

## CAPITULO 1

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

*“Se conoce como Música Electrónica (M.E.) aquella que se genera a través de determinados aparatos electrónicos como el sintetizador o el sampler y que puede ser concebida en su totalidad a partir de los sonidos y melodías que producen estas máquinas... o bien a una canción ya creada y terminada por un artista, a la cual se la modifica a través y gracias a la aplicación de esta tecnología, dando lugar a una nueva creación artística que conservará en su base el sonido y la letra de la original” (Definición ABC, 2015)*

La M.E. existe en todos los rincones del mundo, pero esta vez vamos a enfocarnos en lo que sucede en México, donde existe un consumo de M.E. totalmente moderado pero va en aumento con el paso del tiempo, desde eventos al aire libre hasta eventos dentro de lugares cerrados (club's), todo lo que ocurre dentro de este tipo de lugares es totalmente idéntico, misma música, mismo tipo de gente, mismas sustancias, misma semiótica, mismo todo.

La música electrónica al igual que la música comercial es el resultado industrial que únicamente persigue la complacencia de las demandas del mercado, algunos productores de música electrónica tienen un objetivo moral

donde lo lucrativo pasa a segundo término pero la mayoría busca los incentivos económicos sin duda alguna, es por eso que tienen como forma de vida la música.

Empecemos con dar una breve definición de lo que es la música electrónica. La música electrónica puede catalogarse como un género musical monótono para muchos pero para los gustosos de este género es todo un arte producir ciertos tipos de ruidos<sup>1</sup> en la computadora, *“así que podría decirse que es un género cuadrado con ciertos bajos rítmicos acompañado de escasos acordes que se repiten de principio a fin. Sus ritmos imperecederos producen normalmente una excitación corporal que puede llegar hasta la embriaguez, provocando un desdoblamiento de la forma de ser de cada persona. Estos ruidos frecuentemente van de la mano con cantos que expresan ideas, sentimientos o estados anímicos tanto negativos como positivos, todo esto causa desequilibrio nervioso en el estado físico y mental del individuo dando como resultado un estado de emoción incontrolable”* (Abraham, 2009).

Normalmente dentro de todo tipo de evento de M.E. la intensidad del sonido que prevalece se eleva a 20 decibeles<sup>2</sup> por encima del límite de tolerancia del oído humano, *“el resultado es un asalto deliberado y directo hacia la integridad de la persona, cosa que con el paso del tiempo algunos sistemas de audio han ido evolucionando dando como resultado una calidad de sonido dentro del evento de primer nivel”* (Abraham, 2009).

---

<sup>1</sup> Para efecto de éste también se entiende ruido como sinónimo de sonido, producto del nacimiento del género musical.

<sup>2</sup> El límite de ruido aceptado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) es de 65 decibeles.

El primer momento de la problemática de la escena de la música electrónica en nuestro país es la proliferación de sustancias ilícitas dentro de todos los eventos, las cuáles desvirtúan todo el proceso artístico, desde montar un evento hasta asistir al mismo.

Cabe recalcar que es totalmente identificable el hecho por el cuál la escena no ha podido resurgir como una escena admirable, el problema hoy en día esta muy marcado y es inevitable tratar de dar todo tipo de soluciones para corregirlo, por qué el problema prevalecerá, es algo que han tratado de enmendar pero no han llegado a un acuerdo serio y eficiente, desde el gobierno hasta los mismos organizadores no han operado de una forma ideal para poder erradicar dicho problema, así que toda la gama de soluciones se puede reformular y llegar al acuerdo de educar de una manera correcta a los consumidores, darles todo tipo de asistencia médica si así lo necesitan y a base de continuidad esperar resultados diferentes.

## 1.2 Objetivo General

- Realizar un análisis semiótico de la escena de la música electrónica en México.

## 1.2 Objetivos Específicos

- Conocer los elementos de la escena electrónica en México.
- Determinar los signos y significados de la escena de la música electrónica.
- Describir la historia de la música electrónica en México y en el mundo.
- Describir los elementos que componen la escena de la música electrónica.

