aquel sonido que para ellos es el que hace que el tema sea un éxito en la pista: batería y bajo, un concepto que será fundamental en la música House, Techno y, por supuesto, Drum and bass. Al ser capaces de prensar vinilos, las casas disqueras (por lo general dueñas de los Sound systems), producen vinillos

exclusivamente para ser pinchados en los Sound systems estas preciadas piezas son llamadas *Dubplates* y su tiraje muchas veces no excedía la media docena.

Otra semilla vital que aporta Jamaica a la música Dance es el Remix o versión, la cual nace en 1967 de un accidente en el estudio, cuando por un descuido Treasure Isle, la compañía disquera de Duke Reid, prensa el vinilo de "On the Beach" de los Paragons, sin la pista de audio que contiene las voces, es decir, imprime un vinilo con una versión instrumental de un gran éxito conocido ya por mucha gente. Este vinilo fue a parar a manos de Ruddy Redwood, un Dj (*Selector* en la jerga Jamaicana de la época), el cual sin saber del imprevisto ejecuta el disco ante un público que de inmediato enloquece cantando sobre el tema instrumental. Luego de este incidente Ruddy vuelve a la disquera a pedir mucho otros éxitos en "versión" instrumental, y luego de él, muchos otros incorporan a su colección el remix de los grandes éxitos, tanto así que para inicios de los 70s los vinilos producidos en Jamaica traen en su cara B, casi que por obligación, la versión instrumental. Este accidente no sólo introduce el concepto de Remix o versión en la música de baile, sino que también inventa el *Rhythm*, pieza musical típica de la música Jamaicana, sobre todo de su línea más pesada (Dance Hall), la cual se caracteriza por ser de uso libre, es decir, sin derechos de autor o sin restricciones de uso, y que gracias esto pasa de mano en mano y de cantante en cantante, versionándose y evolucionando a cada paso.

Para 1968 aparece en la escena el personaje detrás de la empresa de Duke Reid, nada menos que el gran King Tubby el cual crea su propio sound system llamado *Home Town Hi-Fi*. Con su Sound system, King Tubby consigue gran éxito gracias a varios factores, uno de ellos es la posibilidad de dividir la señal de audio según el rango de frecuencia y enviar las señales a los altavoces adecuados para amplificar esas frecuencias, es decir, que los altavoces que están equipados para amplificar eficazmente las frecuencias graves solo recibirán frecuencias acordes a su capacidad; al igual que las bocinas específicas para reproducir brillos o frecuencias agudas recibirán las frecuencias adecuadas, esto hace que, en conjunto, el sonido sea mucho más claro, limpio y dé la sensación al público de tener a la banda interpretando en vivo.

Además de su revolución en tanto a calidad de sonido, el éxito de Tubby radica en el gran talento que tiene su Dj al micrófono, U Roy es el nombre de este precursor del *Toasting*, técnica que consiste en rimar sobre los temas que reproduce y además es un claro antecedente del Rap. Sin embargo, no es esto lo más relevante que King Tubby aporta a la música Dance y a la cultura electrónica, en su pequeño estudio inventa y da vida a un género que dará la vuelta al mundo evolucionando y contaminando todo lo que toca con profundas reverberaciones y demás efectos, este género será conocido como el Dub. Este consiste en reducir un tema a su esqueleto de bajo y batería y añadiendo efectos como reverberaciones y delays además del uso de otra herramienta que aún no está del todo inventada: el Sampler. Para 1972 la gran mayoría de artistas y productores Jamaicanos llevan sus producciones a King Tubby para que este las arme y desarme, las meta en su mágica caja del Dub y les entregue de vuelta 5 o 6 versiones listas para ser incluidas en el lado B de sus *Singles*.



- King Tubby

1.1 El *Djismo*, una nueva practica musical

No se hubiera podido gestar la música electrónica sin el desarrollo de la técnica de los Djs, una de ellas trascendió en el mundo de las raves y la música Dance, esta fue la técnica del Beat Matching que consiste en empatar el ritmo de dos canciones, cabe destacar que los adelantos tecnológicos juegan un papel esencial en este desarrollo. Hacia 1970 en Nueva York, dos aparatos evolucionan para hacer posible el trabajo del Dj, por un lado, las tornamesas Technics que aún son precarias pero efectivas y, por otro, las mezas de mezcla o Mixers, de la mano de Louis Bozak y su Bozak CMA-10. Con estas dos herramientas en evolución el Dj inicia su rol de mezclador de discos, la capacidad de escuchar un disco antes que el público y manipularlo le permite al Dj Francis Grasso (primer Dj moderno), empatar el ritmo de dos temas, haciendo que el ambiente se dispare al no haber pausas entre pistas, cabe destacar que la invención de esta técnica por el Dj Francis Grasso se dio bajo unas condiciones técnicas muy precarias, lo que él hacía era realmente complejo debido a la falta de herramientas efectivas para esta labor. Este primer paso en el camino de la técnica del Dj será seguido por miles de Djs en adelante y será ésta la piedra angular de la actuación en vivo de Djs de géneros como el House y el Techno.

Pocos años después (1973), en un gueto de la gran manzana conocido como el Bronx , el joven Jamaiquino Clive Campbell siendo fiel a la cultura de los sounds systems de su país natal, organiza fiestas callejeras (Block Parties), bajo el seudónimo de Dj Kool Herc, en ellas pincha en un principio

Reggae, luego nota que la música que mejor mueve a su creciente público es el funk, dotado de un gran sentido de la percepción de los escuchas (importante cualidad de todo buen Dj), Kool Herc nota que es el *break*, parte instrumental de la canción que por lo general no dura más de 16 compases, la que más disfruta su público y que además es esta sección la que permite a los bailarines dar rienda suelta a su habilidad. Viendo esto y dotado de una mesa de mezclas, un par de tornamesas y dos copias del mismo disco, Herc prolonga este climax de la canción devolviendo un disco al punto de inicio del break, mientras el otro suena, para cuando este ha terminado, deja correr el que acaba de devolver y de inmediato devuelve manualmente el disco que terminó, saltando de un disco a otro, repitiendo esta operación tantas veces como desee. Esta técnica llamada Break Beat es tan trascendente que es madre de todo un estilo dancístico, el Break Dance, además abre las puertas a otros gigantes como Grand Master Flash, el cual perfecciona su técnica y da lugar en la historia a una música que años más tarde se convertiría en una poderosa industria, con miles de exponentes y millones de seguidores alrededor del mundo, el Hip Hop.

Flash es además conocido como el padre del Scratch y aunque a él no se le atribuye su descubrimiento (este honor lo tiene Grand Wisard Theodore), si se le atribuye su desarrollo y perfeccionamiento. En 1976 Grand Master Flash es Dj residente en el Audubon, un club enorme con capacidad para casi tres mil personas y que por lo general se llena, y todo esto años antes de que aparezca el primer disco de Hip Hop.

1.2 Kraftwerk, revolución tímbrica de corte pop

Muchas son las herramientas y técnicas que hicieron posible la música Dance actual, sin embargo, la semilla progenitora y fundamental aparece en Alemania en la década del 70. Ralf Hütter y Florian Schneider, ambos músicos de conservatorio, conforman en 1970 el grupo Kraftwerk. Su música es descrita por ellos mismos como una "Mezcla de sonidos Funky, música concreta y de música pop" (Kyrou, 2006). Es tal la importancia de esta agrupación en la creación y el desarrollo de la música Dance que aparece en diferentes momentos de la historia de los diferentes géneros electrónicos como fecundadora, catalizadora o fuente de inspiración para la revolución tímbrica y conceptual de la música electrónica popular. Kraftwerk no está directamente ligado con la creación, por ejemplo, del Hip Hop de Nueva York ni del Techno de Detroit, la situación socioeconómica de la agrupación alemana no tiene comparación con la de los jóvenes negros de Chicago o Kingston. Sin embargo, todos los actores de la música electrónica, tanto productores como Djs en America y Europa, tendrán a Kraftwerk como un referente revolucionario, que dio al mundo entero una visión futurista y premonitoria de máquinas haciendo música y una sociedad basada en la tecnología. Sin Kraftwerk, el imaginario de una música electrónica popular no se hubiese materializado.

Kraftwerk quiere decir "central energética" en alemán, su primer álbum reconocido mundialmente fue *Autobahn* (1974). En éste, la agrupación alemana presenta un guion sonoro semejante a un viaje auditivo entre diferentes escenarios tímbricos, enlazados por melodías y coros sencillos, en

otras palabras, un completo recorrido por la experimentación tímbrica con sintetizadores, mezclada con bases rítmicas producidas con cajas de ritmos, coros y melodías intervenidas mediante efectos, pero fundamentalmente, toda una atmosfera electrónica ahora en servicio de la músicaailable. Este álbum es un gran éxito en ventas no solo en Europa, sino también en América. Un año más tarde, inspirados por la comunicación radiofónica, lanzan *Radio-Activity* (1975). Uno de los discos más influyentes para la posterior música Pop e implícitamente, músicas como el Hip Hop, Electro, Techno, House y muchas otras. En *Radio-Activity*, Kraftwerk da un claro paso hacia el Pop electrónico y se convierte en la vanguardia de un nuevo género, aun en desarrollo y tan moldeable como el dueto alemán imaginara. En 1976, Kraftwerk lanza *Trans-Europe Express*, este álbum es destacado por ser el primero en no ser mezclado en los estudios Kling Klang, base central y estudios de propiedad de Kraftwerk; en cambio de eso fue mezclado en los Estados Unidos en la ciudad de Los Ángeles en el estudio Record Plant, esto dio a la mezcla un aire más comercial además de la definitiva caracterización del sonido de Kraftwerk hacia el Pop Electrónico. En 1978 lanzan *The Man Machine*, álbum de enorme importancia en tanto a la técnica compositiva usada, ya que consiste en una improvisación de secuencias repetidas y melodías producidas con sintetizadores, estas sesiones se grababan en cintas y eran la base de los temas como tal. El álbum se grabó en Kling Klang pero se mezcló en Rudas Studio en Alemania. Llegan los años 80s y con ellos *Computer World* (1981), un álbum que es emblemático por muchas razones, es el primer álbum de Kraftwerk comercializado bajo un sello discográfico de la talla de EMI; este álbum además fue compuesto, grabado y mezclado en Kling Klang, posicionando oficialmente el estudio como el mejor equipado y más desarrollado tecnológicamente. La grabación se hizo con secuenciación analógica multicanal, lo que aseguró una calidad realmente impresionante.

En los ochentas Kraftwerk adapta el estudio Kling Klang (su principal instrumento), para que pueda ser transportado en forma de módulos; desde *Trans-Europe Express* (1976), Kraftwerk no había podido interpretar su música en vivo, pero con la capacidad de poner el estudio en cualquier parte, las giras por Europa, Estados Unidos, Japón y Australia, entre otros, no se hicieron esperar. En este sentido, Kraftwerk es también pionero en el uso de un instrumento electrónico tan sofisticado y poderoso al servicio de música popular. Kraftwerk utiliza la tecnología como parte esencial de su propuesta sonora pero también como una manera de relacionarse con la realidad y una forma de vivir la cotidianidad. Esta actitud es premonitoria de lo que sucederá unas décadas después con la relación que tenemos con la tecnología. Es interesante cómo casi 40 años después de esto, prácticamente todos llevamos en el bolsillo un elemento similar a esas calculadoras que nos permiten no solo comunicarnos, reproducir materiales sonoros y visuales, sino que como lo predijo Kraftwerk también nos permite hacer música, modificarla, compartirla, etc.

La puesta en escena de la agrupación, incluía pequeñas calculadoras y juguetes, desde los cuales los intérpretes producían sonidos alejados de sus módulos de estudio, esto les permitía adentrarse en el público y posibilitar a la gente tocar también; mensaje claro, directo y visionario de las practicas musicales actuales, donde los límites entre el público y los músicos, entre el compositor y el intérprete son difusos, y donde se plantea la interacción como una nueva forma de practica musical.

En 1982, Kraftwerk trabaja en un álbum llamado *Tour de France*, el cual se inspira en el ciclismo y la popular competencia, este trabajo se verá interrumpido y no será lanzado hasta el 2003. En 1986, se lanza *Electric Café*, álbum que en un principio se llamaría *Technopop*, como los géneros que implícitamente fundamentó Kraftwerk. Este álbum es muy importante por ser el primero de Kraftwerk producido bajo un sistema digital, el desarrollo del sistema MIDI y la digitalización del audio llegan como anillo al dedo a la agrupación Alemana.

En la década del 90, dos de los integrantes del grupo se retiran y Kraftwerk se dedicaría a dar conciertos en importantes festivales y por todo el mundo. En lanzan *The Mix*, y una serie de singles; su carrera resurgió con el lanzamiento de *Tour de France* y en las décadas venideras fueron oficialmente la banda precursora en muchos sentidos, inspiradora de todas las generaciones de la música electrónica de baile.

En enero de 2014 Kraftwerk recibe el *Lifetime Achievement Award*, premio Grammy honorífico otorgado a artistas decisivos en la industria discográfica.



- Estudio Modular portátil de Kraftwerk

2. HISTORIA DEL HOUSE

El House es el estilo de música electrónica progenitor, se incubó en las zonas marginales de Chicago en los años 80, su aparición responde a varias necesidades sociales y culturales, como la

de la comunidad negra y gay de seguir la fiesta iniciada por el Disco en la década de los 70s, darle un nuevo espíritu a la cultura del club y la discoteca, y la unión racial en torno a la pista de baile y la música creada y reproducida para ser bailada. Su transformación a lo largo de los años ha dado paso a infinidad de estilos derivados del original House de Chicago, fusionados con otras músicas, como por ejemplo el Progresiva House, el Techo House y el Trance.

El House debe su nombre al club de Chicago Warehouse lugar en el que era residente el gran Frankie Knuckles, luego de las míticas sesiones la gente empezaba a buscar la música que Frankie había pinchado; esta música por lo general era Disco Funk y R&B remezclado con cajas de ritmos. Para responder a la demanda de la gente por la música que se pinchaba en el Warehouse, se creó en las disco tiendas una sección llamada Warehouse Music, que luego se simplificaría a House Music.

Musicalmente se caracteriza por ser un ritmo de cuatro cuartos, con bombo en negras y hi-hat a contratiempo, esta base rítmica superpuesta a los éxitos del Disco y acelerada a los 124 beats por minuto aproximadamente, las voces procesadas por efectos como delay y reverb, bajos producidos por maquinas sintetizadoras y samplers. Es esta básicamente la más primitiva formula de la música House, una música pensada para la pista de baile, y las interminables horas de fiesta, música hecha para ser pinchada por un Dj y traslapada con otros temas.

2.1 Contexto Histórico

La historia de la música House tiene su génesis en la contra cultura de los años 60; fue en esta década cuando la guerra de Vietnam polarizó el pensamiento político de los estadounidenses y del mundo que observaba, al mismo tiempo, la lucha racial por la igualdad, encabezada por líderes como Malcom X o Martin Luther King, ponía en las cabezas de la gente anhelos de libertad y revolución. Un tercer ingrediente en este caldo de cultivo fue el uso con fines de entretenimiento de las drogas psicodélicas como el LSD o el MDMA. La segunda mitad de la década de los 60s está fuertemente influenciada por la cultura hippie, esta se basaba en el amor libre, la paz, el ecologismo, entre otros valores; esta cultura llegó a tener gran popularidad en el mundo entero, e influenció ampliamente el arte de la época y el posterior, la ausencia de barreras en las libertades individuales hicieron que la utopía de paz y amor terminara en anarquía, desorden, y autodestrucción. El hippismo termina oficialmente justo después de su más grande símbolo, el festival Woodstock en 1969.

En los 70s la sociedad norteamericana experimenta un nuevo aire de libertad, y esta libertad incluye una sexualidad más abierta y desinhibida, las comunidades gay empiezan a salir a la luz pública sin miedo y cargadas de un nuevo orgullo, la identidad gay no tiene color de piel pero si un estilo propio y una música.

La ciudad clave del nacimiento del House es Chicago, la tercera ciudad más grande de Estados Unidos, luego de Nueva York y Los Ángeles. La población de Chicago es principalmente negra y

latina, tan solo el 35% de la población es de raza blanca, en los años 80s, década en la que nace el House, el gueto de Chicago era uno de los más grandes de Estados Unidos. Políticamente la ciudad de Chicago ha conservado un lineamiento demócrata desde los años 30, esto ha permitido que los sectores sociales marginales tengan un acceso a servicios de salud y educación relativamente decente. Aunque la ciudad no estuvo exenta de problemas raciales y de segregación, el gobierno local ha mantenido políticas de igualdad y desarrollo social. La cuna del House fueron los guetos de Chicago y sus primeros acólitos fueron la comunidad negra y gay, una comunidad que resaltaba por ser unida y fiel a sus preceptos. Luego de la aparente desaparición del Disco, quienes siguieron fieles a la noche cambiaron los trajes de lentejuelas y plataformas por ropas cómodas y sin pretensiones para vivir esta nueva opción que se regaba por la ciudad como el viento que la caracteriza, el "underground" era la nueva forma de vida que tomaba la discoteca.

2.2 El Disco como semilla del House

La música Disco tiene su propia historia, sus anécdotas personales y su propio mundo, sin embargo, la pertinencia de ésta en la historia del House es la de ser semilla progenitora de la música Dance moderna.

La palabra Disco viene del termino "Discotheque" (discoteca), es así como se denominaban los lugares donde la gente iba a bailar y pasar un rato en grupo. La diferencia con los antiguos salones de baile era que no había músicos en vivo, conjuntos, orquestas ni bandas; en estos sitios los que hacían bailar a la gente eran los discos, la discoteca es el lugar donde nace el protagonista de la historia de la música Dance, el Disk Jokey o Dj, el cual comenzó siendo simplemente el que cambiaba los discos, pero pronto se convirtió en artífice de la revolución de la música dance y artista de la nueva tecnología.

La música Disco nace en Estados Unidos a principios de la década de los 70s, sus padres eran el Soul y el R&B, los cuales paulatinamente iban evolucionando por medio de los avances tecnológicos en cuanto a síntesis, incorporación de nuevos elementos en el estudio, aparición de nuevos instrumentos electrónicos. En un principio fue música underground, artistas como Gloria Gaynor, Donna Summer y Barry White fueron los encargados de llevar este nuevo género a los número uno en las listas de ventas, para 1975 el Disco y toda su estética de sexualidad desinhibida, despreocupación por cualquier clase de tema político y baile desenfrenado se apodera de Estados Unidos. A partir de 1975 comienza la época dorada del Disco, muchos artistas que solían tocar otros géneros migran al Disco buscando una rebanada del pastel comercial que éste representa, las estrellas del Disco vuelan alto y brillan con fuerza, aun hoy día son recordadas agrupaciones como Bee Gees, ABBA, Jackson Fives, entre otras. Uno de los puntos más álgidos del Disco se da gracias a la película "Saturday night fever" (1977) de Jhon Badham, protagonizada por Jhon Travolta y Karen Lynn en la que se narra la historia de un joven Ítalo estadounidense que lleva una vida normal pero que los sábados en la noche se convierte en una estrella del baile en la

discoteca que frecuenta; esta película expone muchos aspectos de la cultura Disco y fue muy importante para la popularización del género.

Otro gran símbolo de la época dorada del Disco es la desaparecida discoteca "Studio 54" ubicada en la calle 54 Oeste de Manhattan en la ciudad de Nueva York, este recinto fue famoso por ser un lugar reservado para las grandes estrellas, en él se le ofrecía a los famosos un ambiente de libertad apartado de los lentes de camarógrafos, además de un selecto público de gente atractiva que haría las veces de relleno para que los famosos se sintieran en un ambiente popular pero con todo el estilo y la clase que se merecían estrellas de su categoría. En la fiesta inaugural de Studio 54 la lista de invitados contó con nombres de la talla de Mick Jagger, Liza Minnelli, Salvador Dalí, Andy Warhol y Calvin Klein. La importancia del famoso club radica, no solo en que allí se oficializó la música Disco como la música preferida para bailar por las estrellas, sino que fue de los primeros recintos en aceptar públicamente y sin distinción a homosexuales y heterosexuales por igual; para hacernos una idea del nivel social que frecuenta el Studio 54, es posible recordar la frase dicha por Andy Warhol "Aquí, las estrellas no son nada, pues cada uno es una de ellas".

En 1979 se lleva a cabo la "Disco demolition Night" en Chicago, donde bajo el lema de "Disco sucks" se hace una quema de acetatos de Disco, esta reunión terminaría en desmanes y arrestos, hoy día se reconoce como un acto de racismo y homofobia. En la década siguiente el Disco desaparece, a excepción de algunos lanzamientos, vuelve al underground, al gueto negro gay y es allí donde se reinventa minimaliza y endurece, alarga su formato y da paso a un nuevo estilo de música Dance. Como dijo el gran Frankie Knuckles "El House es la venganza del Disco".

Cabe destacar que luego de esto el género migra a Europa, más exactamente a Italia, donde artistas como Sylvester James y Paul Parker, apuestan a la receta Disco pero con ingredientes mucho más electrónicos. El Ítalo Disco perdurará algunos años más que el Disco estadounidense, y se considera padre de sub géneros actuales como el Nu Disco y el Euro beat.

1970, al popularizarse la cultura de la Discoteca, la música en la ciudad de Nueva York (Funk y Soul principalmente) comienza a transformarse; la necesidad de canciones largas que eviten tantos silencios entre tema y tema, y un ritmo más constante que estimule a los bailarines a permanecer en la pista durante horas, se empieza a evidenciar ante los ojos expertos de un joven personaje como Tom Moulton.

Moulton tiene la idea de una especie de mezcla de canciones alargadas con partes repetidas, coros extendidos y secciones únicamente rítmicas, pasa horas trabajando en su casa en la grabación y montaje de las piezas seleccionadas en una cinta. Luego de lograr grabar su primer mezcla toca las puertas del *Fire Island* un prestigioso club de Nueva York pero no obtiene éxito, Moulton persevera, le entrega la cinta y su número telefónico al dueño del club *Sandpiper*, el cual semanas después lo llama para que haga nuevas grabaciones para él. Durante dos años más, Tom Moulton hará grabaciones con un magnetófono, para que sean reproducidas ante el público que, enloquecido, baila las versiones extendidas de sus temas favoritos sin pausas entre pistas. De esta forma se abona el camino para un nuevo estilo musical pensado para la *Discotheque* (Kyrrou, 2006.)