## 1.3 Justificación

Debido a que no existe información concisa y exacta acerca de la escena de la música electrónica en México, el presente trabajo se dará a la tarea de obtener conclusiones para un mayor entendimiento del tema.

Este proyecto pretende beneficiar al público en general y dar a conocer lo que significa la escena de la música electrónica y se despoje el estigma negativo que se tiene acerca de todos los elementos que conlleva. También será beneficioso para personas que están dentro de este ámbito y conozcan más acerca de toda la cultura que existe detrás de la escena, que comprendan que no solo es ir a bailar hasta el amanecer sino que también aprendan acerca de la historia de la música electrónica, desde la primera máquina para crear sonidos hasta la problemática que existe dentro de estos templos de danza.

Este trabajo brindará conocimiento acerca de cada elemento que existe dentro de la escena electrónica en México. A base de observación y análisis se le dará forma a este trabajo. Es por eso que se analizará y describirá la escena de la música electrónica en México a base de distintos datos y testimonios por parte de artistas que se desenvuelven en este ámbito artístico, todo esto para poder tener información contundente y veraz acerca de nuestra problemática tanto fuera de este tipo de eventos como adentro donde se desarrollan. La música puede ser influenciada y esta influencia es directa al desarrollo de la personalidad y de la relación social que se puede encontrar en todos los ámbitos de la sociedad.

#### 1.4 Antecedentes

La música electrónica ha estado presente en México desde los años sesenta, debemos de admitir que muchas personas no tuvieron el interés por este tipo de género nuevo en ese entonces, hubo mucha incertidumbre por parte de la población y solo unos pocos pudieron lograr que este movimiento saliera a flote. Por esa misma razón existieron muy pocos estudios acerca de la música electrónica en nuestro país, comparado con todo lo que existió en el extranjero.

El verdadero conocimiento vino de otros lugares fuera de México, desde esos lugares algunos entusiastas mexicanos se inspiraron para lograr todo lo que aprendieron y transmitieron.

El *Arte de los Ruidos*, un manifiesto futurista de 1913 fue uno de los primeros estudios que conformaron la historia de este género, el Arte de los Ruidos fue una carta dirigida a Balilla Pratella, gran músico futurista, cuando se dice que era un músico futurista es por qué estaba adelantado en cuánto a música, era un género nuevo en ese entonces y por lo tanto así se le denominaba, en el cual mencionan teorías que hablan acerca de los ruidos cotidianos que tenemos en nuestra vida que gracias a la invención de máquinas podemos igualarlos.

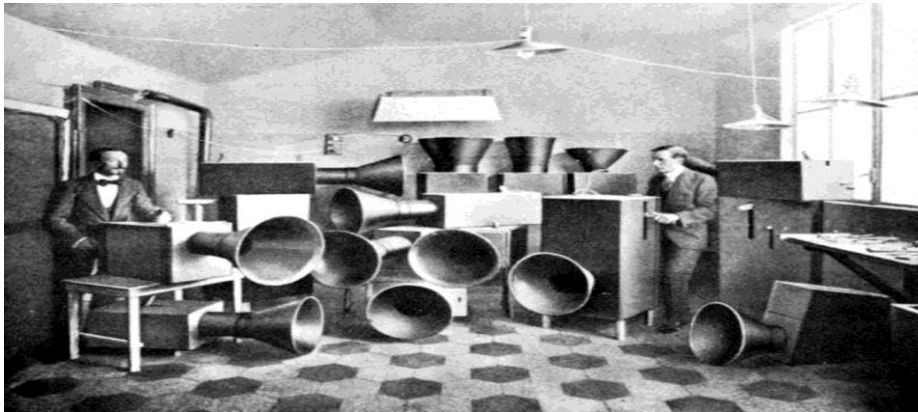
Cuenta que el arte musical obtuvo principalmente la pureza de cada sonido y después combinó sonidos diferentes para así poder crear orquestas con toques armónicos, complicados para el oído humano y sobre todo diferentes para aquellas épocas.