Sin embargo, éste no sería el único aporte de Moulton a la cultura de la Discoteca, luego de trabajar varios años con cintas, se da cuenta de que su estilo tiene un potencial comercial. Teniendo en cuenta que el formato de sencillo que se manejaba en la época era un disco de 7", en el cual no cabían más de 4 a 5 minutos, Moulton junto a su amigo y poseedor de una prensa de discos José Rodríguez, comienza a maquinarse cómo llevar esta locuraailable a un formato comercial. Es así como utilizan el disco de 12" (formato reservado para álbumes completos), para grabar en él un sencillo que tan solo poseía la versión extendida en una cara y, en la otra, la versión radio y alguna otra menos comercial o sin letra, o lo que se les ocurriera. De esta forma dan otro gran paso hacia adelante inventando el sencillo *Maxi* de 12" herramienta y formato que será utilizado por los Dj en adelante.

En la historia de la música Dance son esenciales los clubes y discotecas que, de una u otra forma, revolucionaron la práctica de ir a bailar los fines de semana. Uno de los clubes más importantes para el desarrollo de géneros pre-Dance es el club The Loft en Nueva York, el cual al mismo tiempo es vivienda de su propietario, anfitrión y principal Dj, David Mancuso.

La historia de Mancuso y el Loft se hecha a rodar el 12 de febrero de 1970 con la fiesta titulada "love saves the day", fecha en la que abre las puertas a un exclusivo y selecto grupo de personas, amigos principalmente. La afición de David Mancuso por la música negra, las rarezas en vinilo y el buen gusto musical encontraron un lugar para ser compartido y disfrutado por muchas otras personas en Nueva York, el impecable sistema de sonido que poseía el Loft había sido cuidadosamente diseñado por Mancuso. La sobriedad reinaba en el lugar, las bebidas alcohólicas estaban prohibidas, la entrada costaba muy poco y luego de entrar todo lo que se servía, como sumo de frutas y bebidas energéticas, eran gratis, en un claro ejemplo de un establecimiento no comercial como pocos. La importancia del Loft radica en la música que sonaba, la cual era cuidadosamente seleccionada de sellos underground de diferentes partes del mundo, los principales géneros que retumbaron en las paredes del Loft fueron el Soul, Rhythm and Blues, algunas rarezas africanas y latinas entre otros. Fue gracias al Loft que vieron la luz muchas canciones que luego se repetirían re mezclarían por Djs posteriores que comenzaron su educación musical y como Djs escuchando a Mancuso, es el ejemplo de David Morales, Larry Levan y Frankie Knuckles entre otros, que luego escribirán la Historia del House. Un claro ejemplo de una canción encontrada por Mancuso, lanzada en The Loft y posteriormente popularizada ampliamente es *Soul Makossa* de Manu Dibango en 1973. Encontramos aquí también una muestra de cómo un Dj saca un disco del *underground* a la pista y de allí directamente a la popularidad, incluyendo la radio e incluso la re edición del disco ya que era prácticamente imposible de conseguir.

No fue este el único éxito salido del underground, ni el Loft el único club que se limitaría a la banalidad comercial, el estallido Disco y la revolución Dance son hijas del oscuro gusto de los Djs que sin pensar en las intenciones de disqueras y estaciones radiales, se atrevieron a invadir las pistas con temas impensables de sellos pequeños y artistas desconocidos, al igual que luego se atreverían además a alargar los temas más exitosos y a grabarlos en formatos hasta el momento dedicados a otros mercados. La importancia del Loft y de la posterior música disco radica en la mirada que se le hecha a la música negra desconocida y al valor de sacar a la luz canciones y

formatos no convencionales, y crear con ello un nuevo estilo de escucha y aficionado que no se alimenta de lo que suena en la radio sino de lo que se baila en el club.

El paso del Disco al House se da de la mano de un gran productor, Giorgio Moroder, el cual en 1975 produce para Donna Summer el éxito *Love to love you baby* en el cual incorpora la duración ultra extendida de 17 minutos, el repetitivo bombo marcando el beat, largos intermedios instrumentales, efectos, sencillos bajos insistentes que mantienen el tema en modo baile y otros elementos que predicen cual será el siguiente paso evolutivo de la música Dance. La música producida por Giorgio Moroder para artistas como Donna Summer y David Bowie, transforma la música Disco en algo más minimalista, repetitivo y extendido y da paso a los nuevos chamanes de las tornamesas que a la llegada de la nueva década de los 80s seguirán su camino hacia la crudeza electrónica. Cabe destacar que Moroder no solo produjo música de baile sino que su obra para películas es extensa, bandas sonoras para películas como *Expreso de medianoche* fueron ampliamente aclamadas y premiadas, en los 80s el tema de la película *Flashdance* también galardonado marca un hito en la música de baile. No por nada, Giorgio Moroder es homenajeado e invitado a participar por Daft Punk en su álbum *Random Access Memories* en su track *Giorgio by Moroder*, de 2013.

El Disco le dio a la cultura estadounidense y del mundo un sentido de libertad, despreocupación, y banalidad, adornada con lentejuelas y pantalones bota campana, llenó los bolsillos de las disqueras y artistas, fundó increíbles clubes de míticas proporciones y luego murió odiado por muchos. Sin embargo, la semilla quedó sembrada en los guetos; esta semilla germinaría y redimiría ampliamente la memoria de este género musical, en las manos de los Djs que lo retoman, amplían y remezclan, impulsando el desarrollo de todo un nuevo movimiento musical llamado House.



- Giorgio Morder en su estudio

2.3 Larry Levan y el Paradise Garage, el eslabón entre el House y la música Disco.

Larry Levan es considerado por muchos el eslabón que une al House y al Disco, sin embargo, su leyenda se forjó gracias a su increíble carisma, su capacidad técnica sobre la tornamesa y su magnífica selección musical. Larry Levan tenía la fama de poner siempre la canción perfecta, además fue de los primeros Djs en impregnar el ambiente de su fiesta con un dramatismo extremo que luego fue copiado y reinventado por muchos otros, ejemplo de esto era dejar sonar sonidos de lluvia pre grabados durante varios minutos, abandonar la cabina y dejar reinar el silencio mientras bajaba a saludar, usar efectos de sonido e incluso diálogos de películas. Hoy día, muy pocos Djs se arriesgan hasta ese punto en sus actuaciones, las nuevas generaciones prefieren apostarle al éxito de la radio o al himno de media noche dejando de lado la conducción del público por terrenos arriesgados y comprometedores que pueden resultar en un desastre o en una actuación casi dramática y brillante. En la época en que Larry Levan tocaba en el Paradise Garage en Nueva York, entre 1977 y 1987, logra hacer evolucionar, no sólo la música, sino el ritual del baile nocturno, el concepto de actuación en vivo de un Dj, incluso el concepto de club. Su personalidad arrolladora hacía que cientos de personas fueran a ver sus actuaciones únicas solo para dejarse contagiar de esa energía que ponía en su música y sus mezclas. Musicalmente incluyó en sus mezclas cajas de ritmos y sintetizadores, esto debido a lo cortos que eran en un principio los discos y su gran sentido musical; esto desembocó en la creación de un estilo musical propio llamado *Garage*, por el Paradise Garage, este estilo se caracteriza por adaptar técnicas y efectos propios del Dub y la música Jamaicana como el eco, la reverberación y el delay a la música Soul y Disco, Hoy en día este estilo como se concibió está prácticamente desaparecido. Larry Levan recibió instrucción Dj de manos de Nicky Siano y David Mancuso, de ellos heredó la técnica y el gusto, pero su increíble carisma y capacidad para crear un ambiente lo llevaron a inmortalizar su nombre en la historia de la música de baile. En cuanto al Paradise Garage, cabe decir que tuvo vida siempre que Levan permaneció allí; en cuanto éste deja el club, el Paradise Garage cierra sus puertas para siempre. Como dato curioso, donde antes estaba ubicado este mítico club queda ahora la calle Larry Levan.

2.4 Frankie Knuckles y el Warehouse

La historia del House moderno comienza a principios de los 70s, con Frankie Knuckles sentado en algún sofá de The Loft en Nueva York, escuchando atentamente a su maestro David Mancuso exponer a la luz joyas en vinilo traídas del underground de la música Soul, latín y más tarde disco; fue en Nueva York también donde trabajó en el también histórico bar The Gallery; allí, junto a su gran amigo Larry Levan, aprendió la técnica de manos del Dj Nicky Saino, además de aprender a amar esta música. En el año de 1977, al volver a Chicago, recibe una llamada por parte de algunos inversionistas en busca de un Dj para un nuevo club (cabe mencionar que previamente habían

llamado a Larry Levan, pero éste se rehusó debido a su compromiso con el Paradise Garage), Frankie acepta la oferta y así nace el Warehouse de Chicago. A su regreso de Nueva York, Frankie Knuckles lleva consigo los discos míticos de labels como Salsoul, West End y Prelude, pero teniendo en cuenta que la década de los ochentas nace acompañada del abandono por parte de las disqueras y gran parte del público hacia la música Disco, Frankie no tiene un material nuevo para proporcionar a sus adeptos. Este hecho lo llevó a echar mano de música realmente desconocida y rara, sencillos de música disco que no fueron lanzados comercialmente y que, de una u otra forma, se colaban en los anaqueles de las tiendas, artistas locales que aún estaban lejos de conquistar el estrellato y discos que importaba de diferentes lugares del mundo donde la música disco aún se producía, en especial Italia. La otra fuente de material nuevo fue la que cambio la historia de la música Dance moderna y creo un nuevo género que hoy día sigue siendo fundamental en la industria de la música, la remezcla de temas viejos de Disco de su gusto incorporándoles bases rítmicas más fuertes y contundentes. Al principio, la gente quedaba desconcertada al escuchar algunos éxitos Disco rejuvenecidos y con ganas de seguir la fiesta, las remezclas que Frankie Knuckles, con la ayuda de su amigo Erasmo Riviera realizaban, hacían que la gente enloqueciera de furor. Hacia 1980, la música que pinchaba Frankie era prácticamente toda remezclada por él, alargada y recortada a su gusto, añadía efectos y cajas de ritmos a los temas y esto hizo que en Chicago todos fueran al Warehouse a escuchar y vivir ese estilo propio y único, esa música nueva que no se escuchaba en la radio ni en ningún otro lugar.

Hacia 1983 Frankie Knuckles abre su propio club, el Power Plant, mientras el Warehouse se convierte en el Music Box, al cual llega la nueva sangre de Ron Hardy quien continua cincelando ese nuevo sonido llamado House, poniéndolo más agresivo y rudo que el de Frankie. Mientras tanto en el Power Plant, grandes productores de House se prueban en las pistas de baile, es el caso de Larry Heard, Marshall Jefferson, y Adonis, entre otros. Estos y otros grandes productores re mezclaban éxitos disco y añadían bajos repetitivos y ritmos nuevos, para que Frankie los pusiera en sus sesiones, este era un indicador para ellos, si el disco hacia mover la pista podría pensarse en ser prensado, si no, tendría que seguir siendo trabajado. Este contacto con productores llevó a Frankie a enfocarse mucho más en la producción, en los años 90 lanza varios trabajos e incluso gana el premio Grammy en 1997, su primera producción prensada en acetato fue *Your Love* en 1986, luego de ésta, sus producciones volvieron frecuentes. A finales de los 80, Frankie Knuckles y David Morales crean Trax Records la casa disquera dedicada al House por excelencia.



- Larry Levan, Frankie Knuckles y Tee Scott

2.5 El House viaja a Europa

La conexión entre la música Dance y el viejo continente se da por diferentes vías, quizá la más importante y evidente sea la isla Belear de Ibiza. Ubicada en el mar Mediterráneo con una extensión de 572 Km², Ibiza es la isla preferida por muchos para pasar vacaciones, en especial Ingleses; el turismo de Ibiza encuentra fuerte en la vida nocturna, actualmente cuenta con varios de los clubes de música Dance más importantes del mundo.

Desde la década de los 70, la isla era conocida por su libertad y ánimo festivo, sin embargo, es a mitad de los 80 cuando la música House llega para quedarse. Las diferentes discotecas hacen lo posible por tener en sus cabinas a Djs de reputación innovadores y que aseguren una gran fiesta, es el caso de César Melero el cual recuerda en una entrevista realizada por Jean Philippe Renoult para el libro *Global Tekno*:

“La fiesta comenzaba al amanecer y terminaba al atardecer. Para mí, valía todo. Pinchaba los primeros títulos de House de Chicago. Nadie, por otra parte, conocía esa música y la gente verdaderamente enloquecía. Antes de que llegara el House, la gente decía que mi música era demasiado monótona. De hecho, yo ya pinchaba muchas repeticiones de secuencias y de encadenamientos de análogos motivos rítmicos. Eso daba una sensación de monotonía y de reiteración. Yo pinchaba seguramente más duro que los otros Djs de la isla: Alfredo era más cool, Pipi más funky. En 1987 el Pachá se convirtió en el club fundamentalmente House de la isla. Ese año coincidí con Paul Oakenfold y me dijo: ‘¡Guau, eso es especial! ¿Cómo se llama?’ Y, claro, le respondí: ‘Esto es House, aquí tienes los discos’. Anotó las referencias una por una, muy escrupulosamente. Tú ya conoces el resto: Oakenfold llevó el House a Inglaterra”. (Kyrrou,2006).

La historia del House inglés también tiene como protagonista un club, The Hacienda, el club de Tony Wilson dueño del sello discográfico Factory Records, el cual a su vez grababa y promocionaba a las bandas progenitoras del sonido de Manchester, como Joy Division (luego conocidos como New Order tras el suicidio de su vocalista Ian Curtis), Happy Mondays y Cabaret Voltaire, entre otros. The Hacienda fue el lugar donde se unieron el House underground de Chicago, con el Post Punk Inglés, fue el catalizador para que el Reino Unido diera a luz su propio estilo de música electrónica, una mezcla de New Wave, Punk, y House, llamado Acid House.

Con la llegada del Acid House llega también al reino unido el éxtasis (MDMA), una droga desarrollada con fines terapéuticos que tiene entre sus efectos la desinhibición, el aumento de resistencia física, el aumento de percepción cerebral, entre otros. Esta droga, de alguna u otra forma, va a parar a las fiestas de música electrónica, lo que hace que la música se ligue a la drogadicción y a la ilegalidad. En 1987, bajo el gobierno de Margaret Thatcher, se cierran y satanizan los clubes de acid house y se inicia una carrera del estado para exterminar toda la cultura *rave* del Reino Unido, no sólo judicializando a todo aquel que porte, consuma o trafique con Éxtasis o cualquier sustancia psicotrópica, sino sacando leyes tan absurdas y claramente anti música electrónica como la prohibición de reunirse más de 10 personas a escuchar música repetitiva. La respuesta de la juventud británica ante la persecución de la que fueron víctimas fue el fortalecimiento de una contra cultura post punk que ignora totalmente los estatutos gubernamentales así como su cultura, costumbres, etc. Este movimiento no se opone al Estado, simplemente lo evade, lo ignora, dejándolo externo a su forma de pensar. Este fenómeno da lugar a las fiestas clandestinas y *Free Partys*, las cuales jugaron al gato y al ratón contra la policía y sus redadas durante muchos años, y en las cuales se desarrolló el estilo de House Inglés con exponentes como *Goldie*, *Shut up and dance* y Paul Oakenfold entre muchos otros.

3. HISTORIA DEL TECHNO

La palabra Techno es utilizada por primera vez en el libro *Future Shock* (1972) de Alvin Toffler, que hace parte del género literario Cyberpunk, el cual tiene auge en los años 80 y que trata temas futuristas decadentes y plantea un paisaje socialmente desolador invadido por los avances tecnológicos, políticas absolutistas y revolucionarios punk que se valen de la tecnología para, de alguna forma, entorpecer y eventualmente derrocar al sistema, a estos rebeldes les llama Techno Rebels. El término es usado por Juan Atkins para nombrar un tema de su autoría llamado "Techno city" (1984).

3.1 Contexto Histórico

Para hablar del Techno tenemos que hablar de Detroit. La ciudad se ubica en el noreste de los Estados Unidos, es la más grande ciudad del estado de Michigan y fue la ciudad más potente del mundo automotriz, casa de grandes marcas como General Motors, Ford y Chrysler. La población

de la ciudad motor llegó a su auge en 1950, con una población aproximada de 1'850.000 habitantes, su economía llegó a un punto cumbre en esa década; a la ciudad llegaban diariamente cientos de personas buscando una vacante en la industria automotriz para vivir dignamente en una ciudad que prometía gran estabilidad económica y laboral. Luego de la ola de violencia racial de 1967¹ y la posterior crisis del petróleo de los años 70, la economía, al igual que los niveles de población, empezaron a reducirse dramáticamente

En la década de los ochentas, la juventud hacía parte de un sistema en decadencia, todos tenían que ver con la industria, con las máquinas, con las inútiles labores de obrero; otros menos favorecidos sufrían el desempleo y la pobreza. La situación social que enfrentaban los jóvenes se convirtió en inconformidad y rebeldía, actitudes que luego se verán reflejadas en la música que hacen. Los jóvenes de la Motor City estaban no muy lejos del foco cultural estadounidense y muy cerca de los incesantes sonidos repetitivos de las máquinas. La cultura y el arte de una ciudad industrial no iban más allá de lo artesanal, a pesar de tener el gran legado musical de Motown, la gran discográfica estadounidense especializada en música negra y que logró ser parte de la historia de la música popular del mundo, que incluso desarrolló un propio estilo de tocar música. Gracias al legado del Motown, los jóvenes son poseedores de muchos discos y de la identidad de la música negra, esto sumado al sonido de la industria y la fértil influencia de la radio, daría origen a la que luego se conocería como la música de Detroit, el Techno.

Hoy día Detroit solo tiene 700.000 habitantes, la ciudad se ha declarado en bancarota, el sector inmobiliario está quebrado totalmente, se dice que en Detroit es más barato comprar una casa que un automóvil. Detroit es una de las ciudades con más propiedades abandonadas por kilómetro cuadrado en el mundo, lo que hace que se convierta en una ciudad insegura, la infraestructura de una ciudad grande, ahora con una población de menos de la mitad, está actualmente abandonada y sus edificios, carreteras y zonas industriales en desuso en su gran mayoría. La población que queda en Detroit es, en gran porcentaje de raza negra, los blancos fueron los primeros en emigrar, en un fenómeno conocido como *White Flight*. Actualmente, el gobierno de Detroit busca repoblar la ciudad ofreciendo visados a latinos interesados en establecerse en Estados Unidos.

3.2 Mojo influencia a Detroit

La historia del Techno de Detroit comienza en 1977 con Charles Johnson, conocido como Electrifying Mojo, un Dj de radio visionario que produce diferentes programas, transmitidos a través de la radio, todos ellos con su propio estilo. La música que Mojo programa rompe con los estándares de la industria radial, ya que cambia de género canción tras canción, pasando por el Soul, R & B, Funk, música clásica y New Wave europea, entre otros géneros; además, acostumbra transmitir música de su gusto personal, pasando por encima de lo que la cadena radial veía como

¹ En 1967 tuvieron lugar varios sucesos de violencia racial que fueron patrocinados y legalizados por el gobierno de los Estados Unidos en una clara muestra de un gobierno racista y segregador.

adecuado, es decir, canciones de duración estándar de radio (de 3 a 4 minutos), éxitos de temporada, artistas fomentados por compañías disqueras patrocinadoras de la cadena radial, etc.

La carrera de Electrifying Mojo comienza en la emisora de la Universidad de Michigan; en 1977 empieza una larga residencia² en la WGPR de Detroit (W.Grosse Point Radio), cadena en la que permaneció hasta 1982, luego de esto se muda para la WJLB (W. John. Lord. Booth.), donde logra gran popularidad con su programa diario *Landing of the Mothership*. La audiencia que sigue a Mojo es tan variada como la música que programa, la juventud negra de Detroit, la juventud blanca del sur de Canadá, todos lo oyen sin distinción, el programa no se asocia con estrato social alguno, su objetivo es la música poco conocida, innovadora y del exquisito gusto personal del Dj.

En 1985 pasa a WHYT y dos años más tarde a Ohio donde continua con su estilo ecléctico y poco convencional que siempre lo ha destacado, en 1990 vuelve a Detroit a la WMXD³

Electrifying Mojo a través de su programa radial *Midnight Funk Association* emite música de Kraftwerk, Depeche Mode, New Order, Yellow Magic Orchesta, entre otros. Este hecho es fundamental ya que es esta la influencia directa recibida por el trio de Belleville, Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson, además de muchos jóvenes entusiastas quienes después escribirían la historia del Techno de Detroit como Mad Mike, Kenny Larkin y Richie Hawtin (Kyrour, 2006).

3.3 Primera generación y sus influencias: Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson.

Los conocidos como El trio de Belleville son la primera generación del Techno de Detroit; cada uno de ellos tenía diferentes habilidades y cualidades que explotaron a lo largo de su carrera, pero compartían varias cosas en común, por un lado, el imaginario futurista cyberpunk planteado por autores como Alvin Toffler, William Gibson y Bruce Sterling, por otro, la pasión por la radio y la música poco conocida, finalmente y sobre todo, el interés en la música hecha con sintetizadores y de forma tecnológicamente revolucionaria.

Para ese entonces, esta nueva forma de hacer la música se desarrollaba en Europa, los mismos Juan, Derrick y Kevin nombran como referencias claras y directas a Kraftwerk, Giorgio Moroder, New Order y Neu!, entre otros, como referentes de sonidos nuevos y un nuevo estilo musical, al igual que a los americanos Soul Sonic Force, Cameo, Sly Stone, George Clinton, P-Funk y Afrika Bambaataa como referentes del funk y las primeras adaptaciones de esta nueva tímbrica en la música popular. Cabe destacar que los géneros más influyentes para la creación del techno fueron (1) el New Wave, genero post punk desarrollado principalmente en el Reino Unido a mediados de los 70s y 80s; (2) el Krautrock, genero desarrollado en la Alemania de la postguerra, que adapta

² Se le llama residencia en el argot de los Djs a la permanencia en un club, discoteca o estación radial, por lo menos una vez cada semana.

³ Algunas de estas siglas no indican necesariamente el nombre de la emisora sino que se refieren al código de identificación radiofónica, el cual es un estándar mundial.

nuevas formas de interpretación, mezcla y amplificación, al igual que una tímbrica experimental; (3) el Electro, adaptación de la electrónica al Funk estadounidense que surge a principios de los años 80; (4) el Disco, género que logró gran popularidad en Estados Unidos en la década de los 70s y que luego volaría a Europa transformándose en Italo Disco y Euro Disco; (5) otros géneros como el Reggae, el Dub y el Latin que, de una forma u otra, sentaron las bases para la creación del Techno.



- Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson

3.3.1 "The Originator" (Juan Atkins)

Es considerado el creador del Techno, fue el primero de los tres precursores en hacer música, gracias a sus estudios básicos en teoría musical en Belleville pudo escribir música y plasmar las ideas que tenía en su cabeza. En 1980 conforma junto a Rick Davis, un veterano de Vietnam interesado en la experimentación con música electrónica, la agrupación Cybotron con la cual producen los primeros temas de Techno que aún conservan un parecido al Electro. El sello Deep Space publicó el primer sencillo de Cybotron en 1981, "Alleys of your mind", el cual vendió alrededor de 15.000 copias, lo que llevó a que la disquera Fantasy los acogiera y en 1983 publicara su primer álbum *Enter*. Luego del éxito de *Enter*, Juan y Rick se separan por diferencias personales y musicales, no sin antes sacar un recopilatorio llamado *Clear*; Rick Davis sigue publicando bajo el nombre de Cybotron siguiendo una línea más *rocker*, mientras que Juan funda Metroplex, su propio sello discográfico. Después de dejar Cybotron Juan Atkins se hace llamar Model 500 y, bajo este seudónimo, sienta las bases del género que luego se conocerá con el nombre de Techno, canciones como "No UFO's", "The Chase" o "Future", todas de la segunda mitad de los 80s, son temas de referencia del sonido de Detroit. Cabe mencionar que con el sello Metroplex, Juan publica utilizando otros seudónimos como Model 600 y Channel One, y que otros productores también publican en este legendario sello (Loops, 2002).

Juan Atkins no solo es importante por ser el creador del sonido Techno de Detroit, sino que también fue el mentor y guía de Derrick May y Kevin Saunderson, dos personajes claves de la primera generación de Detroit.

3.3.2 "The Elevator" Kevin Saunderson

Nacido en Brooklyn New York, Kevin se muda de niño a la ciudad de Detroit donde entabla amistad con Juan y Derrick, su afición por la música de Electrifying Mojo lo une profundamente a ambos. Al salir de la escuela, Kevin estudia telecomunicaciones y juega fútbol americano en el equipo de su universidad; su pasión por la música parece no ir más allá de una afición, pero cuando Kevin entra al estudio de Juan Atkins descubre que en esta nueva música innovadora está lo que realmente ama. Kevin participa en la grabación de 1981 del primer sencillo de Cybotron y, a partir de 1983, se dedica a pinchar discos; para ese entonces tanto Juan como Derrick ya producen su propia música y Kevin se encarga de pincharla. A finales de 1985, Kevin es invitado a la producción de "Lets Go", una canción que crean en conjunto Juan y Derrick, durante estos 6 meses Kevin aprende todos los trucos, técnicas y pasos para la producción musical, esta información sumada al gran gusto musical y habilidad en las tornamesas lo llevan a hacer su propia música e iniciarse como productor. "Triangle of love" es el primer tema creado por Kevin con la ayuda de Juan y publicado en Metroplex bajo el seudónimo de Kreem.

La carrera de Kevin como productor alcanzó la cima junto a la cantante Paris Grey con quien conformó el grupo Inner City en 1988, año en el que publica su gran éxito, "Big Fun", el cual vende más de 5 millones de copias en el mundo. Kevin es conocido entre los tres de Belleville como "el elevador" por ser quien cosechó mayor éxito comercial, ayudó a que la música Techno fuera conocida a nivel mundial. El éxito de Inner City continuó hasta el 2004, además Kevin realizó muchos trabajos en solitario bajo su propio sello KMS, y actualmente sigue produciendo y pinchando discos.

3.3.3 "The Innovator" Derrick May

Su papel fue fundamental en la historia del Techno, no solo como productor y Dj, sino como la conexión primaria con Chicago, ciudad donde se estaba desarrollando la escena House en los 80s y donde, la madre de Derrick vivía. Cuando volvía de sus continuos viajes a Chicago llegaba entusiasmado y cargado de discos para poner al tanto a sus compañeros Juan y Kevin de la música que se estaba produciendo en Chicago, les contaba acerca de una comunidad que crecía cada vez más alrededor de la música, de los clubes donde se pinchaba Electro, y una música nueva llamada House, y de un tipo llamado Frankie Knuckles que tenía la fórmula para crear algo nuevo, algo duro, algo innovador y fresco.

En 1986, Derrick colabora con Juan en la producción de "Let's Go" y funda su propio sello disquero filial de Metroplex de Juan Atkins, llamado Transmat. En 1987 Derrick lanza su primera producción llamada "Nude Photo", ese mismo año lanza el que es considerado uno de los grandes himnos del House y del Techno: "Strings of life", nombrada así por el Dj de Chicago Frankie Knuckles, todos los temas hechos por Derrick May fueron grandes éxitos en la escena underground del Reino Unido.

Su producción se detiene en 1990, luego de este año se dedica a pinchar alrededor del mundo, labor que aún sigue desarrollando; en 2006 produce el documental *High Tech Soul*, acerca de la historia del Techno de Detroit.

3.4 El Music Institute de Detroit

Luego de echar a andar la rueda del Techno, Detroit estaba lista para un nuevo nivel de desarrollo musical, la creación de una escena de seguidores y entusiastas del nuevo género. Para que se dé efectivamente este encuentro debe existir un lugar de reunión, un espacio en común que congregue y conecte a Djs, productores y músicos, con bailarines, aficionados y futuros desarrolladores de la música de Detroit; la respuesta a estas necesidades es el Music Institute de Detroit.

En 1988 George Baker, productor de eventos y Dj, funda junto a su socio Alton Miller el Music Institute, un local supremamente sencillo que contaba con un sonido respetable y apenas un par de luces. El local estaba ubicado en el 1315 de la calle Broadway en el centro de Detroit, en un edificio abandonado, la decoración era tan básica que simplemente se reducía a paredes de color blanco y alguna luz estroboscópica, además se servían solo bebidas saludables, nada de alcohol ni drogas, la principal atracción del sitio definitivamente era la música y, por supuesto, los personajes que la producían mezclaban y re-mezclaban.

La selección musical de los viernes estaba a cargo del colectivo Deep Space, el cual estaba conformado por el trio de Belleville más otros personajes como Darry Wynn, Blake Baxter y Eddie Fowlkes. Los sábados eran los mismos George Baker y Alton Miller los encargados de encender la pista de baile.

Derrick May plasmó en el Music Institute todo lo que aprendió del mítico Ron Hardy, Dj residente del Music Box de Chicago, club que frecuentaba en sus visitas a esta ciudad, además aprendió de él su estilo de mezcla limpio y enérgico y esa sutil forma de llevar a los danzantes justo a donde él quería, y conducirlos al éxtasis prolongado con sus discos.

Uno de los sucesos más importantes que presenció el Music Institute, fue la incorporación, por parte de Derrick, de aparatos utilizados en la producción y en el estudio de grabación, en su set en vivo; este hecho marca el inicio de la producción en vivo, una tendencia nueva en el arte de pinchar discos. El ir creando el tema a partir de Loops y samples en vivo y mientras la fiesta se desarrolla es ahora todo un estilo de hacer música Dance, y es una técnica incorporada actualmente por muchos Djs alrededor del mundo, pero fue en el Music Institute que esta técnica vio la luz, en las manos de Derrick May.

Gracias al estilo único del sitio, en él se congregó noche tras noche una nueva ola de productores, Djs y promotores que pronto se convertirían en la segunda generación del Techno, nombres como:

Carl Craig, Richie Hawtin, Kenny Larkin y Stacey Pullen, entre otros, se encontraban siempre en las listas de habituales del Music Institute.

En 1989, el primer club de Techno en el mundo cierra sus puertas, por a varios factores como la violencia entre pandillas que llega a afectar la zona en donde está ubicado el sitio, los vendedores de drogas que ahora también frecuentan el Music Institute ensuciando su reputación y su principal objetivo que era el de poner a disfrutar a la juventud con la nueva música de Detroit. Luego de casi dos años de intensa actividad se da el cierre definitivo del recinto, este hecho además incentiva y libera los Djs y productores que ahora miran lejos, hacia el viejo continente, el recopilatorio, *Techno! The New Sound of Detroit* se vende ahora en Europa como pan caliente y los teléfonos empiezan a repicar, pronto un pequeño círculo de jóvenes negros de clase media-baja migrará al viejo continente, gracias a la música única que producen.

3.5 Expansión del Techno a Europa

En los 80s, mientras que en Detroit la crisis económica y social se profundiza aún más y los sonidos de Detroit son básicamente ignorados en el resto del país, en Europa los ingleses y europeos ponen sombrillitas a sus cocteles y toman el sol en Ibiza, isla española que desde siempre ha tenido la reputación de isla-fiesta. Es en Ibiza donde la cultura Dj tuvo su cuna en Europa, gracias a clubes como Pachá, Amnesia o Histeria. Musicalmente el terreno ya ha sido abonado por el hermano House de Chicago, la música electrónica que se basó en el Disco para poner a bailar a una nueva generación. Luego de sus vacaciones, la gente adinerada de Europa vuelve a sus países de origen (casi siempre se trataba de Inglaterra y Alemania), y con ellos llevan, no sólo el cuerpo bronceado, sino también los discos de ese tal House y la droga de moda, el éxtasis. Gracias a la popularidad que va tomando la música House hacia la segunda mitad de los años 80 en Europa, los promotores, productores y dueños de sellos disqueros, fijan su mirada en Estados Unidos y su nuevo estilo musical, y empiezan a importar nuevos sonidos, entre éstos el Techno, que para ellos en un principio es el House que se hace en Detroit.

A finales de los 80s, el Dj dueño de la disquera Kool Kat, Neil Rushton, hace contacto con Derrick May, le hace saber que gracias a la canción "Nude Photo" surgió su interés por este nuevo género musical, y que está seguro de que en Europa podría ser un gran éxito. Luego de consultarlo un poco y teniendo en cuenta que Derrick debía costearse su propio pasaje, éste finalmente pisa suelo inglés y firma con el empresario el lanzamiento en Europa de un recopilatorio del sonido de Detroit, el ya nombrado *Techno! The New Sound of Detroit!* Cabe destacar que fue la primera vez que la palabra Techno se usó con el fin de nombrar todos estos temas en conjunto, haciendo que en Europa se relacionara directamente este sonido con la palabra Techno y bautizando definitivamente al género.

Sin embargo, esto no fue lo único que Derrick logra en Europa, prácticamente deja cimentado un puente comercial entre Detroit y Londres, logrando más tarde llevar a Juan Atkins y Kevin Saunderson, entre muchos otros. Gracias a este acuerdo, el Techno recibe una inyección de

dinero, reconocimiento y respeto que impulsa enormemente al género y a los nuevos productores, tanto en Estados Unidos como en Inglaterra, donde años más tarde se empieza a hacer un nuevo Techno Europeo que, según el país donde se produce, tiene diferentes características.

3.6 La Segunda generación

Luego de la exportación de Techno a Europa y la postulación de éste como género sólido y contundente, una segunda generación de interminables nombres surge con una evolución y desarrollo del sonido que hace que en los 90s el Techno se globalice, se mezcle con otras culturas y tenga por hijos infinidad de subgéneros en el mundo entero.

Algunos exponentes de la segunda generación del Techno son Carl Craig, Richie Hawtin, Jeff Mills, Rob Hood, Claude Young, Kenny Larkin, entre otros, además de importantes agrupaciones y colectivos como Octave One y Underground Resistance, éstos últimos ligarían estrechamente al Techno con la crítica social y la lucha política.

Son los miembros de esta segunda generación quienes se encargan de pulir y definir estilísticamente el Techno. Poco a poco se eliminan las antiguas reminiscencias Disco y Funk, el nuevo Techno es cada vez más oscuro y minimalista, su sonido es más sintético, los adelantos en cuanto a la tecnología de las herramientas de producción se ven plasmados en la nueva tímbrica propuesta por la vanguardia. Ejemplo de esto es la incorporación de pedales diseñados para dar efectos a guitarras, implementados por Richie Hawtin en sus producciones, la implementación del ordenador y los instrumentos MIDI como elementos fundamentales en la creación de nuevos sonidos y la división en diferentes sub-géneros del Techno tanto comerciales y estilo pop, como underground, fuerte, oscuro y minimalista.

3.7 Underground Resistance

En 1990 nace el colectivo Underground Resistance, sus fundadores son Mike Banks (Mad Mike), Jeff Mills y Robert Hood. Pronto se unirían a ellos y cobijarían bajo el colectivo muchos otros productores como Blake Bexter, Scan 7, y otros que gracias al anonimato que profesan es difícil identificar.

La gran importancia de Underground Resistance no sólo radica en lo musical, sino que también se basa en la reivindicación con temáticas sociales y políticas tan fuerte que tiene el colectivo; sus políticas están claramente ligadas con la defensa a los derechos humanos, la lucha contra las maquinarias comerciales y la identidad negra como símbolo del anhelo de igualdad.

Una de las características más interesantes del colectivo (que además es sello disquero) es el uso del anonimato como arma contra la industria musical comercial. En el colectivo los productores

pueden cambiar de seudónimo en cada producción, no es extraño encontrar temas de autoría de SID (Somewhere in Detroit). Los miembros de Underground Resistance rara vez otorgan entrevistas y, si lo hacen, van cubiertos con pasamontañas que resguarden su verdadera identidad o mejor, que muestre que su identidad no es personal sino colectiva y que su resistencia no se compra. Mad Mike nunca salió de Detroit, sigue una radical línea de anonimato que incluye el no ser fotografiado o entrevistado y, sin embargo, es uno de los productores más importantes del mundo. Su colectivo, en cambio, sí ha visitado Europa, donde son recibidos como profetas anónimos del Techno y portadores de la semilla original de Detroit, actualmente siguen vigentes como colectivo y sello disquero, siendo sus producciones apetecidas por Djs de todo el mundo y buscadores de tesoros en vinilo.



- Algún miembro de Underground Resistance

4. JUNGLE/DRUM AND BASS

El Drum and Bass es un estilo de música electrónica nacido en el Reino Unido en la década del 90, el cual es producto de un legado dejado por muchas músicas de baile anteriores. Entre los ancestros del Drum and Bass (DnB), podemos destacar al Dub de Jamaica, el cual, con el uso de

efectos y la práctica del estudio de grabación como instrumento, influenció a toda la música Dance venidera, el Reggae, el Dancehall y la cultura del Sound System en general. De este afluente Jamaicano con técnicas como el *Toasting*⁴, se desprende un género llamado Jungle, el cual se basa en la repetición de bucles o loops de percusión de Funk a una velocidad de entre 130 y 170 BPM, y el uso de samples de Dancehall y música jamaicana. La conexión entre el Dub de Jamaica y el Jungle de UK de nuevo son los Djs; los cuales en un principio viajaban a Jamaica a vacacionar, como muchos ingleses lo hacen en la isla que fuera colonia británica hasta hace muy poco (1962). Luego de la independencia de Jamaica en 1962, los Jamaicanos podían viajar al Reino Unido, se daban muchos casos de familias en busca de una mejor situación económica, lo que conllevaba a que viajaran con todas sus pertenencias, incluyendo sus discos.

En los 90 la juventud de UK vive la época de las *Raves*, fiestas en su mayoría ilegales, a las que miles de jóvenes acuden; la gran cantidad de jóvenes aficionados a asistir a las raves y a la música electrónica crean, de forma implícita, una contracultura posterior al punk pero con gran parte de su ideología, ahora sumada a la tecnología, la música electrónica, la globalización cultural y el éxtasis. Fue de la cultura Rave de donde se desprende una corriente musical netamente europea llamada Hardcore, de la cual a su vez según su tímbrica y su color se desprenden dos sub-géneros, el Happy Hardcore y el Darkcore, de éste último es hijo el Jungle.

El Jungle recibe su nombre de la mezcla de dos términos con diferente significado según el origen cultural, por un lado el apelativo despectivo *Jungle Music*, que se refiere a la música de África y en general a la música negra, usado los Ingleses y blancos en general, en contraste con el término *Junglist* el cual para los jóvenes jamaicanos o descendientes directos de Jamaicanos ahora residentes en el Reino Unido se refería a los Djs que cantaban sobre los *Riddims*⁵ sobretodo en el área de Kingston (Loops, 2002).

El término resultaba adecuado, debido a su complejidad de ritmos sobrepuestos y los samples de música Funk. El Jungle se caracteriza por su conexión irrompible con la música de Jamaica como el Dancehall y el Rocksteady, además de la conexión ultra musical referente a la técnica de producción del Dub, la cual es fundamental en el Jungle. Hacia 1992-1993, la música Jungle carga con la reputación de ser una música de delincuentes y vándalos, los lugares donde se escucha esta música son estigmatizados con lugares de consumo de drogas y alcohol. En los años 90 se desarrolló el Jungle de forma paralela a otros géneros descendientes de la cultura Rave europea como lo son el Hardcore, Darkcore y UK Garage, entre otros. El Drum and Bass aparece como una ramificación del Jungle sin letra (o al menos sin tanta como este), esto hace que se despoje de la actitud gánster que poco a poco había adquirido el Jungle y le da un toque internacional y universal que catapultó al Drum and Bass a ser producido mezclado y difundido en muchas partes del mundo como Latinoamérica, Asia, Norte America y el resto de Europa.

⁴ La técnica del *Toasting* es el ancestro directo del Rap, consiste en que el Dj tenga un micrófono y cante sobre las partes de la canción desprovistas de letra.

⁵ La palabra *Riddim* se refiere a las pistas sobre las cuales se cantaba, estas por lo general carecían de derechos de autor, motivo por el cual muchos cantantes las usaban.

En 1992 llega a las listas una canción llamada "On A Ragga Trip" de SL2, la cual fue muy conocida por ese extraño ritmo que poseía, luego de eso las puertas del DnB se abrieron y el extraño ritmo fue reconocido como un género musical en desarrollo, que perduraría casi toda la década y que aún hoy se sigue difundiendo en algunas esferas underground y especializadas. Hacia 1994, la escena electrónica londinense está llena de DnB por doquier, clubes como *Raw*, se especializan en esta música innovadora, productores que se vuelven estrellas gracias a este género como Dj Goldie, Rebel MC y su sello disquero que hoy sigue siendo referente del Jungle y el DnB, Congo Natty Records, entre otros.

A mitad de la década de los 90 el DnB se ha internacionalizado y ha emprendido caminos de división con sus raíces primeras, la línea del Ragga Jungle se divide en Jump Up y Hardstep, el uno ultra enérgico optimista y melódico, el otro más underground y agresivo, lleno de bajos saturados y duros. Por otro lado, la corriente instrumental del DnB que se mantuvo más ligada al sonido Techno se convierte en Darkstep y Techstep, el uno evocando la estética vampiresca y terrorífica, el otro evolucionando hacia una interesante fusión con el Jazz y la música latina y convirtiéndose en semilla de géneros contemporáneos como el Dubstep.

Actualmente se sigue produciendo Drum and Bass de excelente calidad, productores de todo el mundo aportan alimento a la escena underground, que tiene focos en el Reino Unido y Sur América.

CAPITULO II. EL PAPEL DEL DJ Y SUS PRINCIPALES HERRAMIENTAS

1. EL INTÉRPRETE

Para muchos, un Dj (*Disc Jockey*) es aquel personaje que pone, de una forma u otra, un disco tras otro siguiendo algún tipo de orden o desorden, que con ayuda de máquinas como tornamesas, unidades de cd, amplificadores y computadores reproduce música de otros con fines de entretenimiento. Sin embargo, esta es una mirada muy superficial de un oficio que, en comparación con otros, es muy nuevo pero que conlleva un trabajo arduo y dedicado de interpretación y composición musical.

El trabajo de poner música pre grabada para el público data de los años 60 cuando, en la industria creciente de la radio en los Estados Unidos, los encargados de la selección musical se convertían en influyentes personajes, ya que tenían en su poder hacer que un tema se convirtiera en el éxito del año o se olvidara en los anaqueles de la tienda; éstos aun no poseían mayores habilidades técnicas pero si tenían una gran percepción del mercado y del comercio de la música grabada, algunos labraron gran reputación pues se tomaban el trabajo de investigar y buscar aquellos discos adecuados para su público, mientras otros vendieron su alma a las disqueras y se dedicaron a difundir los discos que su patrón les ordenaba.

Una de las habilidades primarias y más llamativas de un Dj es el paso de un disco al otro, de forma que los temas musicales, se mezclen y traslapen, por lo menos rítmicamente; luego evolucionaría esta técnica, inicialmente, superponiendo y haciendo coincidir un beat sobre otro, luego esta superposición se ampliaría al ámbito armónico. Esta herramienta comúnmente usada se llama *beat matching*.

El primer Dj moderno en brindar una actuación en la que se empatan el ritmo de la canción que termina con la que recién empieza se llamó Fracis Grosso un ítaló americano que, además, es el primero en implementar los audífonos en la cabina para monitorear el disco que quería poner y escucharlo antes de que el público lo hiciera. De esta forma, se abre una nueva manera de ver el hecho de poner música para un público; ahora el Dj tenía habilidades y destrezas técnicas, además de un gusto musical capaz de complacer a los bailarines en la pista. La mezcla de dos canciones sería una semilla que germinaría y se convertiría en arma esencial de los Djs en adelante y todo esto sin que aun apareciera en la escena el género predecesor de la música electrónica popular, el *Disco*.

Algunos años más tarde (1975), un jovencito de 14 años detiene con la mano el disco de vinilo que tenía girando para escuchar lo que su madre le dice fuera de su habitación, luego mueve el disco adelante y atrás y piensa que el sonido que produce es genial y que podría tener cierto potencial. Sin saberlo, el pequeño Theodore Livingston, originario del Bronx en Nueva York, descubre el *scratch* otro rudimento fundamental para el desarrollo del *Hip-hop* y la cultura del *Rap*.

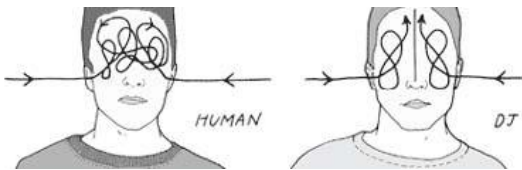
Los anteriores son sólo un par de ejemplos de Djs que revolucionaron de alguna manera la forma de interpretar música pre grabada frente al público. Actualmente, un buen Dj debe poseer características más allá de las técnicas para llevar a cabo una interpretación exitosa, por ejemplo, una gran sensibilidad con la pista de baile, una correcta lectura de la gente a la que se enfrenta, y una gran memoria musical y capacidad para utilizar el sistema de audio en pro de su actuación y deleite del público. A diferencia con la interpretación de un solista o una banda, un Dj no prepara su actuación, tal vez si prepare una serie de discos que crea convenientes, pero no lleva una idea predeterminada del orden en que los va a poner, ésto porque su objetivo es la interacción con el público, llevar preparadas las palabras que uno va a decir sería inútil si lo que quiere es comunicarse con alguien y establecer un dialogo. Para esta nueva forma de entender el proceso de interpretación, el Dj desarrolla una percepción de lo que al público le parece adecuado, una habilidad que solo se gana con la experiencia. Dicho esto, podríamos decir que el Dj lo que interpreta no es el tornamesa ni los cds ni la computadora sino las sensaciones de la gente; la mezcla perfecta técnicamente hablando o el *scratch* mas virtuoso no pasará a ser más que una exhibición de técnica, si el Dj no es capaz de interpretar correctamente lo que la gente quiere. Esto nos lleva a pensar que la gente no desea lo mismo siempre ni en el mismo momento, es decir, hay un momento para charlar y tomar algo, otro momento para bailar o para cantar, otro para saltar y enloquecer, otro para bailar en pareja, etc. Estos momentos descifrados de forma correcta por el Dj y sucedidos acertadamente y con la duración adecuada, hacen en sí una actuación tan satisfactoria para los asistentes que saldrán del recinto tan extasiados, sudorosos y satisfechos como si hubiesen presenciado el show de los músicos en vivo. La actuación de un buen Dj en vivo nunca se repite porque nunca es igual la gente y si lo fuera no sería igual su energía ni la mente del Dj en ese momento. El Dj tiene bajo su poder un repertorio tan amplio como un músico posee notas musicales, acordes, escalas, etc., y con este puede llevar al público a estados impensables.

Además de poseer una gran colección de música pre grabada, el Dj puede crear en vivo música nueva hecha de retazos de música vieja, puede tomar los dos compases del reef de guitarra del éxito funk estadounidense de los 70s y mezclarlo con una batería de Drumm and Bass inglés de mitad de los noventa, y siendo cada uno reconocible por separado, llegará a ser para el público algo nuevo hecho por el Dj en vivo para ellos.

La actuación del Dj en vivo tiene mucho de interpretación, mucho de improvisación y mucho de composición, es por esto que, a diferencia de lo que muchos piensan, no cualquiera puede ser un buen Dj, a pesar de que cualquiera puede ser capaz de oprimir botones, mezclar discos y subir o bajar volúmenes. Cualquiera puede rascar una guitarra y pisar trastes pero darle una lógica interpretativa y crear un discurso musical son habilidades propias de un verdadero músico e interprete; éste sabe enlazar ideas musicales y crear una obra que el público disfrute, de la misma

forma un buen Dj escoge el tema perfecto, el enlace correcto, el camino efectivo para llevar a su público a donde él quiere, creando así una meta obra que el auditor percibe como la actuación perfecta.

El trabajo del Dj no solo es en la cabina, al igual que su mercado no se limita a los bares, discos o clubes; el buen Dj que los fines de semana juega con las sensaciones del público y lo lleva de un lugar a otro, entre semana desarrolla un trabajo de investigación, audición y clasificación de música, tanto nueva como recomendada, la nueva siguiendo artistas específicos o ritmos musicales en concreto, y las recomendaciones de diferentes fuentes, como páginas de internet especializadas, emisoras web, listados de Djs (*chart list*) e incluso el mismo público. Mantenerse informado de los últimos lanzamientos, escudriñar en las tiendas de discos y escuchar interminables listas de canciones, es uno de los trabajos más importantes de un buen Dj, buscar y encontrar los tesoros que estas listas esconden, escuchar los consejos de los empleados de las disco tiendas, estar al tanto de la actualidad y tener conciencia del pasado de la música que pincha, le da al Dj el material que el fin de semana expondrá ante su público y que hará la diferencia con otros Djs.



- Manual del Dj, Broughton (2003)

Otro trabajo esencial para el Dj es el orden, una colección de música puede ser muy amplia y brillante, llena de piezas valiosas y únicas, pero si el Dj no es capaz de manejarla y moverse entre ella con total versatilidad no sirve de nada, el Dj tiene que tener justo lo que necesita, tan a la mano como sea posible, esto implica que sepa y tenga claridad del orden de su colección. No existe una única forma de organizar una colección, pero una organización efectiva debe contener información no solo tan básica como nombre de la canción y su autor, sino también una más específica concerniente a la mezcla, como BPM (Beats por minuto), y en algunos casos tonalidad, además de ordenes más generales como género o tipo de público. Este además de ser un aspecto muy importante es muy personal, existen casos de Djs sobretodo de las décadas doradas del vinilo, 80s y 90s, que encima de la etiqueta o *label*⁶ que contiene información del disco, pegan papeles blancos y en ellos escriben sensaciones que este disco produce, a él y a su público, esto además con la intención de esconder la información original del Disco y que sus competidores no sepan qué disco pinchan. Actualmente, el software especializado en pinchar discos permite tener una colección siempre creciente de forma ordenada y muy completa, siempre y cuando se sepa

⁶ Aquí, la palabra *Label* hace referencia a la etiqueta pegada en el centro del disco de vinilo.

usar, y los grandes Djs ya no esconden los *labels*, de hecho publican sus *tracklists*⁷ que seguramente tiene producciones originales además de temas adecuados según él.

Una faceta muy importante de un Dj profesional es su papel como productor, ésta se da especialmente en el Dj que no solo se dedica a la práctica directa en una fiesta, frente a un público, sino que se interesa en la composición como tal. La producción de música *Dance* tiene sus raíces en los años 70s cuando los músicos tienen un acceso a instrumentos electrónicos innovadores como el sintetizador y el *sampler*, y empiezan a usarlos en sus bandas y proyectos musicales, agrupaciones como Kraftwerk, Tangerine Dream, Can, Neu!, entre otras, empiezan a adaptar sonidos electrónicos a sus producciones. En los años 80s, la digitalización de los sintetizadores y la creación de la tecnología MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) hace que los precios bajen mucho y los nuevos instrumentos estén al alcance, no solo de músicos profesionales, sino de melómanos, aficionados y músicos caseros; este es un paso esencial para que los Djs pudiesen innovar en sus actuaciones, incorporando nuevos dispositivos que enriquecen la música que ponen al aire. El desarrollo de la producción se da en una cuna negra, el álbum *Planet Rock* (1982) de Afrika Bambaataa, introduce un concepto fundamental en las posteriores músicas electrónicas de baile y es el obsesivo rigor del beat, esta sería una característica esencial de la música electrónica en adelante. En el aspecto tímbrico también es un referente, gracias a que fue grabada con una TR808 de Roland, maquina rudimentaria y de gama baja progenitora de cajas de ritmo esenciales para el desarrollo del Techno y el House, como si fuera poco el productor introduce múltiples muestras tomadas del *Trans Europe Express* de Kraftwerk, empleando otra técnica esencial del Dj productor, el sampleo o muestreo de material preexistente; esta técnica también tendrá una enorme trascendencia en diferentes ámbitos y géneros de la música electrónica como el *Match Up*.

El concepto de *Remix* nace también en esta época de forma más comercial, cuando los jóvenes productores como Arthur Baker, reciclan los viejos éxitos del ahora aborrecido *Disco* y le incorporan ese sonido nuevo y fresco que los utensilios electrónicos ponen a su disposición: sonoridades ya conocidas pero mezcladas de otra manera, una organización formal diferente a la original, el juego de intersección y superposición de los beats de diferentes temas, y la mezcla de varios éxitos del mismo o diferentes artistas en la misma pista. Al mismo tiempo, clubes como *The Loft* en Nueva York y el *Paradise Garage* de Chicago junto con sus Djs residentes, David Mancuso y Larry Levan respectivamente, tienen sed de nuevos sonidos, sueñan con un Kraftwerk más Funky y un Disco que no sea más eso sino que sea algo nuevo, y solo logran saciar su sed adaptando ellos mismos nuevos beats y melodías a viejos éxitos. Esto los lleva a incorporar estas novedosas ideas sonoras en nuevas canciones producidas en estudios, listas para ser pinchadas y utilizadas en sus sesiones de discoteca.

⁷ *Tracklist* es un término que se refiere a la lista de canciones utilizadas en una sesión en vivo, en el orden que fueron pinchadas, y con indicaciones temporales del comienzo y finalización de cada una, y empate entre las diferentes canciones. El *tracklist* es también una herramienta comercial que le sirve al Dj para difundir y vender los temas utilizados en su mezcla, que muchas veces son de su autoría o de sellos disqueros patrocinadores.

Mientras tanto, en el anónimo Detroit, Juan Atkins junto a su agrupación *Cybortron*, lanza su primer álbum *Enter*, el cual, según él mismo, trataba de evocar ese sonido de Kraftwerk pero con el Funky que éste anhelaba. De esta forma se lanza el primer álbum pre Techno y se da el gran paso hacia la producción relativamente casera.

Con la llegada del siglo XXI el Dj productor llega a un estatus de estrella de Rock, algunos Djs productores se convierten en influyentes figuras del ámbito comercial y los artistas mejor pagados. Esto conlleva a que sea una profesión anhelada por muchos pero seguida con total entrega por no tantos, grandes productores a nivel mundial con instrumentos no demasiado costosos en comparación con un estudio profesional, producen música electrónica alrededor del mundo, el mercado se ha ampliado a los mismos Djs productores de todos lados, los cuales venden y compran música hecha por y para Djs, en diferentes formatos, ya sea digitales o físicos, con el fin de incorporarlos en sus propios sets. Páginas de internet como Beatport.com o Traxsource.com, son verdaderos portales donde encontramos temas entre 1 y 3 dólares en formato .wav o .mp3 de artistas de todo tipo de música electrónica como Electro, House, Techhouse o Dubstep, además se encuentran las listas de los Djs más reconocidos e infinidad de labels⁸ alrededor del mundo. Estas páginas se actualizan diariamente con cientos de tracks recién lanzados lo que lo convierte en un mercado atractivo para el Dj productor, no solo para comprar y actualizarse, sino también para vender sus track originales.

Actualmente, un Dj productor tiene a su disposición todo un mercado lleno de opciones de equipamiento para su *Home Studio* o estudio casero, aparte de los dispositivos de reproducción como tornamesas, reproductores profesionales de cd, mezcladores, controladores o procesadores de efectos, también tiene teclados MIDI, controladores para la producción como secuenciadores, samplers, cajas de ritmos, entre otros.

⁸ En este caso, *Label* se refiere al sello disquero.

CHART
TIGA SEPTEMBER 2011 CHART
 DATE CREATED 2011-09-20
 GENRES House, Techno, Deep House, Tech House, Indie Dance / Nu Disco
 DESCRIPTION tiga.ca facebook.com/officialtiga

10 TRACKS TOTAL

	TITLE	ARTISTS	REMIKERS	LABEL	GENRE	RELEASED
1	Wildfire Objekt Remix	SBRKT	Objekt	Young Turks	Techno	2011-06-27
2	Vulkan Alarm! Original Mix	ZTZ		Turbo Recordings	Indie Dance / Nu	2011-09-06
3	High Gee Jesper Dahlback	Phonogenic, Sasse	Jesper Dahlback	Dieb Audio	Techno	2011-09-05
4	It's A Crime Caribou Mix	Virgo Four	Caribou	Rush Hour	House	2011-06-20
5	Soulspeak Shed Remix	Basic Soul Unit	Shed	Daily	Techno	2011-06-31
6	Tin Tin Original Mix	Jan Driver		Boynotez Records	Indie Dance / Nu	2011-09-05
7	LEZGO Original Mix	Justin Martin, Ardaian		dirtybird	Tech House	2011-05-24
8	Girl At A Party With Siren	The Dove		Turbo Recordings	Indie Dance / Nu	2011-06-23
9	Acid Trax 2011 Angel Alanis Dub	DJ Pierre, Green Velvet, Phuture	Angel Alanis	Alto Acid Digital	Tech House	2011-07-18

- Track List del Dj Tiga publicado en Beatport.com

2. EL INSTRUMENTO

Si nos preguntamos acerca de cuál es el principal instrumento del Dj, es fácil pensar que es tal vez el tornamesa o el mixer, sin embargo no hubiesen existido Djs ni mucho menos música Dance sin la aparición de un instrumento, que data de la prehistoria de la música electrónica, el sintetizador, por eso no está de más revisar cronológicamente su evolución.

2.1 El sintetizador

Las raíces del sintetizador provienen de inventos de finales del siglo XIX tales como el Telarmonio o Dinamófono (1896), del estadounidense Thaddeus Cahill, el Theremin (1919) del Ruso León Theremin, posteriormente el Ondas Martenot (1928), y otros artefactos que por su gran peso y tamaño en algunos casos o gran dificultad para ser interpretados, los hacían casi imposibles de comercializar; en 1947 aparece el transistor, el cual permite hacer instrumentos mucho mas portátiles y económicos.

1963. Robert Moog conoce al compositor Herbert Deutsch personaje que lo inspira a realizar en 1964 un híbrido de dos módulos, uno de amplificación y otro de oscilador controlado por voltaje con teclado.

1967. Robert Moog llama a sus sistemas mixtos sintetizadores.

1968. Wendy Carlos lanza su LP "switched on Bach" trabajo en el que este interpreta obras de Bach en el sintetizador de Moog, gracias al basto éxito comercial que tiene este LP mas músicos y sellos disqueros encargan más sintetizadores.

1970. Se lanza el modelo "minimoog" el cual traía los timbres predeterminados de fabrica lo que reducía tremendamente los costos de producción y además hacia que su tamaño fuera mas portátil, el éxito en ventas de este aparato fue abrumador, mas de 13.000 minimoogs fueron vendidos hasta 1981.

1975. Aparece el "Polymoog" primer sintetizador polifónico además con teclas sensibles, de esta manera los interpretes podían hacer acordes y dinámicas con gran fluidez y espontaneidad.

1980. Roland saca al mercado la TR-808 la síntesis se encarga del ritmo y se crea una de las primeras cajas de ritmos, la primera programable y una de las mas populares.

1981. Roland pensando en los guitarristas y percusionistas saca un pequeño sintetizador de bajo llamado TB-303 con secuenciador integrado para que el músico programe el bajo y pueda estudiar como si tuviera un músico acompañante, el sonido de este aparato era básico y sin mayor pretensión y por eso su costo era tan bajo, este sintetizador fue definitivo en la creación y desarrollo de la música electrónica popular mas específicamente el Techno y el Acid House.

1983. La tecnología digital se establece firmemente en varios modelos de teclados como el "Prophet" de la compañía Sequential Circuits o el DX7 de Yamaha, modelos que integran el lenguaje MIDI. Es precisamente en los 80's que las compañías Japonesas desarrollan infinidad de Sintetizadores a precios realmente asequibles lo que los populariza ente los jóvenes y los músicos de clase media, marcas como Roland sacan al mercado pequeños aparatos fácilmente adquiribles pero con posibilidades limitadas.

1990. Con la popularización de la computación las compañías de tecnología como IBM, Intel o Apple desarrollan procesadores muy veloces y memorias de gran capacidad en poco espacio, esto le permite a los productores de sintetizadores desarrollar el potencial de estos al máximo incorporándoles prestaciones de modelado de sonido, gran capacidad de conectividad tamaños reducidos precios variados, etc. Actualmente las compañías desarrollan teclados que emulen al máximo el sonido analógico controlado por lo digital y la oferta de posibilidades es tan amplia como los estilos musicales.



2.2 El tornamesa

El nombre Technics fue presentado como una marca para altavoces de alta calidad, comercializados en Japón por Matsushita en 1965. El nombre llegó a la fama con la generalización de las ventas internacionales de tocadiscos de tracción directa. En 1969, se presentó el SP-10, el primer tocadiscos de tracción directa para el mercado profesional, y en 1971, el SL-1100 para consumidores domésticos. El SL-1100 fue utilizado por el influyente DJ Kool Herc para el primer sistema de sonido que creó después de emigrar desde Jamaica a Nueva York. Este último modelo fue el predecesor del SL-1200 que, como el mejorado SL-1200 MK2, se convirtió en un tocadiscos ampliamente utilizado por los DJs. El SL-1200 MK2 es un equipo sólido e incorpora un control de velocidad que mantiene la velocidad constante y la variabilidad en baja velocidad, por lo que resultó una popular herramienta para los DJ.

El SL-1200 siguió evolucionando con la serie M3D, seguido por la serie MK5 en el año 2003. Originalmente creado por Panasonic para mostrar sus ofertas de alta gama, a principios de los ochenta Technics terminó ofreciendo toda una gama de equipos de diferentes calidades.

Matsushita retiró el nombre Technics casi por completo a comienzos de 2000. En 2003 la marca sólo comercializaba la serie 1200 de tocadiscos, pianos digitales y otros accesorios para DJ que se comercializaban mayoritariamente en Estados Unidos y Europa. Finalmente a mediados de noviembre de 2010, Panasonic tuvo que anunciar que ya no se fabricarían más tocadiscos bajo la marca Technics. La marca japonesa justificó este hecho diciendo que era imposible luchar contra las ventajas que ofrecía la música digital y que además cada vez se les hacía más difícil fabricar los tocadiscos porque las piezas ya no se conseguían debido a que se iban dejando de fabricar por parte de quienes se las proveían. Lo único que Panasonic ofrece bajo la marca Technics son los auriculares profesionales para DJ.

1969. Panasonic lanza por medio de su marca Technics primer motor de tracción directa SP-10 primer giradiscos con motor de tracción directa 1970 diseñado para su uso en estudios no incluía el brazo fonocaptor y regulaba la velocidad por medio de un tacómetro.

1971 SL- 1100. Influyente en la historia de la música gracias al uso de un Dj de este modelo, se trata de el Jamaíquino Dj Kool Herc, el cual crea la técnica del backspin en la cual con dos discos iguales alarga la sección instrumental del tema para permitirle al cantante o MC tener una base rítmica sin las voces originales. El modelo incluía control de pitch.

1974 SL 1200. Esta tornamesa incluye una luz estroboscópica, una estética compacta y con prestaciones profesionales como un filtrado de ruido para un sonido libre de impurezas eléctricas.

1975. Sp-10 mk2. Estabiliza la velocidad del motor por medio de un sistema de control de voltaje, lo cual permitía que cualquier fluctuación en la velocidad fuera corregida automáticamente por el motor, además de un sistema de frenado electrónico único hasta el momento en el diseño de tornamesas, esto hizo que se popularizara en el uso en emisoras para reproducir la música que emitían, además del uso en casa para el cual fue específicamente diseñado el sistema *sp-1000mk2*. En este momento este equipo es muy apetecido entre coleccionistas y su precio en el mercado de segunda alcanza cifras muy elevadas. Lo revolucionario de esta tornamesa radica en que utiliza un motor directo siendo de un tamaño portable, de esta manera hace que el plato gire a diferencia de

las otras tornamesas de la época que utilizaban una banda para transporta la energía, esto hacia que la 1200 fuera capaz de tener un fuerza constante permitiendo al Dj mover el acetato adelante y atrás y en cuanto lo suelte el disco siguiera girando a la misma velocidad, otro gran avance fue el *pitch bend* el cual permitía al Dj subir o bajar la velocidad del motor cambiando así el tempo de la canción con un rango de más o menos 20 pulsos por minuto sumados o restados, lo que permitía al Dj traslapar un disco sobre el otro; la tornamesa también seria usada por los jóvenes negros de New York con un estilo llamado *scratch*.



- Technics 1200 Mk2

2.3 Controladores MIDI

Antes que nada cabe especificar que MIDI (Musical Instrument Digital Interface), es un protocolo estándar que surgió a principios de los 80s; al cada compañía tener su protocolo de programación propio se hacía imposible interconectar diferentes aparatos, con la estandarización de este lenguaje el mercado se abrió y los usuarios podían interconectar sus aparatos entre si y con ordenadores con gran facilidad, esto también permite crear aparatos pensados para simplemente controlar la señal MIDI es decir enviar señales digitales a una computadora que es la encargada de producir el sonido en sí.

Los controladores MIDI son dispositivos creados para enviar señales MIDI, estos pueden tener prácticamente cualquier forma desde lo más básico que es un teclado pasando por formas de guitarra percusiones y hasta tornamesas.

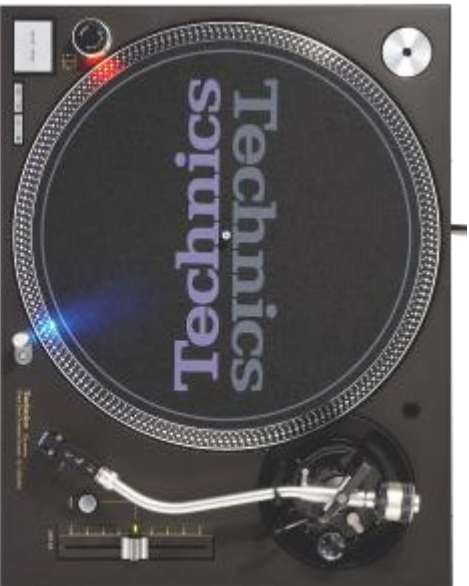
Desde mediados de los 80 empresas como Yamaha, Roland y Korg incorporan en sus teclados el control de envío y recepción de señales MIDI, a finales de los 90 el desarrollo de controladores se expande a baterías electrónicas por parte de Yamaha y luego a todo tipo de dispositivos como controladores de efectos manipulados por el tacto, mesas de mezcla para Djs, reproductores de audio, etc.

2.4 La mesa del Dj

A continuación presento los instrumentos del Dj simulando la superficie de una mesa, en principio vacía pero a la que se van agregando cada uno de los instrumentos junto a una breve descripción de cada uno.

Para visualizar correctamente esta sección debe pasar las páginas de acetato desde la pestaña como si estuviese adelantándose y luego ir retrocediendo una a una las láminas de acetato, como si la lectura fuese en el sentido contrario.





La tornamesa profesional Technics
fue el primer dispositivo para reproducir música
a nivel profesional,
es decir, con un control muy amplio que permite al DJ
aumentar y reducir el tempo de la canción,
además de implementar la técnica del *Scratch*.



La mesa de mezcla

Le permite al Dj mezclar y controlar la señal de audio de varias fuentes, es esencial para los Djs no sólo para ecualizar y nivelar las señales de audio, sino para escuchar antes que el público por medio de audífonos, el canal que desee.



Las unidades de CD profesionales

Son la evolución de las tornamesas, implementan ya no acetatos sino discos compactos.

Son totalmente digitales, lo que permite al Dj no sólo subir y bajar el tempo de la canción, sino que también permite hacer bucles y muchas otras prestaciones útiles.



El computador

Es el cerebro del estudio y a veces del show en vivo,

Es el encargado de realizar diferentes procesos

y controlar los aparatos MIDI.

Permite la incorporación de
innumerables software
de producción y mezcla,

y muchas veces es

donde se almacena la música

que el DJ produce en vivo,

Algunos Djs contemporáneos lo conectan

con los demás dispositivos antes mencionados.



El sintetizador

Es un teclado que produce timbres infinitamente diversos con los que el Dj produce melodías, armonías y ambientes.

Es esencial en el estudio pero también es usado en vivo según el tipo de show y el tipo de Dj.



Los controladores MIDI

son dispositivos que envían y reciben señales en lenguaje MIDI, estos pueden tener cualquier forma y sustituir cualquiera de los elementos antes mencionados.

Su ventaja es su bajo precio, y su desventaja, que no funcionan sin conexión a un computador



Las cajas de ritmos y secuenciadores

permiten al Dj crear ritmos con diferentes timbricas, hacer cortes de percusión sobre un tempo preestablecido, tocar pequeños fragmentos de audio como gritos, voces efectos, etc.

Estos aparatos pueden ser usados por el Dj tanto en el estudio en la etapa de producción como en la actuación en vivo.

En esta categoría también entran los samplers.

CAPITULO III. CARACTERIZACION DE TRES GENEROS DANCE: HOUSE, TECHNO Y DRUM N BASS

1. CARACTERIZACIÓN DEL HOUSE

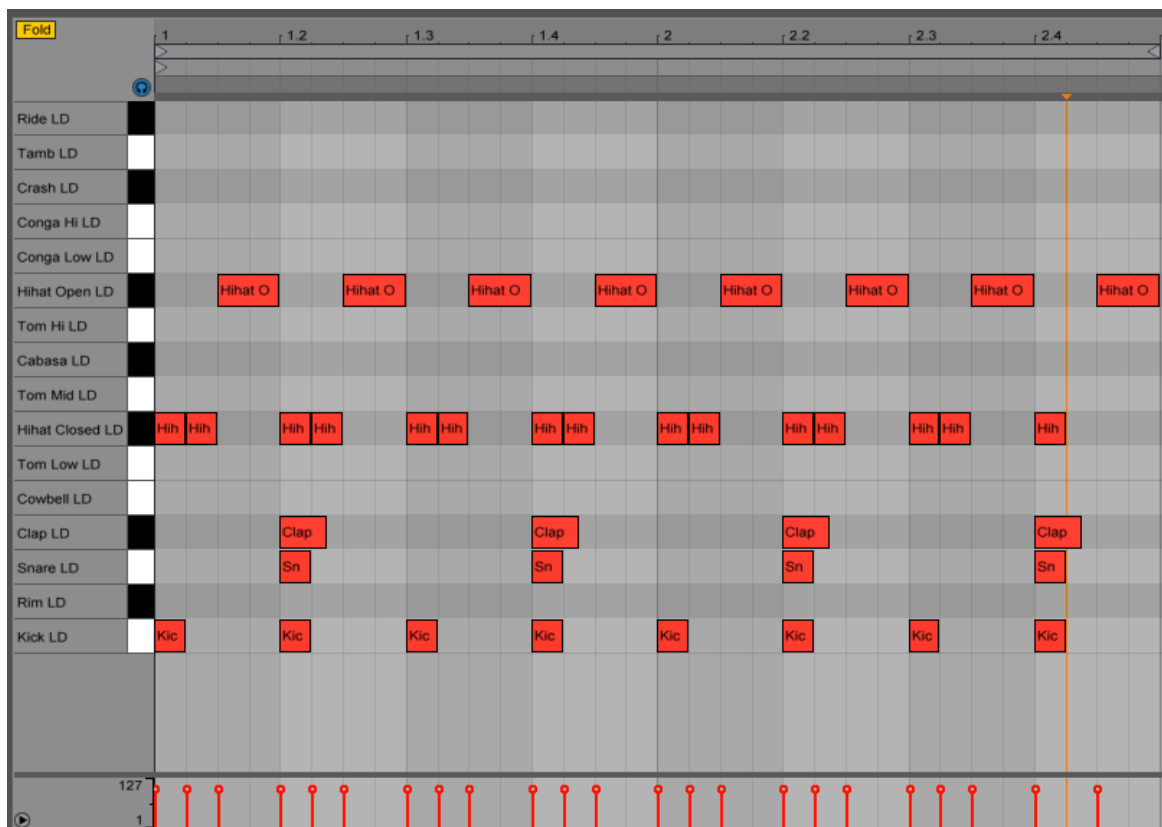
A través de los años, el House original de Chicago ha sufrido innumerables cambios y se ha convertido en progenitor de ininidad sub géneros, unos vocales, otros comerciales, otros oscuros, otros fusionados con otros géneros, lo que hace imposible caracterizar de una forma sencilla y clara lo que sería una típica pieza de House. Las generalidades que cubren muchos de los estilos de House son, por ejemplo, su métrica, la cual invariablemente está en 4/4; su tempo el cual oscila en un rango de entre 110 y 140 BPM, cabe destacar que el House se fue acelerando a medida que los años pasaron y que las nuevas generaciones de productores lanzaban nuevos estilos de House. También la técnica de producción la cual puede ir en tres posibles direcciones, la primera, que todo sea sampleado, es decir, que el ritmo sea un recorte de algún tema y éste se repita sin mayores variaciones y luego vaya o no a otros ritmos, todos recortados de temas preexistentes; de igual forma con el bajo, también cabe la posibilidad de que el bajo y la batería hayan sido sampleados del mismo tema, encima se pegan recortes de otras voces al igual que sintetizadores, guitarras, coros, etc. Puede que con los *samples* el productor sea capaz de transformarlo todo en algo nuevo, eso depende de la capacidad del mismo; ésta es una técnica de producción primitiva y ahora caída en desuso. La segunda vía que puede tomar el productor es la mixta, que consiste en samplear algunos elementos, por lo general voces y coros, y programar por medio de cajas de ritmos, secuenciadores o software los otros elementos, con frecuencia bajo y batería. Esta técnica fue la usada en la evolución del Disco hacia el House y, en general, en el proceso de extensión de temas y adaptación de los mismos a la cultura de la discoteca y posteriormente de la Rave. La tercera y más moderna técnica de producción consiste en que el productor sea quien programe todos los elementos de la canción desde su ordenador, sintetizadores, etc., esto gracias al lenguaje de programación MIDI. Esta técnica además de ser la más moderna, es la más utilizada

actualmente por los grandes productores, ya que permite mantener un nivel de originalidad óptimo para crear un sonido propio y diferenciarse de los demás productores.

1.1 Tratamiento Rítmico

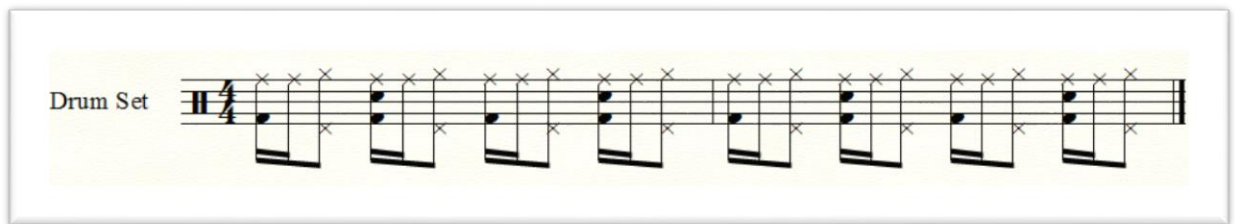
En general, la música House emplea un *Four on the Floor* estricto, es decir, un golpe de bombo en cada uno de los cuatro tiempos que conforma el compás, redoblante acompañado o substituido por un sample de *claps* o palmas en los tiempos 2 y 4, Hi-hat abierto en el *Off beat* o contratiempo, muchas veces acompañado por dos semicorcheas de hi-hat cerrado a tiempo. Este es un ejemplo de un clásico loop de batería de House en el lenguaje grafico que maneja un productor de música electrónica:

- El siguiente grafico es una captura de pantalla del programa Ableton Live. La barra superior indica el número de compas y el tiempo, es decir 1 para compas 1, tiempo 1; 1.2 para compas 1, tiempo 2; etc.



Cabe destacar que existen infinidad de variables a esta base, la cual se complementa con percusiones latinas, platillos, semillas, o cualquier tipo de percusión según el estilo de House y la época; por ejemplo, el Latin House, que mezcla la típica base rítmica del House con percusiones latinas típicas de la Salsa, el Son, el Merengue, la Samba, etc., además de incluir *samples* de música latina, cuerdas de vientos y demás.

El siguiente es el mismo ritmo escrito en notación convencional:



En el aspecto rítmico cabe también analizar la tímbrica, ya que es determinante para trazar fronteras entre géneros. El House clásico posee una tímbrica muy similar, ya que las herramientas para producir las bases eran muy limitadas, prácticamente se reducía a dos cajas de ritmos, la Roland TR909 y la E-Mu Drumulator, las cuales por ser máquinas muy básicas y de bajo costo no contaban con mayores posibilidades tímbricas. Luego de la estandarización del lenguaje MIDI y la popularización de los computadores, las posibilidades de moldear el timbre por ejemplo del bombo, hicieron posible que se diversificaran los estilos. Al ser capaces los productores de definir un estilo propio y desligarse del sonido clásico del House de Chicago, se abre la puerta a la fusión con muchos estilos musicales y se echa a andar el proceso de bifurcación del House original en diferentes ramas.

El Ambient House por ejemplo, fue desarrollado por la agrupación The Orb, la cual en un principio se dedicaba a pinchar temas de Pink Floyd, Kraftwerk y otros exponentes de la psicodelia y la electrónica experimental, a bajo volumen y en un ambiente de post-rave, es decir en el momento de bajar el nivel de energía y disponerse a descansar. Esto sucedió en Londres a finales de los ochentas y más tarde evolucionaría en música experimental mezclada con música de baile, este género se puede escuchar en clubes con salones dedicados a la relajación. Su tímbrica se caracteriza por sonidos étnicos, percusiones de tambores africanos y del mundo, melodías profundas y sencillas y ambientes muy trabajados que dan la sensación de relajación y estado de flote.

Otro ejemplo de diversificación se da en Alemania en los años 90. En Berlín se desarrolla una música más melódica que el techno, menos rápida que el Drum and Bass y más progresiva que el House, se trata del Trance, género que ganó gran popularidad y se posicionó como uno de los géneros más comerciales de la música Dance. Gracias al legado del Kraut Rock y de la escuela de Berlín que introdujo el concepto de "trance" a la música Dance mediante el uso intensivo de sintetizadores, armonías ricas y complejidad melódica, el Trance se desarrolla como una hibridación entre el Progressive House y el Kosmische Musik (música cósmica en alemán). Cabe destacarse que el término "trance" se aplica debido a la sensación ambiental que se quiere imprimir en esta música, el hecho de transportar al oyente a paisajes sonoros

complejos y fantásticos, sensación comparada con un estado definido desde la psicología como un estado en el que persona experimenta un estado alterado de conciencia, un trance.

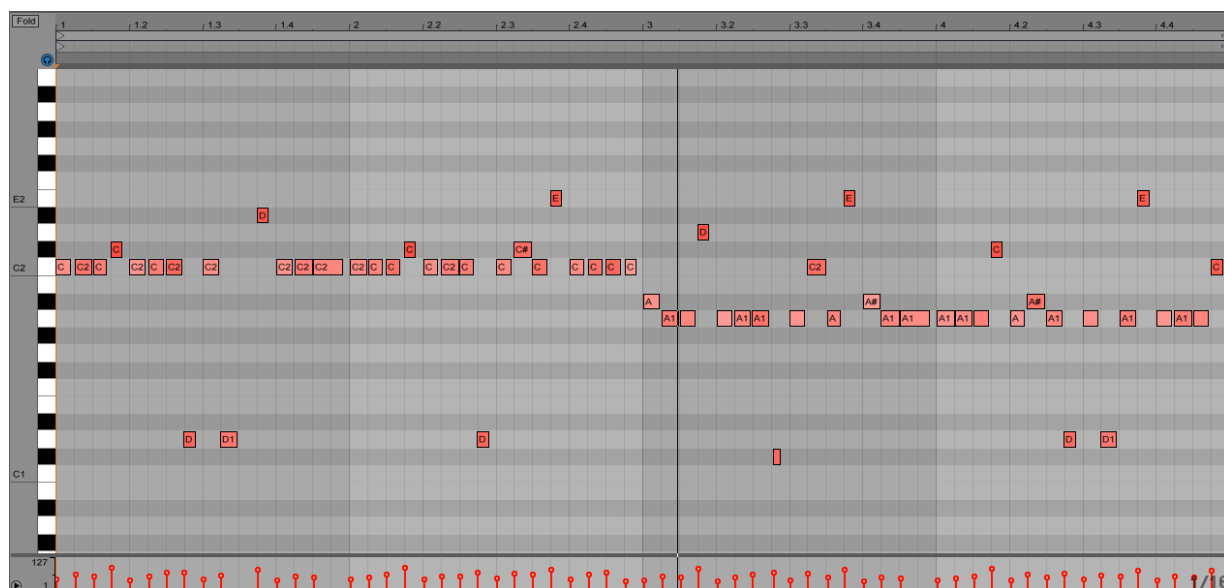
1.2 El Bajo

El bajo junto a la percusión constituye la columna vertebral de la música Dance, el tratamiento que a este se le da, tanto melódica como rítmicamente define en gran medida el tipo de House que se produce.

En el caso del House clásico, por ser este un estilo descendiente del Disco y del Funk, sus líneas de bajo suelen conservar este estilo, sin embargo, se hace mucho más complejo estandarizar algo así como una base típica de bajo House, ya que depende demasiado de la intención del productor, por ejemplo, si la intención es que el bajo sea lo principal en el tema, seguramente será un bajo pesado, con motivos rítmico-melódicos y variaciones más complejas; en otro caso, si se está pensando en un bajo acompañante que sirva de colchón armónico para algo que sucede en las frecuencias medias y agudas como un teclado o una guitarra, se utilizará un bajo más estable y con menos movimiento melódico y rítmico.

En el siguiente gráfico podemos observar una línea de bajo común en el House.

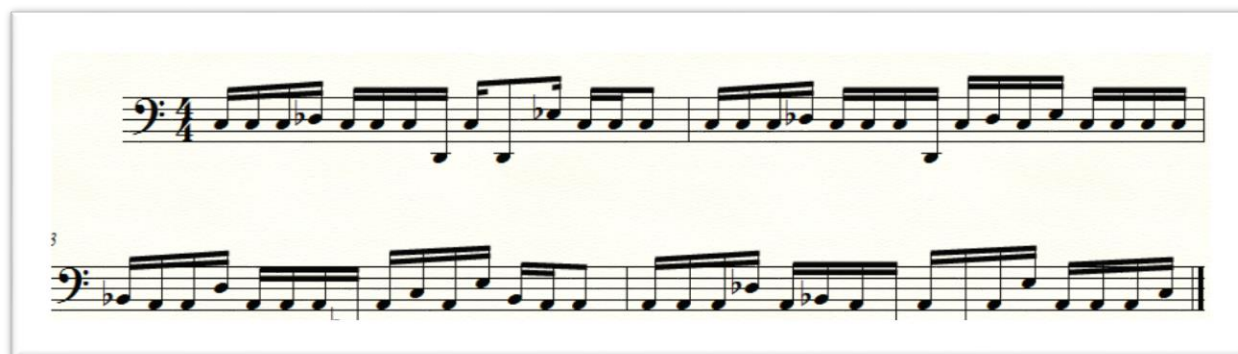
- Al igual que en el gráfico anterior, en la parte de arriba vemos cada tiempo de un compás de 4/4 subdividido en cuatro partes cada uno, es decir, en semicorcheas; en la parte lateral izquierda vemos el teclado que nos indica qué altura tiene cada nota, además en la parte de abajo las líneas rojas, al igual que el color de cada nota, hacen referencia a la dinámica de cada una de ellas, por ejemplo, si la línea es baja el color será más pálido y la nota sonará con una dinámica más *piano*, si la línea es más alta el color será más fuerte y la dinámica de la nota será más *forte*.



En este caso, el ejemplo es de un House moderno ya que su estilo no está muy apegado al Funk ni al Disco, es una línea melódicamente sencilla y rítmicamente muy nutrida. Una línea de bajo de este tipo nos hace imaginar que los motivos que se encuentren en frecuencias superiores habrán de ser sencillos y minimalistas, ya que si sobreponemos a esta línea de bajo un sintetizador o una guitarra igual de rica rítmicamente, puede convertirse en una masa sonora demasiado saturada y de difícil comprensión. En la música Dance, como en muchas otras, el concepto de "menos es más" aplica perfectamente, es mucho más rica una mezcla balanceada y sencilla que una demasiado rica en elementos que se sobreponen, y que no permiten apreciarse entre sí.

Tímbicamente, los inicios del House fueron con bajos sampleados de temas Disco, aun hoy día se siguen sampleando clásicos de Giorgio Moroder, un visionario para su época que apostaba a bajos pesados con un estilo muy propio, tales como el de "Chase" (1978). Luego de una primera evolución y compartiendo características con el Techno, los bajos se producen con la Roland TB303. Es muy interesante el hecho de que la tímbrica en la música Dance primigenia se supedita a las herramientas tecnológicas, en un principio muy reducidas, lo que obligó a los productores a sacar el mayor provecho, por medio de la experimentación, de estos pequeños juguetes que, sin haber sido concebidos para esto y sin mayor aspiración, llegaron a representar y abanderar el sonido de una de las músicas actualmente más importantes en todo el mundo.

En el caso del bajo cabe destacarse el hecho de que a finales de los 80s y principios de los 90s,



luego de la migración del House y el Techno a Europa, más exactamente al Reino Unido, los productores locales siguieron prefiriendo a la clásica Roland TB303 para hacer su música pero ahora desde una nueva mirada, en una nueva década y en el contexto del ácido y las fiestas ilegales o Raves. Estos nuevos artífices de la música electrónica europea, aumentaron el tempo a un nuevo límite y sobre explotaron la tímbrica del bajo; de esta forma surgió el Acid House, popular en toda Europa durante prácticamente toda la década, además fue una fuerte

influencia para el surgimiento de nuevos subgéneros como el Psytrance, Goa Trance y Hard Tech, entre otros.

Actualmente, el timbre del bajo es tan diverso como importante, desde bajos eléctricos comunes como en el Deep House hasta bajos muy sintetizados como en el Trance y el Dubstep, ambos descendientes del House. Bajos procesados por medio de osciladores, saturadores, efectos y demás, se encuentran todo el tiempo en las producciones actuales y junto al bombo conforman el palpitar de la música Dance.

En cuanto a su técnica de producción, aparte del sampleo por supuesto, encontramos muy importante la síntesis del sonido; es común que se use una forma de onda sinusoidal principalmente, lo que le dará profundidad y cuerpo al bajo, pero que se agregue un segundo oscilador con forma de onda cuadrada, que ofrezca unos armónicos diferentes, o en forma de diente de sierra lo que le agregará una sensación áspera y sintética, aspectos como la forma de la envolvente y la filtración de frecuencias aplicada al instrumento como tal, son herramientas con las que el productor diseña el sonido que más se adapte a lo que se quiere y a lo que el estilo exija.

1.3 Leads

Los instrumentos líderes (*leads*) son aquellos que, generalmente, tienen el foco de la canción, es decir, son los protagonistas de un tema, por ejemplo, una guitarra puede ser en un momento el *lead* y cuando entra la voz, la guitarra pasa a un segundo plano y ahora es la voz quien cumple el papel de *lead*.

De la misma forma que sucedió con los parámetros rítmicos en la percusión y melódicos del bajo, los parámetros musicales relacionados con el lead tienen sus antecedentes en el Disco. Así mismo, las letras de canciones de este género calaban perfectamente sobre las bases renovadas del House, y fueron esas líricas las que Larry Levan quería rescatar del repudio y el olvido. De igual forma pasaba con las guitarras y los teclados que conservaban ese aire funky característico, el uso del sintetizador que cada vez evolucionaba más fue asiduo, esto imprimió al House ese estatus de música ultra moderna por no decir futurista en un principio.

Con la llegada de los 90s y el uso del computador de forma más directa, el campo de los leads se diversificó muchísimo entre tímbricas de sintetizadores que evocaban sonidos extraterrestres, voces robóticas y samples de algunos temas viejos, ahora pasados por filtros y efectos digitales que los convertían en material nuevo y difícilmente reconocible. Es importante aclarar que en la música Dance, un lead no es necesariamente un instrumento melódico que lleva la pauta, sino que existe una "función de lead" que puede ser ejercida por el bajo, por la percusión o por un sample, dependiendo del estilo. Actualmente, los tipos de *leads* definen el tipo de House, así como dicen mucho de la parte del mundo donde fueron producidos; puede ser un House minimalista donde el líder en realidad es el bombo, puede ser

un House-pop comercial, estilo Madonna, donde el liderazgo se turna entre los sintetizadores y la voz femenina, o incluso un Latin House donde el enfoque está en los viejos samples sacados de música del Caribe.

Tímbicamente los *leads* están sujetos al tipo de House que esté produciendo, el timbre puede ser tan diverso que sería imposible siquiera enmarcarlo en un amplio margen, ya que cualquier elemento puede ser líder. Lo que sí es posible, es mencionar algunos sintetizadores que definieron el sonido del House, sobretodo en sus primeros años; es el caso del mini Moog y su descendientes, los cuales incluso en la actualidad son preferidos por muchos productores, el Hoover, ahora emulado ampliamente en instrumentos virtuales por ser tan característico del sonido del House comercial, y diferentes tipos de Vocoder popularizados por agrupaciones como Daft Punk.

1.4 Audiciones recomendadas

Para entender auditivamente la esencia del House, identificar su evolución tímbrica, y entender la nueva mirada que la música Dance nos ofrece, es fundamental escuchar las principales agrupaciones que se encargaron de llevar en este género al más alto nivel. La siguiente es una lista de recomendaciones de agrupaciones y productores de House, a mi parecer representativas, sin ánimo de desvirtuar aquellas que no se incluyan en la selección.

- Daft Punk
- Room 5
- The supermen Lovers
- Modjo
- Stardust
- Kid Créme
- Stylophonic
- Laylo and Bushwacka
- Roger Sanchez

2. CARACTERIZACIÓN DEL TECHNO

Musicalmente el Techno puede ser visto superficialmente como una serie de loops de percusión sobrepuestos, el Techno original de Detroit se desliga de su hermano el House en tanto que no está tan fuertemente influenciado por el Disco. En la estructura básica del Techno encontramos características mucho más minimalistas, obscuras y sintéticas que en el House, armónicamente suele ser muy sencillo, muchas veces incluso, puede no constar de más de un acorde incluso una sola nota; esto debido a que la esencia del Techno es el ritmo y el

timbre, por encima de la melodía y la armonía. Teniendo en cuenta lo difícil que es caracterizar un género musical que ha tenido tantos cambios según la época, la región y el quien lo produce, se podría decir que el Techno fue la primer música concebida desde su etapa de producción 100% para ser pinchada por un Dj, con el fin de hacer bailar a la gente. Esto constituye una parte esencial a la hora de analizar esta nueva mirada de la música de baile en la que las canciones ahora son además una pieza de una meta obra que es la presentación completa del Dj, cada tema es similar a una pieza de un Lego que puede ser usada de una u otra forma, en X o Y momento y con fines determinados por el Dj, a ser despojada de una letra y una forma convencional de canción, la convierte en una pieza traslapable con otra, mezclable y transformable en vivo. El Techno simplifica la música de baile mas no quiere decir que la empobrezca, por el contrario le da una nueva vida, una nueva mirada y una nueva forma de ser no solo compuesta y ejecutada en vivo, sino una nueva forma de ser vivida por el público.

En cuanto a su técnica de producción y composición es también revolucionaria ya que utiliza el estudio de grabación como un instrumento interconectado, esto ya se había visto en agrupaciones como Residents pero en el Techno se hace por primera vez con fines de baile, infinidad de aparatos interconectados, todos hablando el idioma MIDI y con un reloj haciendo de corazón, el secuenciador, elemento que unificaba los elementos bajo un mismo beat. En el Techno, la experimentación tímbrica encuentra tierra fértil, ya que las letras recalentadas del Disco quedan fuera del juego y las melodías se reducen a su esqueleto rítmico, el productor se esmera mucho más en encontrar un sonido suficientemente sólido como para sustentar toda la pieza. Es esencial el buen uso de la síntesis sonora y el uso de efectos que manipulen la onda de forma enriquecedora para la pieza.

2.1 Tratamiento Rítmico

El Techno en sus inicios tuvo una rítmica muy similar al House es decir un cuatro cuartos con bombo en los cuatro tiempos, redoblante y/o palmas en los tiempos 2 y 4 y hihat en contratiempo, sin embargo una de las características que luego lo distinguirían del House fue la ausencia de redoblante o palmas en el dos y cuatro, creando de esta forma un ritmo mucho más plano, con cada tiempo muy marcado y dando una sensación de marcha continua que permite la inclusión de otros elementos percutidos sobre el bombo.

El ritmo en el Techno es revolucionario por muchos motivos, por ejemplo, lo que antes eran elementos armónicos como el bajo y la guitarra, se convierten en elementos de percusión, es decir su discurso no será de motivos ni melodías sino de complemento rítmico con la percusión, muchas veces limitado a una sola nota, haciendo que el oído armónico melódico se mantenga en un solo sitio dándole paso al oído rítmico.

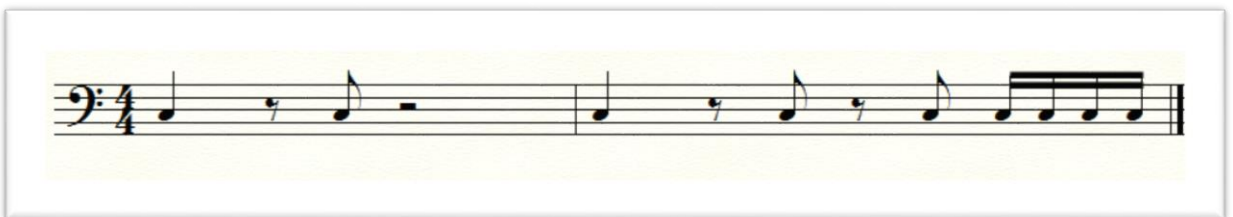
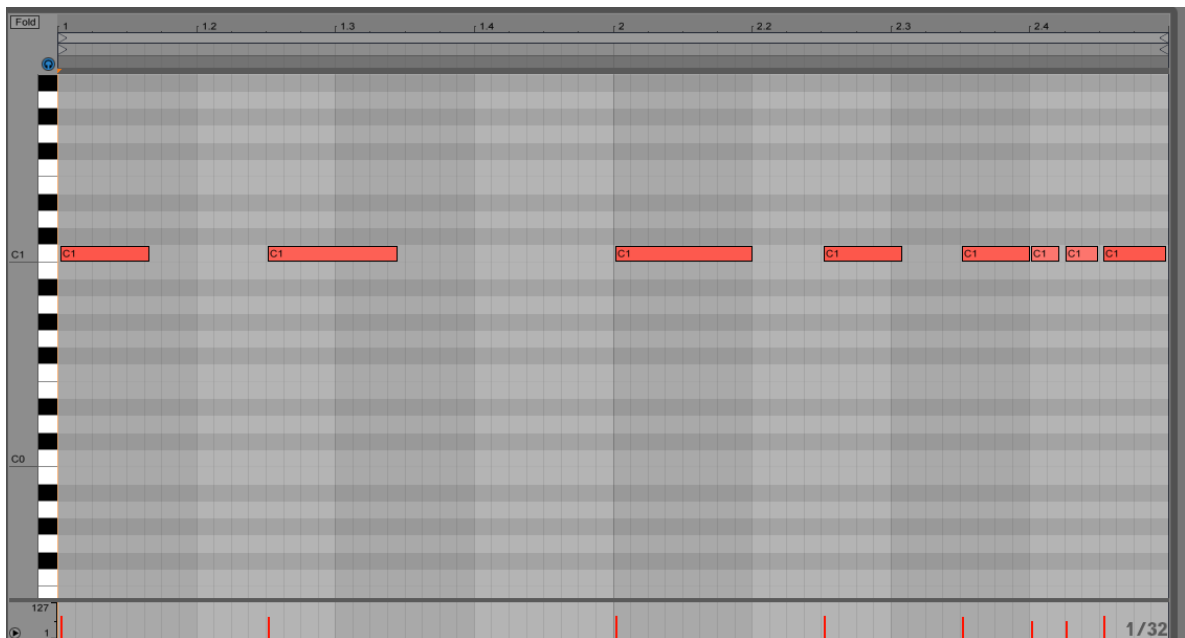
Tímbricamente el ritmo también es fundamental en el Techno sobre todo en estilos más modernos, ya que un elemento puede permanecer constante tanto armónicamente,

melódicamente e incluso rítmicamente, pero a lo largo del tema su timbre va mutando, dándole a la tímbrica el papel de protagonista en un tema. Los timbres de la percusión en el Techno suelen ser muy elaborados y diseñados cuidadosamente para dar al escucha una sensación placentera, basados en la repetición y paulatina evolución, gracias a esto, podemos escuchar temas en los que el protagonista todo el tiempo puede ser el mismo bombo, situación impensable en otros géneros musicales.

2.2 El Bajo

Gracias a su esencia rítmica, el bajo como muchos otros elementos se vuelve un instrumento de percusión en el Techno, junto al bombo cimientan la pieza y constituyen el suelo sobre el cual crecen y decrecen otros elementos. Al ser dueño de las frecuencias graves, el bajo del Techno suele ser profundo y complejo tímbricamente, mucho más sintético que el del House por ejemplo.

En el siguiente grafico podemos observar un típico bajo Techno con su simplicidad y sutileza.



Como podemos observar es mono-tónico, y su función es netamente rítmica, este bajo posiblemente presente una sutil evolución tímbrica durante el desarrollo del tema.

2.3 Leads

El concepto de Lead en el Techno se desliga fuertemente del campo melódico, a diferencia de muchas otras músicas, el liderato en este género se basa en la percusión, la cual ocupa el centro de relevancia; con la evolución del Techno hacia el minimalismo el liderato lo asumen elementos musicales discretos que pueden ser células cortas presentadas por un instrumento de percusión o motivos melódicos con carácter percusivo o pequeños samples de diferentes tipos, elementos que poco a poco se van transformando, dando sentido a la pieza. Este concepto tiene en los géneros familiares al Techno minimalista un enfoque diferente, ya que no se basa en elementos que digan mucho al oído o que estén cargados de información rítmica o armónica, sino que lo portan elementos básicos, simples y repetitivos que, por medio de procesos y efectos, evolucionan durante el transcurrir de la pieza.

El Techno posee diferentes niveles rítmicos que se sobreponen, es posible que cada uno de estos niveles posea un elemento líder que protagonice durante su evolución, luego puede quedarse estático y otro nivel o capa de percusión puede aparecer con un nuevo lead cambiante. Aunque es poco común, también pueden aparecer voces más a modo de sample que de sección vocal, estas suelen ser frases desligadas del ritmo y de timbres sintéticos.

2.4 Audiciones recomendadas

- Derrick May
- Kevin Saunderson
- Juan Atkins
- Eddie Fowlkes
- Richie Hawtin (Plastikman)
- Carl Craig
- Kenny Larkin
- Stacey Pullen
- Jeff Mills
- James Pennington
- Robert Hood
- Blake Baxter
- Alan Oldham

3. CARACTERIZACIÓN DEL DRUM AND BASS

Una de las características que más llama la atención de este género es el tempo, que oscila entre los 165 y 185, generalmente mantiene al redoblante en los tiempos 2 y 4 lo que ayuda al

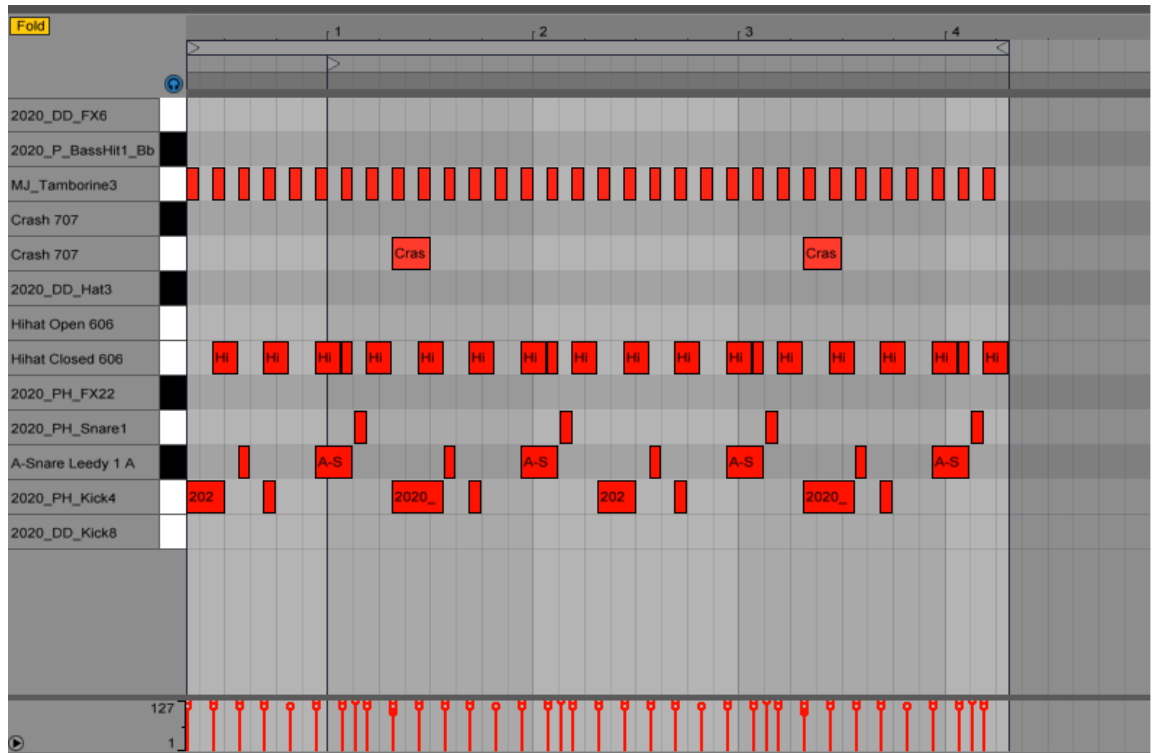
escucha o al bailarín a mantenerse en el tempo, ya que el bombo se mantendrá en constante movimiento entre el tiempo y el contratiempo.

Musicalmente, el estilo se caracteriza por contener un conjunto de patrones rítmicos acelerados extraídos del funk, los llamados breaks, de hecho casi todas las piezas del D&B clásico son permutaciones de solo dos breaks, "Amen" y Funky Drummer". Aparte de ello se producían distintos sonidos realizados generalmente con sintetizadores electrónicos. Su ritmo es equivalente al del rap de fines de los años ochenta, pero con una velocidad que normalmente le dobla, unas 160 bpm que deben bailarse a medio tempo (80 bpm). Sus melodías son muy variadas y cuando tiene acordes y arreglos de piano utiliza en ocasiones el tono de jazz o blues. Es característico del jungle la utilización de elementos musicales tanto del rap como del dancehall, dado que ambos géneros están muy relacionados al haber adoptado el rap en sus inicios técnicos de los DJ jamaicanos y sobre todo de la cultura de los sound systems. En el Drum and Bass también es característica la presencia de MC agregando vocales (en muchas ocasiones practicando toasting al estilo jamaicano), los *rewinds* (rebobinar los temas que mejor funcionan en la pista de baile para hacerlos sonar desde el comienzo), así como otras técnicas de DJ derivadas del Hip Hop como el *scratching* y el *transforming*, acompañadas de una apropiada utilización del crossfader, para mezclar o pasar vertiginosamente de un disco al otro.

3.1 Tratamiento Rítmico

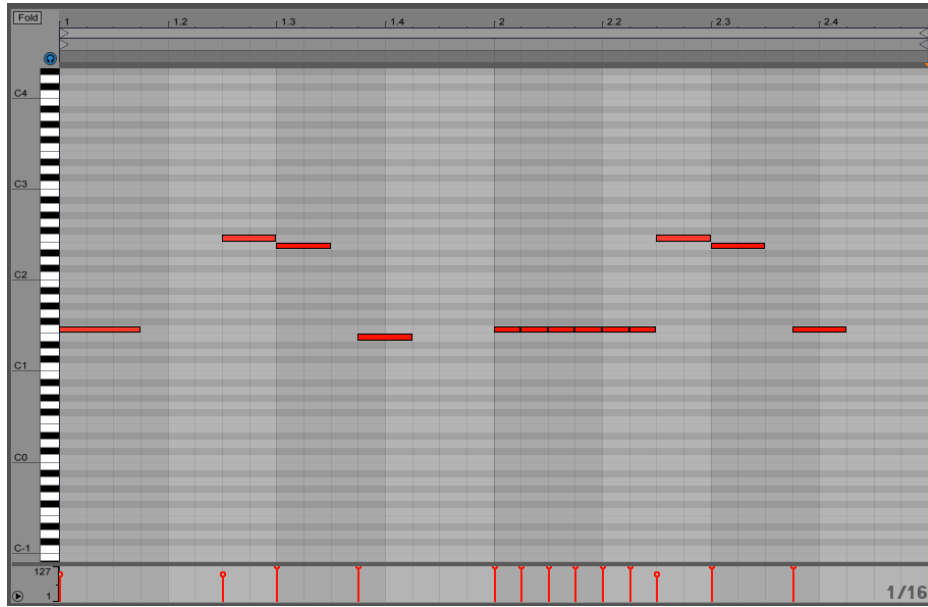
El ritmo en el Drum and Bass es producto de los recortes rítmicos de otros temas pasados por un proceso de producción bastante particular del Drum and Bass. Este consiste en el recorte de alguna sección rítmica de otro tema, puede ser de funk, o R&B, se troza el loop y se reacomoda de diferentes formas, no sin antes subirle la velocidad a entre 145 y 175 BPM, velocidad característica del Drum and Bass, cabe aclararse que se busca mantener al redoblante en los tiempos dos y cuatro para que la percusión mantenga la lógica y sirva de guía para quienes bailen pero esto no siempre es así, a veces podemos encontrar variantes a este estándar que dan riqueza al loop.

A continuación veremos un patrón clásico de la batería de DnB con su respectiva transcripción a notación clásica.



3.2 El Bajo

El bajo es el otro elemento principal en este género musical, en el sentido rítmico el bajo siempre está en constante juego con el bombo de la percusión, en algunos casos lo apoya y en otros le hace contra tiempo, siempre creando una simbiosis con este. El bajo en el Drum and Bass no suele ser muy nutrido rítmicamente sino que complementa la percusión con obstinatos y frases sencillas creando una sólida cohesión con esta. En cuanto a los intervalos más comunes, encontramos la octava como recurrente, con intervalos más pequeños bordando las notas principales. La tímbrica del bajo es esencial en el Drum and Bass ya que por lo general son los timbres similares a los de la Roland TB 303, es decir bajos sintéticos que se destacan por sus ondas cuadradas, y de diente de sierra, que dan al timbre del bajo esa textura áspera y profunda. Armónicamente, este género es más movido que otros de la música Dance, suele tener progresiones armónicas sencillas pero muy musicales, y por lo general es de carácter menor, veamos un ejemplo de bajo y armonía de Drum and Bass.



3.3 Audiciones recomendadas

- Goldie
- 4 Hero
- Aphex Twin
- Aphrodite
- Benga
- Crystal Clear
- Crossfire

CAPITULO IV: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE LA MUSICA DANCE EN COLOMBIA

Previamente a desglosar algunas historias de la música Dance en Colombia, cabría anotar que es este capítulo una introducción a una investigación digna de realizar, de manera mucho más profunda y extensa, capaz de ilustrar de forma más rica, exhaustiva y diversa, la historia de esta música en nuestro país. A continuación esbozo basado en entrevistas, la historia de la música electrónica de baile a partir de mitades de los años 70, esto sin desconocer que antes de esto ya había una tradición de músicas electrónicas académicas, pero que no incumben en este trabajo, ya que mi interés es por la música que implica baile, Techno, House, Trance y Drum and Bass, entre otras.

La música electrónica llega a Colombia por diferentes vías, no solo la de los coleccionistas y precursores del Djeismo, sino por el fenómeno de globalización cultural que vivimos desde hace más de 50 años, la importación de culturas ajenas a la nuestra, sobretodo la americana, fue la vía maestra para que en nuestro país se escuchara música Dance por primera vez. La televisión, la radio y el ir y venir de personas desde y hacia el exterior fueron los vehículos principales para que se gestara en nuestro país no solo una cultura, sino una escena, una industria y posteriormente una nueva expresión de nuestra propia música.

Si comparamos la historia de la música Dance en Colombia, con la historia de la misma en el mundo, nos encontramos con procesos similares solo que retrasados en el tiempo, tendencias y revoluciones culturales fotografiadas y reproducidas en nuestro propio espacio socio cultural, representaciones de estilos que forman tendencias locales y fusión con nuestras propias músicas. Todo esto nos permite desarrollar un proceso propio, lleno de factores, y circunstancias que finalmente desembocan en nuestra propia retribución a la música electrónica global.

1. ETAPA DISCO 75 – 85

En la década de los 70s la música Dance toca tierra colombiana en forma de Disco, la popular música venida de Norteamérica, ésta no solo viene a nuestras disco tiendas, sino que ahora acompaña las cortinillas de nuestros programas y los temas de nuestras propagandas. Oficialmente, el Disco muere al nacer los 80s pero en Colombia no es así, aquí esta música es aún muy fresca y no se ha explotado completamente, ésta perdurará a través de los años 80. El sonido sintético y otras características de la música Dance como el *Sampling* y el *Remix*, se fusionan con música Pop latinoamericana, la generación "Plancha" se adueña de las estaciones radiales y al cambiar el dial encontramos al recalentado Disco americano popularizado aún más por la película *Fiebre de Sabado por la noche* (1977), la cual trae implícito un ritual, el del baile, y no solo el del baile sino el de la Discoteca. Una escena virgen en Colombia pero llena de posibilidades emerge, para mitades de los 80 ya se encuentra establecida una gama de posibilidades en diferentes ciudades de Colombia para ir a bailar, lo que además marca el inicio de la cultura del Dj, el personaje encargado no solo de poner la música, sino también de buscar nuevos sonidos especializar el bar o lugar donde trabaja en algún tipo o estilo de música.

Mientras tanto, en Detroit y Chicago se gestaban los padres de la Dance. El House y el Techno se abrían caminos a pasos agigantados hacia Europa y el resto del mundo, y madura un sonido que merece ser exportado a todo el mundo, los Djs se convirtieron en productores y los formatos de difusión musical son ahora mucho más transportables y económicos, lo que los hace comerciales, no tardarían demasiado en llegar a Colombia e inundar las principales ciudades con este nuevo concepto de música electrónica para el baile.

2. MIGRACIONES Y RUTAS

Existen varias teorías y anécdotas acerca de las rutas que tomó la música Dance en Colombia, los puertos, en especial el de Barranquilla es uno de los más nombrados cuando buscamos los puntos de llegada de vinilos de música electrónica a Colombia, no solo por ser la evidente puerta de entrada desde el norte, sino por ser una ciudad categorizada por el constante desarrollo cultural y especial densidad de melómanos en la ciudad. En Barranquilla no es difícil encontrar grandes colecciones de vinilos en manos de coleccionistas y tiendas de Discos y, a pesar de no ser una ciudad en este momento pionera de la música Dance, no es extraño pensar que fue la puerta de entrada de esta música hacia el interior.

Cartagena es otra ciudad que destaca por su alto nivel de recibimiento y adaptación de músicas extranjeras, ejemplo de ello es la Champeta, la cual tiene su raíz en músicas de Africa y que fue adaptada en esta ciudad por magos de los vinilos, los samplers y los sintetizadores.

Otro gran aporte de la Costa Atlántica al nacimiento y evolución de la música Dance a Colombia es, sin duda alguna, la adaptación de otro fenómeno extranjero también vital para el desarrollo de la electrónica global, los Sound Systems de Jamaica, donde un Dj y un MC (maestro de ceremonias)

ponen a bailar a la gente importando poco su estrato social. Los "picós" costeños, se popularizaron desde los 70s y aun hoy siguen siendo un importante medio no solo de difusión de la música, sino de una cultura entera alrededor de una forma de festejar.

Otra fuente muy amplia de sonidos importados, fue la de gente que llegaba a Colombia desde el extranjero con música y la de colombianos que viajaban y regresaban con nuevos sonidos, esta práctica, más propia de clases sociales medias y altas, se volvió común con la explosión de la música Dance en el interior del país, principalmente Medellín y Bogotá, los dueños de grandes establecimientos viajaban en busca de nuevo material para sus Djs, incluso el negocio de la importación de vinilos tomó fuerza gracias a la música Dance; más tarde (años 90), el formato del CD se populariza, sin embargo, fue el vinilo el formato rey en géneros como el Techno y el House. Con la llegada del internet, el correo electrónico, la telefonía celular, etc, el intercambio de música es muchísimo más ágil e inmediato, el formato MP3 empobrece la calidad del audio pero diversifica los oídos y masifica el consumo de música de todo tipo incluyendo la Dance.

Actualmente, las fronteras se desvanecen con el fácil acceso a red donde podemos encontrar música en calidad profesional lanzada esta misma mañana y tenerla a los pocos segundos en nuestro computador. Tiendas virtuales como Beatport y Itunes nos permiten adquirir al instante interminables cantidades de música por precios razonables, además de la facilidad de importar música en formatos físicos mucho más fácilmente que en tiempos pasados.

3. PRECURSORES

Para hablar del desarrollo de una escena debemos remitirnos a sus precursores, ubiquémonos en los años 90, en Bogotá, cuando Willi Vergara ya poseía y alimentaba constantemente una colección impresionante de música, de diferentes géneros musicales incluyendo Dance, influenciado por el Disco, Willie incursionó en músicas electrónicas modernas como parte de su insaciable sed de nuevos sonidos.

Otro exponente de vital importancia es Gerardo Pachon "Gerard" el cual fue pionero en la fiesta Bogotana con la apertura del club "Cinema", al norte de Bogotá, el cual comenzó en palabras del mismo Gerard como " Un bar gay que combinaba pop británico y dance. Luego, gracias a las sugerencias principalmente de extranjeros, se convirtió en un espacio exclusivamente de electrónica"(Arcadia, 2014). Gracias a la ayuda del padre de Gerard que era ingeniero de sonido, Cinema poseía un flamante equipo de sonido capaz de amplificar efectivamente las necesidades de la música Dance, es decir, un sistema cristalino de parlantes para las frecuencias medias y altas, y un tremendo refuerzo a las frecuencias bajas.

En tanto a la escena de Djs y promotores de música Dance propiamente, podemos distinguir una primera generación constituida por personajes como Fabio Alzate y Fruto Mejia, entre otros, los cuales fueron pioneros de la escena Dance en Bogotá.



- **Willie Vergara (Revista Don Juan 2014)**

4. LA RAVE DE BOGOTÁ

Luego de la migración del House y el Techno de América a Europa, en países como el Reino Unido, Alemania y Francia, nace la fiesta Rave, nuevo concepto del deleite de música electrónica fuera de la discoteca y más enfocado hacia el ocupamiento de espacios hasta ese momento poco convencionales para la fiesta, acompañado todo esto de una fuerte carga social. La música se endureció, obscureció y aumentó de velocidad, y a su alrededor se desarrolló una enorme e importantísima escena. Rave fue mucho más que música y fiesta, fue un fenómeno social.

El ir y venir de personajes como Danni Boom (Daniel Broderick), entre Europa y Colombia, es el vehículo que importa este nuevo concepto de fiesta. En Bogotá, a finales de los 90, en la ciudad se desarrollan distintos circuitos de personas interesadas en la música electrónica, por un lado, el de los clubes, con la incursión de sitios como "Gothica", "La Sala" y "Cinema", entre otros, los cuales poseían su propio estilo, su propio espacio geográfico (el norte de Bogotá) sus propios Djs y su propio público. Por otro lado, en el centro de la ciudad, agrupaciones de Djs y gestores culturales maquinaban acerca de cómo traer esa Rave a la ciudad.

Colectivos como Mutaxion y Eco Sound System organizan fiestas clandestinas, Djs como Fulana de Trax, Bombatomic y Dj Toto, entre otros, tocaban música Techno, la cual sonaba hasta el amanecer en espacios como parqueaderos, hangares y grandes salones. Se pinchaban géneros pesados como Hardcore, Happy Hardcore, Jungle además del Techno. Estas fiestas rápidamente se convierten en mucho más que eso, pasan a ser un movimiento social juvenil, con convicciones y lineamientos de protesta firmes contra un sistema amañado y muy poco incluyente; en la Rave se mezclaban las clases sociales, las preferencias sexuales, las razas, las tribus urbanas, y los estilos.

Al igual que en el movimiento Rave europeo, el bogotano hacia el año 93, se extiende y populariza ampliamente y esto conlleva problemas en diferentes ámbitos, tráfico de drogas, consumo desmedido por parte de los jóvenes, enfrentamientos con la policía, etc.

Sin embargo, fue a la sombra del movimiento Rave que se desarrollaron y dieron a conocer tanto géneros musicales, como Djs locales, además de ser el inicio de muchos de los grandes productores de eventos de hoy día.

Otro aporte enorme de la cultura Rave bogotana al desarrollo de la música Dance en Colombia, fueron los festivales *underground* de la década del 2000; estos consistían en una serie de fiestas en diferentes lugares de la ciudad, en los cuales tocaban los Djs locales al igual que personajes internacionales. Estos festivales por lo general no se limitaban a la música, también ofrecían muestras de artes plásticas, gastronomía y muchas otras cosas que los colectivos de artistas eran capaces de ofrecer, estas muestras artísticas se hacían sin el apoyo de ninguna empresa, ni privada ni pública. A pesar de que a éstas asistían miles de jóvenes, no se invertía demasiado en publicidad, el voz a voz era la mejor publicidad. No era extraño que en festivales se cambiara el lugar de la fiesta a última hora, tampoco representaba un problema, a nadie parecía importarles, los ravers e irían a donde les dijeran. Estos festivales no solo se trataban de música, se trataban de una nueva sociedad incluyente, que se desligaba del interés económico y se ligaba al interés humano, el intercambio social era inmenso y de gran valor, un experimento social invaluable.

El ejemplo más representativo de este tipo de festivales, es sin duda alguna Bogotrax, festival que nace en el año 2003 de la mano del colectivo Mutaxion. Bogotrax en un principio fueron 10 noches de fiestas principalmente en el centro de Bogotá, pero con el paso de cada edición, el festival crecía no solo en cuanto a público, sino a concepto⁹

Hacia el 2010 el festival ya lograba la convocatoria de miles de personas, el festival ya no solo se ocupaba de hacer fiestas, sino que también ofrecía talleres, exposiciones y performances. El alcance que tenía pasó de ser del centro a casi toda la ciudad, fue muy importante el hecho de que hayan llevado el festival a lugares como la cárcel Modelo o El Buen Pastor, además de localidades periféricas.

En el 2013 Bogotrax cumplió 10 años y se convirtió en el vivo ejemplo de una comunidad alrededor del arte que sin tener que vender su alma a ningún interés personal ni económico logró subsistir y perdurar, haciendo crecer año tras año la cultura de la música electrónica en nuestra ciudad.

⁹ Recomiendo especialmente ver el documental "Bogotrax 2013" de Santiago Ospina, disponible en la red en la dirección: <https://vimeo.com/67610599>



- Publicidad de Bogotrax 2006

5. LA MÚSICA DANCE SE FUSIONA

Uno de los aspectos más importantes de todo ese desarrollo de la música Dance en Colombia es la fusión con músicas tradicionales. Cuando el sonido sintético se entrelaza con sonidos de tambores, gaitas, marimbas, cantaoras, samples robados a las viejas glorias de la música colombiana, tímbrica de instrumentos autóctonos pasados por computadoras, que sintetizan su sonido y lo transforman, etc. En ese momento nace la voz colombiana en cuanto a música electrónica. Agrupaciones como Systema Solar, Bomba Estereo y Sinfonía Tropicó, entre otros, son claros ejemplos del proceso de mestizaje que tuvo la música Dance con ritmos como la cumbia, la champeta, el currulao y demás. La importancia de esta hibridación radica, no solo en el enriquecimiento sonoro extraordinario de nuestras músicas, sino también en ese producto procesado que ahora devolvemos a la vasta corriente de músicas electrónicas de baile en el mundo. Esta nueva música electrónica es ahora vocera de nuestros sonidos ancestrales y nuestras historias cotidianas, es representada por las generaciones hijas de las *picós* de la costa caribe, los

clubes de Medellín y las Raves de Bogotá, y constituye un género emergente con calidad y éxito asegurados.

6. ACTUALIDAD Y POLITICAS DISTRITALES

En la actualidad la diversidad es infinita, cientos de colectivos organizan fiestas, tocan, promueven, graban y llevan a cabo infinidad de actividades en relación con la música electrónica; algunos de estos proyectos surgen y crecen, otros lo siguen intentando, la constante necesidad de dinero para llevar a cabo todo se convierte en la principal barrera para muchos proyectos interesantes, la estigmatización de algunos sectores hacia la música electrónica y sus seguidores cierra puertas constantemente, aunque no significa que otras no se abran, el consumo inconsciente e irresponsable de drogas por parte de algunas personas, le hace mucho daño a la escena de los que realmente aman y promueven esta música, sin embargo la mayoría de la escena sigue adelante con el trasfondo cultural y social que potencialmente tiene esta música.

En el ámbito industrial y de gran escala, las cosas no han cambiado demasiado, grandes clubes que traen Djs (Mainstream), empresarios, sellos disqueros, productores de eventos. Grandes capitales y grandes inversiones que no van mucho más allá que negocios, sin desconocer que enriquecen la escena Colombiana y ponen en los carteles los nombres de grandes Djs.

En cuanto a políticas distritales es pertinente decir que la alcaldía de Bogotá por medio de algunos espacios como Conectados de la Fundación Gilberto Alzate, promueve la música electrónica. En el 2012, la alcaldía realiza la versión beta del festival Bogotá D.E (Digital y Electrónica) un festival enfocado a la música electrónica y el arte digital en general, lamentablemente fue la única versión del festival.

Otro evento importante para la música electrónica bogotana en especial para la escena *mainstream* fue la Fiesta Blanca, organizada por la alcaldía mayor de Bogotá en el parque Simón Bolívar a la cual asistieron miles de personas a disfrutar de la fiesta amenizada por el Dj Jhon Acuaviva (gestor de una herramienta para Djs llamada Final Scratch). Llama la atención, que en este evento la tarima en la que colocaron los Djs, tenía la forma de un personaje del popular videojuego Space Invaders de 14 metros de alto por 20 metros de ancho.

Sin embargo, a pesar de las grandes mejoras que se han hecho en cuanto a políticas distritales, la ciudad carece de un festival anual exclusivo para música Dance, auspiciado por el Distrito y en el que además de traer grandes figuras internacionales, se le dé la oportunidad a grandes talentos en cuanto a producción y Djeísmo que por falta de oportunidades muchas veces abandonan el camino de la música y dejan de aportar culturalmente.

Es de crucial importancia que se den espacios semilleros y educativos para gente de todas las edades interesados en la música electrónica de baile, solo así lograremos consolidar una escena

fuerte y de calidad que no solo nos represente muy bien internacionalmente sino que promueva esa conciencia de igualdad, tolerancia y respeto que caracteriza a esta música.



- Publicidad del festival D.E. (2012)

CONCLUSIONES

Luego de la finalización del trabajo, puedo llegar a conclusiones en diferentes aspectos. En primer lugar lo que este aporta no solo en el ámbito personal, sino a la comunidad académica.

Desde que inicié el proyecto de hacer esta tesis supe que no sería un tema fácil de introducir en el ámbito académico musical, sin embargo estoy seguro que este será bien recibido ya que abro una ventana a un mundo tan grande y rico como interesante, la música electrónica de baile. En el primer capítulo, el cual dedico a la historia de la música electrónica, evidencio como muchos factores en el mundo aportan elementos fundamentales para la creación y evolución de esta música, no solo aspectos de desarrollo tecnológico, fueron los causantes de la aparición de esta música, fueron toda una serie de afortunadas coincidencias y situaciones, las cuales poseen un gran valor para la historia de la música popular, es esta historia un gran aporte para todos quienes buscan las raíces de uno de los géneros musicales más grandes e importantes en el mundo. En el ámbito personal, ésta investigación me permitió ampliar mi conocimiento de las raíces de la Dance además de enriquecer mi colección de música electrónica, estudiar a los fundadores me abrió muchísimo la visión global de esta música además de haberme transmitido su mensaje de perseverancia en la subversión cultural.

En el segundo capítulo aportó la importante mirada del Dj para muchos desconocida, al desglosar aspectos técnicos y sociales del que hacer de un Dj espero introducir al lector en este oficio maravilloso e infinitamente entretenido, no solo de la mezcla y el manejo del público, sino también del coleccionismo y producción musical en general. Me encontré gratamente con el instrumento del Dj el cual es muy diverso y tecnológico, una serie de aparatos que nos permitieron (a los Djs), expresarnos en el escenario y de esta forma interpretar música grabada. Es importante resaltar el aspecto compositivo que posee la actuación de un Dj y su trabajo en la selección musical y por supuesto en el estudio.

Del tercer capítulo, dedicado a un retrato analítico del House, Techno y en menor medida Drum and Bass, puedo concluir que la música Dance fue revolucionaria en cuanto a técnicas de producción, instrumentación, forma y obviamente tímbrica. Ésta música, desarrollo toda una

nueva forma de hacer la música y de vivirla, el aspecto del baile es fundamental para entender los nuevos rituales de discoteca para los cuales es producida mucha de la música Dance. Sub-géneros como el minimalismo, en el que el protagonismo de la pieza lo poseen elementos como el bombo, la percusión o algún elemento sutil que se transforma lentamente, son claros ejemplos de la riqueza técnica en tanto a producción y representa una novedad compositiva al menos en música hecha para bailar.

Tal vez las conclusiones más valiosas las saco del capítulo cuatro, en el que me refiero a la música Dance en Colombia. Es nuestro país un enorme caldo de cultivo para culturas y músicas de todo el mundo, y a pesar de ser fácilmente influenciables, solemos poner el sello personal de nuestra propia identidad a las culturas foráneas que solemos adoptar. El movimiento de la música Dance tiene una historia enorme y de un interés valiosísimo y el conocimiento de ésta nos permitirá entender el presente y ver más claramente un futuro lleno de potencial tanto para público e industria como para músicos, Djs y productores musicales. A pesar del apoyo en crecimiento que se ve por parte del estado hacia la creciente escena electrónica, hace falta muchos espacios y políticas que le permitan a los productores y Djs desarrollarse digna y apropiadamente, además de permitirle al público disfrutar de espectáculos bien organizados y que cuenten con todo lo necesario para disfrutar de la Dance de forma segura y comfortable.

En lo personal este capítulo me permitió conocer importantes personajes como Danni Boom y Pol Moreno, además de conocer y reconocer espacios de mi propia ciudad que antes desconocía y que son escenarios de desarrollo de la música Dance.

La música Dance llegó a Colombia por diferentes vertientes de una gran corriente que es la música Dance global, pero en Colombia fuimos capaces de asimilarla y fusionarla con músicas tradicionales colombianas y de esta forma aportar un producto invaluable a esa corriente global, la música electrónica colombiana, sobretodo la que fusionamos, es una expresión cultural absolutamente importante y valiosa, y merece mucho más apoyo y difusión, si valoramos más lo que estamos haciendo la cultura crecerá y se diversificará.

Mi proceso de formación musical fue fundamental en la realización de este trabajo, ya que pude analizar y comparar efectivamente la música como tal.

Por el camino de desarrollo de este trabajo me encontré con diversidad de problemas y barreras, que en algunos casos limitaron mi investigación y en otros evidenciaron una carencia de documentación de nuestra propia historia musical.

A pesar de haber contactado y animado a más personajes para entrevistarlos y nutrir la investigación, muchas de estas personas estaban demasiado ocupadas y tenían menos intención de colaborar, esto limitó la cantidad de testimonios que pude documentar. Por este motivo presento solo un esbozo de la gran historia de la música Dance en Colombia, pero abro una puerta a futuras investigaciones.

Esta investigación abrió en mí múltiples perspectivas, por ejemplo la del periodismo musical enfocado a la música electrónica, campo poco explotado y con mucho futuro, también plantó en mí la semilla de la producción de eventos acompañados de un trasfondo social compatibles con el espíritu de la música Dance, es decir el respeto, la no agresión y la tolerancia.

Espero firmemente que este trabajo abra puertas, mentes, oídos y ojos, a una música estigmatizada en el ámbito académico pero que posee un gran valor en muchos sentidos, una música que acompaña el transcurrir del mundo actual y que seguramente se seguirá desarrollando durante muchos años. La música Dance no es solamente un frío esqueleto rítmico y eternamente repetitivo, tampoco es el acompañante de consumo irresponsable de drogas, y mucho menos un "pum chis pum" sin sentido, la música Dance es una cultura, una tradición, una invitación a trascender en trance que produce bailar sin parar durante horas mientras que el Dj nos conduce por caminos inciertos por nosotros.

BIBLIOGRAFIA

- Blánquez, Javier. 2002. *Loops: Una historia de la música electrónica*. Barcelona: Mondadori.
- Broughton, Frank. 2003. *Manual Del Dj*. Barcelona: Ma Non Troppo.
- 2006. *Last night a Dj saved my life Vol. 1 y 2*. Barcelona: Ma Non Troppo.
- Garnier, Laurent. 2006. *Electroshock*. Barcelona: Global Rhythm Press.
- Kyrou, Ariel. 2006. *Techno rebelde: un siglo de músicas electrónicas*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Snoman, Rick. 2009. *Dance Music Manual*. Burlington: Elsevier.
- Tibble, Christopher. Septiembre – Octubre, 2014. "Los hijos del 'beat'", en *Revista Arcadia*, No. 108. Bogotá: Ediciones Semana.

Webgrafía

- Friedman, Matt. *Vintage synth explorer*. Consultado el 21-04-2014 en <http://www.vintagesynth.com/>
- Ospina, Santiago. *Bogotrax 2013*. Consultado el 9-02-2015 en <https://vimeo.com/67610599>

ANÉXOS

Transcripción entrevista Danni Boom

CM: Explique brevemente su práctica dentro de la música electrónica

Danni: Yo en la música electrónica soy intérprete, Dj. Yo creo que Dj es de alguna manera interprete der música grabada, el que interpreta la música que otros han hecho y la pone en contexto, hago eso, produzco, hago remixes, produzco música para poner yo en mis sets, y también produzco para *Systema Solar*.

CM: ¿Que géneros produces?

Danni: House, Techno y experimentaciones, mezclas con músicas Colombianas, con tempos mas lentos, con cosas como más oscuras, un poquito de Hip Hop también...

CM: ¿Desde qué año y en qué ciudad comienza su relación con la música Dance?

Danni: Realmente la relación comenzó en el 93 en Paris, yo vivía en Irlanda en esa época y fui a visitar a unos amigos en Paris y estaba en auge como el *Rave* y la música electrónica, la cultura libre, como de zonas autónomas. Estas zonas autónomas eran alimentadas mucho por el Techno y el Hard Core y todas estas tendencias fuertes del *Rave*.

Ese fue mi primer contacto claro, yo estaba en ese momento estudiando guitarra, entonces digamos que no me entregué inmediatamente a ese movimiento, sino que tuve mi primer contacto con él.

CM: ¿Cuál fue su primer contacto aditivo con la música electrónica?

Danni: Ahora pensándolo yo creo que era ese programa en los ochentas que pasaban por televisión, que tenía esa canción de "Pop Corn" ... (Tararea "Pop Corn" de *Anarchic system* (1972)).

Había un programa en los ochentas en Colombia que usaba esa cortinilla, no recuerdo si era "El boletín del consumidor", o "La vuelta al mundo", un programa así ochentero colombiano. Yo creo que ese fue mi primer contacto, en mi casa no se escuchaba música electrónica, se escuchaba Rock & Roll, música clásica y música latinoamericana.

CM: ¿Cuál fue su primera práctica en la música electrónica?

Danni: Fue en el año 96, cuando volví a Colombia y estaba aquí gestándose el movimiento.... Pues estaba llegando la música electrónica por varios sitios, por el norte llegaba por los dueños de los Clubs, de "Gótica", Nano Pombo y Cacho y ellos tenían como bares y empezaban a traer Trance y House en esa época. Nosotros aquí en el centro de Bogotá lo que hacíamos eran como fiestas más hacia la cultura Rave... No del club sino del Rave entonces era otro sonido, un sonido más hacia el Hard Core, Brake Beat y Drumm and Bass, el que hasta ahora se estaba gestando, en realidad era Jungle todavía en esa época.

CM: ¿En qué lugares escuchaba música electrónica al comienzo?

Danni: Pues realmente la música electrónica nosotros la escuchábamos donde la poníamos, obviamente en la casa, en la que vivíamos un parche de amigos, teníamos equipos y nos la pasábamos tocando. Y en las fiestas que hacíamos, que eran muchas en la Candelaria, en bodegas, por la Caracas, como ocupando espacios no comunes dentro de la fiesta.

CM: ¿Y en cuanto a bares?

Danni: En cuanto a bares, realmente el único bar que yo frecuenté de la onda electrónica fue "La Sala", "La Sala" vino de Cali, eso fue por el año 99 por ahí, digamos que era como el único bar, de resto no, de echo ni iba a los clubes, de pronto a Cinema, pero muy esporádicamente, por el tema del sistema de sonido que tenían tan bacano, y que era tan poco común en esa época un bar tan bien montado, lo sigue siendo ¿no? Todavía hay poquitos bares como diseñados con grandes bajos y eso.

CM: ¿Qué Djs referentes tiene del inicio de la Dance en Colombia?

Danni: Pues tengo obviamente los Djs del grupo en que yo camellaba que era "Mutaxion", ahí estaba Fulana de Trax, estaba Bombatomic, estaba Ra, luego los campadres de Eco Sound System que eran Dj Toto, Marcelo, Mario Tachac y luego, de la escena más Techno, paralela a la nuestra, estaba el parche de Techsound, donde estaba Sonico, Jayway, Jairo que no sé dónde estará en este momento, la otra vez lo estuve buscando y no lo pude encontrar, Jayway era como bien importante como referente, porque era muy buen Dj y tenía una línea bien fuerte del Techno pero con mucho estilo, él fue muy importante. Tenía un estilo del mix, de alguna manera muy delicado y el representando esa cultura *gay* pero súper frentera. Él fue muy importante en esos tiempos. Y luego estaba la otra esfera de Djs que uno escuchaba nombrar y sabía que estaban en sitios pero no eran referentes para uno, eso fue en la segunda mitad de los 90, del 96 al 2000. Bueno también estaba Gerard, Gerardo que siempre estaba ahí como en la movida del club.

CM: ¿Qué géneros son los que para usted son emblemáticos de los inicios de la Dance en Colombia?

Danni: Jungle, Hardcore, Happy Hardcore... Que tuvo un "Revival" ahora con Skrillex, que representa esa estética del "Happy Hardcore" pero con un sonido muy fresco.

CM: ¿Cómo cree usted que llegó la música Dance a Colombia?

Danni: Yo creo que llegó por muchos sitios, el otro día estaba escuchando una historia que se me había olvidado, que cuenta Gerard para una entrevista realizada por la revista Arcadia en la cual yo también estoy entrevistado. Nosotros por ejemplo, teníamos una gran conexión con Francia, tenemos varios amigos franco-colombianos, pues que viajaban mucho a Francia, entonces nuestra música llegaba mucho... Obviamente no había Internet, no había Mp3, entonces toda la música era en físico, en vinilo, y era como básicamente, los amigos que iban a Francia volvían con maletas llenas de discos. Y luego después cada vez que uno salía del país trataba de buscar vinilos y traerlos. Así llego a nuestro parche, al centro de Bogotá y a nuestra movida. Y luego de muchas maneras, yo sé por ejemplo que Cacho el dueño de Music Factory en esa época, viajaba y traía Cds para sus Djs del bar. Otra cosa que contaba Gerard era que la música a Colombia llegó por los puertos, por Barranquilla sobretodo, digamos que Barranquilla tiene una cultura musical enorme, y también aunque yo no fui parte de eso, tengo entendido que las discotecas de música electrónica en Cartagena en esa época eran muy importantes porque eran muy poquitas y era un furor nuevo, y había mucho vinilo, también llegó por allá, tengo entendido que después llegó al interior. Ahora, yo estoy hablando de los noventas, en los ochentas ya había una movida Dance, con Djs como Fruto Mejía y Fabio Alzate, que son una generación más antigua, ellos ya estaban metidos en el 'Dijeísmo y en el Dance, me imagino que en el House, en el Post-Disco, y ellos no sé cómo conseguían su música pero existían clubs en Colombia, en Bogotá de esa música, para eso hay que hablar con Fruto y con Fabio Alzate, que ellos están desde esa época.

CM: ¿En qué parte de Colombia cree usted que se empezó a desarrollar la música Dance?

Danni: Pues nosotros en los noventas en el centro de Bogotá, estábamos como alimentando la movida de baile electrónico con los géneros que te comentaba y dentro de esa estética y ese ímpetu de la juventud y de alguna manera la protesta continua.

CM: ¿Quiénes cree usted que fueron los primeros exponentes de la Música Dance en Colombia?

Danni: En cuanto a producción de música electrónica en Colombia, de los primeros, seguramente hay muchos que no conozco, pero digamos que en la movida mía, en mi circuito y en Bogotá, yo creo que "Entre Casa" fue un sello importante para eso, fue el sello de Atercipelados, de Héctor Buitrago y ellos, ellos empezaron a publicar música electrónica Colombiana donde había artistas como Simón Mejía que después se volvió Bomba Estéreo que en esa época (1999 - 2000) ya estaba en esa búsqueda electrónica. Pero digamos que la producción de la música electrónica genérica, seguramente tiene personajes activos en la escena mundial pero uno no se entera mucho, nosotros nos enteramos mas es de las expresiones colombianas, que usan la electrónica en vivo, y

por eso hablamos de Systema Solar por ejemplo, o de Bomba Estéreo, este fue el momento en que usamos la música electrónica para contar historias nuestras, que es como realmente surge la música colombiana electrónica, digamos que mientras estábamos tocando House Trance y Techno, no pasó nada que marcara culturalmente o estéticamente un género.

CM: ¿Que evolución ve de la música Dance en Colombia a nivel del mercado y formas de difusión?

Danni: No sabría decir, yo creo que el mercado de la música electrónica como el de todas las músicas tiene varios actores, algunos que se dedican al negocio y otros que se dedican a la creación. Creo que en el negocio de la música no hay formulas, todo se está replanteando y todo se puede reinventar, pero creo que si toca buscar la manera de que los artistas que realmente tienen algo que aportar encuentren la manera de subsistir de ello. Creo que todo el negocio de la música está planteado para el beneficio financiero de muchos actores y de último el que crea la música. Creo que en este negocio los que siempre llevan la delantera son los empresarios que son los que ponen plata, ponen un bar, compran un sonido, alquilan un Dj y después que venga un dividendo, del lado del músico o el Dj es más como una cosa de pasión... pienso que hay que enderezar muchas cosas.

Obviamente hemos tenido olas y momentos para todo, en cuanto a Colombia no sé qué sello disquero, yo sé que en Beatportⁱⁱ hay un par de sellos colombianos pero no tengo ni idea que tanto facturen, creo que en cuanto sellos disqueros en Colombia está por ejemplo Series Media que es un sello digital de Medellín, que han sido como muy constantes, pero no tengo ni idea como funciona como negocio...

CM: ¿Estas afiliado a algún sello?, ¿cómo publicas tu música?

Danni: Nosotros hasta ahora hemos publicado a través de nosotros mismos es decir con Systema Solar y la fundación Intermundos. El otro sello que es bien importante en Colombia es "Polen Records", que es un sello que digamos si ha apostado a una búsqueda de una estética y tiene una ventana importante, no se tampoco como sean sus finanzas ni como sea como negocio.

CM: ¿Que evolución ve de la música Dance en Colombia a nivel del público?

Danni: Pues ha cambiado mucho, pues obviamente han llegado nuevas generaciones, porque la gente va reproduciéndose, va creciendo y llegan más, nuevas almas a hacer parte de nuestra vida entonces, pues el público ha cambiado mucho, yo me considero de la generación que somos hijos del Techno, cuando yo tenía 15 años el Techno no existía, estaba naciendo el House, nuestros papás, los Djs que nos llevaron, que mezclaban a mitad de los ochentas, final de los ochentas, estaban como inventando eso, los de mi generación estábamos descubriéndolo. Para las generaciones de ahora es como que la electrónica siempre ha estado ahí. Es como los celulares, tú tienes 5 años y tu papá tiene un celular y tu creces y tienes tu propio celular, pero a nosotros nos tocó cumplir veinte años y decirnos mira ten un celular y una cuenta de email, y nosotros... ¿Cómo así? Mierda...

Por ejemplo lo que pasa ahora es bien loco, que la música *mainstream*ⁱⁱⁱ es electrónica es "EDM"^{iv}, para uno que ha visto y sentido como apareció el Dance, apareció el Techno y aparecieron esos códigos, hasta ahora, es una lectura muy diferente a la que puede tener un muchacho de 15 o 20 años que escucha "EDM", que es una estética que ya es parte de su cotidianidad.

CM: Digamos que de cierta forma va para abajo en cuanto a calidad.

Danni: no sé si valla para abajo, me parece una buena oportunidad para hacer lucir momentos de la electrónica y matices de la electrónica, creo que es una gran oportunidad para los amantes y los que nos dedicamos a la música electrónica, uno puede decir "todo es una mierda... Como se volvió la música electrónica" o puede decir "mira que bonita oportunidad para seguir explorando, yo creo que hay que ser más como optimista.

CM: ¿Que evolución ve de la música Dance en Colombia a nivel de géneros y estilos musicales?

Danni: Yo como Dj trato de poner mucha música colombiana electrónica, veo la evolución de esta muy bien, por ejemplo Miguel Navas es un gran productor, me parece que hace música cada vez mejor, lleva ya como 15 años en ese proceso y cada vez es mejor, eso da mucho gusto, también búsquedas como la de Mitú también, como esa exploración de los sonidos, es como algo electrónico fuerte, con un componente Afro-Caribe, veo muy bien esta evolución.

CM: ¿Cuáles son los primeros eventos que recuerda de música Dance en Colombia?

Danni: Nosotros fuimos gestores de grandes eventos a través de Mutaxion, logramos hacer festivales y fiestas grandes, en el año 97 y 98 logramos hacer en La Casa del Molino al lado de Monserrate unas fiestas de ochocientas, mil personas. Tocábamos nosotros y el parche de Eco Sound System. También estaban los eventos más comerciales como cuando vino Carl Cox, todos los "Love Parades", nosotros alcanzamos a hacer algunos tipos de protestas al "Love Parade", se llamaba el "Fuck Parade" eso fue en el 2003, el Love parade representa como una toma de las calles, esto nace en Berlin y aquí llega a modo de franquicia y lo consumimos y nos venden que viene el mejor Dj del mundo y nos mamamos de tener cada ocho días al "Mejor Dj del mundo" en los afiches, entonces esto del "Fuck Parade", "Mutaxion", el Ultra Bass, el "Bogotraxx", de alguna manera es un contrapeso a esa cultura consumista de lo extranjero, somos muy así, y seguimos siendo colonizados culturalmente, entonces lo que se llame "Love Parade", lo que se llame "Ministry of Sound" entonces ya es una chimba porque somos unos "Indiecitos guevones", esta es un poco la voz que hemos buscado como Systema Solar, como Bogotrax, como Mutaxion, tomar de alguna manera ese poder, que es el poder de la música y decir ese poder es nuestro y creo que eso es como lo más importante.

CM: Cuéntenos una historia o anécdota que crea usted que haya sido importante en mayor o menor medida para la evolución de la música Dance en Colombia.

Danni: Hay muchas anécdotas importantísimas, desde la visita de Frankie Bones a Colombia, desde las fiestas de Mutaxion en la Candelaria, desde la llegada del email, la llegada del Mp3...

Para mí fue muy importante en el año 2000 haber tocado con Frankie Bones, porque él representa...

Ese pedazo de la historia de la Música electrónica es bien loco, porque digamos que en Estados Unidos nace el House a través de la cultura negra, del Funk, del Soul, del Disco, de Frankie Knuckles, de todas estas coincidencias, el Drum Machine, las máquinas y nace el House, luego cuando llega el House a Europa se hace mucho más amplio se sale de las discotecas y se convierte en Rave, mientras que en USA era otra cosa, entonces Frankie Bones cumple un papel muy importante que es uno poco, siendo un personaje blanco neoyorquino de familia italiana, del gueto de alguna manera, con un poder claro sobre las tornamesas sobre el House y el Techno, el entiende lo que pasa en Europa y esa reinterpretación e invención de nuevos espacios para la música Dance y lo que él hace es como llevar el Rave y en lo que se convirtió esta música de vuelta a Estados Unidos.

Él es muy importante en el mensaje de los *Candy Ravers*^v, que es un movimiento que siempre me ha causado mucha curiosidad como fenómeno cultural, porque fue una cosa muy poderosa pero muy fugaz, algo tan exuberante y extrovertido que se volvió... fastidiosa, yo creo que uno no conoce a ningún *Candy Raver* que acepte que fue *Candy*. De todas formas fue un momento súper bonito realmente porque era como una buena onda maximizada y Frankie Bones era muy importante en ese movimiento porque, digamos el lema de ese movimiento, (Pace, Love, Unite and Respect), y eso viene de un discurso que echó Frankie Bones al final de una fiesta, digamos que el menciona esas cuatro palabras y estas se vuelven el lema de un movimiento completo.

Entonces para mí fue muy importante conocer a Frankie Bones, ver a Frankie tocando, él es una persona muy visceral, y yo aprendí muchas cosas de él, desde filosofía, hasta como asumir una tornamesa y un ^{vi}*dancefloor*, como mezclar géneros, etc.

CM: Cuéntanos un poco de tu experiencia en sistema Solar, como un Dj se adapta a un sistema más de Banda.

Danni: Mas que adaptarse digamos que nace de ahí, nace del ^{vii}*Sampling*, vamos a samplear no como hurto ni plagio sino como homenaje, no estamos robándonos un *beat* sino homenajeando todos los *beats* que nos han nutrido toda la vida, entonces no es como me adapto sino que es un ^{viii}*sound system* que nace de ahí, de todos los años de experiencia mía como Dj de *Rave* de la experiencia de Juan Carlos como productor, de Fresh y de Corpas como Dj de Scratch. Obviamente sí es muy diferente la interpretación con la banda que en un ^{ix}*Dj set*, porque en un *Dj Set* uno está improvisando de cierta forma, en cambio con la banda uno está montando repertorio, Systema Solar es una banda que nace del Dijeísmo.

Transcripción entrevista Pol Moreno.

CM: ¿Cuáles fueron tus inicios en la electrónica?

Pol: Yo viajé a Barcelona en el 2000, como baterista y bajista, era lo que hacía en esa época en bandas aquí en Bogotá, y al llegar allá lo que hice fue lo mismo, seguir tocando en bandas, obviamente me di cuenta que el circuito de la música electrónica se movía mucho, que era lo que estaba sucediendo en el momento y dije, bueno me monto en esta tabla de surf o dejo de surfear, y la verdad que estuvo muy chévere, ahí empecé a conocer gente relacionada, tuve la gran fortuna de conocer a un tipo que era *Road Manager* de Richie Hawtin en Barcelona. Entonces él acababa una gira con Richie y nos íbamos a un estudio que teníamos junto con un amigo chileno al que le tengo mucho afecto, entonces él me decía mira, Richie usa esto, el Software que viene se llama Ableton Live, ni siquiera había salido Ableton, las maquinas que usa Richie son estas, en la música está pasando esto, entonces yo tenía una fuente fresquita de toda la información. Fue lo mejor, haber tenido a esta persona por esos días allá en Barcelona. Y de a poquitos yo dije bueno por ahí es la cosa y empecé a comprar mis maquinitas, me compré mi primer computador y fue una época muy bonita, además porque justo en esos días me encontré a Mos Piñeros, él acababa de llegar a Barcelona entonces nos pusimos a cacharrear en el estudio, él se compró su primer Chaos Pad, yo me compré mi primer sintetizador, un Micro Korg, y un secuenciador Atari, yo tenía una batería electrónica por ende era el bombo humano, fue una época muy bonita.

CM: ¿Que géneros fueron importantes para ti en el inicio de tu carrera en la música electrónica?

Pol: Yo creo que todos los que proponen baile, es decir música Dance, House, Techno, algo de Drum n Bass, en esa época estaba el boom del Minimal de Richie Hawtin, entonces eso era gran influencia, además yo venía de una banda de hacer mucho funk acá en Bogotá, recuerdo una banda que se llamaba "Los Fenix?", fuimos como los primeros en intentar hacer funk, salirnos un poco del metal y del Rock clásico y claro, cuando yo encontré la música electrónica dije, esto es. A mí siempre la música electrónica de baile me ha gustado, sobre todo el House, de hecho es lo que sigo haciendo.

CM: Cuéntanos un poco de tu llegada a Colombia luego de adquirir esta experiencia en Europa.

Pol : bueno, primero fue una sorpresa enorme porque cuando yo me fui en el año dos mil, había ya escena, la escena de los noventas a nivel Rock fue algo muy importante, fue un movimiento muy bonito, una movida *underground* muy potente y al regresar en el 2012, porque yo regresé en el 2010 pero me fui dos años a Buenos Aires, sin embargo en el 2010 estuve ocho meses y me pude dar cuenta de qué es lo que pasaba porque encontré una calidad de proyectos, de músicos y sobretodo las nuevas generaciones, pelaos de 18, 20 años , multi-instrumentistas, haciendo un manejo de la tecnología, software y hardware, que me impactó, yo dije en mi época esto no era tan desarrollado, esto fue una grata sorpresa, y fue bonito porque te vas diez años de tu país y cuando vuelves es como todo un reencuentro, habiendo dejado a mucha gente, te reencuentras y

ves a muchos de ellos con proyectos exitosos, viajando mucho, vendiendo discos, entonces dices, bueno aquí realmente avanzamos, realmente la idea de haberse ido hace años era un poquito porque aquí no pasaba nada, y al regresar y darme cuenta de que la gente si sobrevivía y de echo muchos de ellos viven de la música, pues fue una grata sorpresa.

CM: ¿Mientras estabas en Europa mantuviste contacto con músicos de acá?

Pol: yo venía de vacaciones cada dos años, pero realmente me centraba en visitar la familia, iba al concierto de algún amigo pero poquito, más bien fueron dos años de des enterarme, cuando regresé no tenía ni idea de cuál era la banda nueva, ni cuál era la banda que estaba en boga, entonces el primer tiempo fue como de redescubrimiento.

CM: Luego de tu corta estancia aquí viajas a Buenos Aires, ¿qué te encuentras allá?

Pol: Todos mis estudios previos a ese momento fueron empíricos, tuve la fortuna de dar con este personaje chileno, que yo creo que mejor maestro y más actualizado no podría tener en ninguna escuela, de hecho en ese momento no existían casi escuelas de música, por ahí estaba "Microfusa" que era la única, tal vez habrían dos escuelas en Barcelona que ofrecían digamos Ableton Live que era el software al cual yo me le dedique y me le dedico. Voy a Buenos Aires con la intención de estudiar, me encuentro que la escena ha bajado mucho, me imaginaba mucho movimiento pero por muchas circunstancias la escena había bajado mucho, sin embargo tuve la oportunidad de obtener una residencia en un barcito durante algunos meses junto a un amigo guitarrista. Luego fui a estudiar con Max Donatto, ahí fue que lo conocí, en al EMBA (Escuela de Música de Buenos Aires) haciéndome un taller de producción de música electrónica, lo bonito de allá es el nivel y la cantidad de músicos.

CM: Volviendo a Colombia, llegas y ¿qué escuchas de música electrónica colombiana? ¿Qué artistas encuentras a tu llegada?

Pol: Lo que hizo Sónico me parece muy importante, lo que ha hecho la gente de Bogotrax, Humberto, Rafa, me parece muy importante, fue el primer festival y gremio de músicos y gestores de cultura alrededor de la electrónica, que llegan a tener una magnitud y un desenlace tan grande como lo tuvo Bogotrax, fueron diez años de crecer, además con unas políticas muy austeras, sin patrocinadores ni capital externo, fue algo muy bonito y creo que marcan una pauta muy importante para el desarrollo de la electrónica en Colombia. En cuanto a la escena de Medellín aunque no estoy muy enterado, sé que hay un personaje que se llama José Luis Posada de "Medellinstyle", ha hecho muchas cosas por el desarrollo de la electrónica en nuestro país desde Medellín, ha traído y sigue trayendo a los duros de la electrónica entre ellos a Richie Hawtin y a todos los que a mí me llegaron a influenciar y a gustar. Aquí en Bogotá cabe mencionar el trabajo que han hecho Daniel Casas y Diana Torres que son los de "Conectados", ellos han sido personas muy abiertas e interesadas en la música electrónica, tanto que ahora están realizando un festival tan grande como el "Micromutek", son muy abiertos a la cultura, no se cerraron como pasa en muchos lugares que se cierran a un círculo de amigos pero no le dan la oportunidad a los que

están emergiendo, eso me pasó en todos los lugares en los que estuve excepto en Berlín, este si es el lugar más abierto que he encontrado.

CM: ¿Como ves el futuro de la música electrónica en Colombia?

Pol: Creo que el futuro en cuanto a lo purista, es decir los que hacen Techno los que hacen House, eso siempre va a funcionar muy bien a nivel discotecas, a nivel fiestas, festivales, esto va a seguir sucediendo, festivales como el "Mutek" como el "Rolofest", van a crecer y a seguir adelante. Creo que el gran futuro se encuentra en la fusión de nuestros estilos musicales y nuestro folclor con la música electrónica, esto ya lo ha demostrado por ejemplo Bomba Estéreo, creo que es la banda más importante hoy por hoy de Colombia, y lo va a ser por mucho tiempo más porque crean un producto nuevo, un producto innovador que el mundo no tiene y creo que esa línea que han abierto ellos es lo que está destinado a ser lo que más venda y lo que más nos represente.

CM: ¿Teniendo en cuenta tu experiencia internacional como comparas la industria de la música electrónica en Colombia con la de otros países?

Pol: Pues no funciona de forma muy distinto, son los mismos principios, tienes que meterte en un sello este sello es el que te catapulta con los festivales y con las grandes empresas que manejan la música. A nivel Colombia ha habido mucho desarrollo ha habido mucho desarrollo por parte de los gestores culturales, hay muchos festivales ahora en todos los campos, creo que el gobierno también se ha puesto más las pilas a apoyar artistas y a abrirles espacios.

ⁱ Dijeísmo: Termino que se refiere al que hacer del Dj

ⁱⁱ Beatport: Principal portal de venta de música electrónica online, no solo vende música electronica de infinidad de géneros sino también utilidades para Djs como *Samples* y *Loops*

ⁱⁱⁱ Mainstream: Literalmente significa cultura principal, en este caso se refiere a la corriente musical más comercial y económicamente poderosa. Es lo contrario a *Underground*.

^{iv} EMD: Literalmente significa *Electronic Dance Music*. Se supone que cobija todos los géneros de baile electrónicos pero esta sigla ha caído con el tiempo en un uso exclusivo referente a la música electrónica comercial, se podría decir que es un sub-género de la música Dance.

^v Candy Ravers: Nombre que recibían los fanáticos de las fiestas electrónicas, se destacaban por portar elementos de bebés como sonajeras y chupos, vestir con colores brillantes y estampados de personajes infantiles. Este movimiento desapareció de la escena rápidamente luego de llegar a ser muy popular a finales de los 90 y principios del 2000.

^{vi} Dancefloor: Literalmente significa pista de baile, en el vocabulario de un Dj, el término se amplía a la gente que baila y al ambiente que se crea.

^{vii} Sampling: Técnica en la que se reproduce o se incluye en la obra un fragmento pre grabado, por lo general de otro artista.

^{viii} Sound System: Se refiere al formato conformado por varios Djs y cantantes.

^{ix} Dj Set: Actuación en vivo de un Dj.