La música fue evolucionando hacia la más enredada polifonía, siempre buscando la mayor gama de sonidos y timbres para poder realizar acordes más disonantes y preparando de una manera inconsciente la realización de ruido musical.

En la década de 1910, los futuristas italianos, encabezados por el compositor Luigi Russolo acuñó cierto tipo de música creada por medio de algunas cajas de ruidos, de estos mismos aparatos salieron muchos de los aparatos de ese entonces donde comenzó a crearse la música electrónica, los

famosos intonarumori, máquinas creadas para poder simular sonidos de una ciudad industrial despertándose.

Imagen 1. Intonarumori



Fuente: Proyecto Idis.Org

Lo que permitió un mayor avance fue el magnetofón de bobina, con este se pudieron grabar sonidos de calidad y facilidad desconocida. *“En 1948 Pierre Schaeffer, ingeniero de Radio Francia, empezó a componer y grabar sonidos y varios ruidos para posteriormente procesarlos y crear una sola pieza. A este tipo de piezas les llamó música concreta”* (Nuñez, 1989).

La diferencia de la música instrumental de ese entonces y la música concreta es que esta última era muy abstracta, poco entendible, en realidad no podías captar la belleza como lo hacían con la música instrumental. La creación de la música concreta procedía de grabaciones manipuladas que solo eran empalmadas.

En 1939, en los Estados Unidos, John Cage utilizaba la Música Electrónica por medio de los tocadiscos con una velocidad inconstante. John Cage estaba interesado en crear acontecimientos sonoros que obras musicales.

John Cage fue de los precursores de la música electrónica por utilizar hasta 42 discos de jazz al mismo tiempo o 12 receptores de radio, lo que él hacía era combinar, o sea, mezclar sonidos que es una de las partes fundamentales de ser disc jockey, mezclar sonidos para cierto tipo de público.

En ese entonces esto ya se veía como un arte, bastante esotérico para esos tiempos, un arte que apenas se podía concebir y fue entrando paulatinamente con el paso del tiempo en la sociedad, incluso en algún aparato del Arte de los Ruidos, carta que fue dirigida a Balilla Pratella, menciona que es hora de poder convocar grandes masas de jóvenes para poder consolidar el arte sonoro e irlo expandiendo a todos los rincones, primero de Europa, luego del mundo.

*A principio de los años cincuenta Vladimir Ussachevsky, Milton Babbitt y Otto Luening fundaron el estudio de la Universidad Columbia, entre las primeras obras interesantes allí figuran "Sonic Contours" de Ussachevsky y "Lowspeed" de Luening, pero el más beneficiado fue Milton Babbitt que empleó el método serial siguiendo una línea abstracta para el control del ritmo en ciertas máquinas de*



*una manera precisa, el resultado de este proyecto era una melodía o en este caso música serial que simulaba a un virtuoso del órgano eléctrico tocando de una manera exacta y bella. Esta obra fue nombrada “Composition for Synthesizer” y es en realidad una obra instrumental realizada por un sintetizador (Nuñez, 1989).*

En los años setenta surge el grupo experimental Quanta en la Ciudad de México que incorpora manipulaciones Electroacústicas en algunas de las diferentes obras que se compusieron en ese tiempo, obras hechas por mexicanos<sup>3</sup>. Así mismo, Hector Quintanar se involucra en concluir composiciones manipulando sintetizadores en vivo y emprende un seminario en torno a la música electrónica con compositores nacionales y extranjeros en la UNAM.

En 1974, Julio Estrada realiza investigaciones dirigidas a la composición asistida por computadora, en colaboración con el matemático Jorge Gil.

En 1975, el compositor Antonio Russek crea el primer laboratorio privado de producción y difusión de música electrónica en su domicilio, fue el primer mexicano en realizar el primer laboratorio casero con piezas traídas desde el extranjero, incluso hubo algunos aparatos los cuáles él construyó para poder completar dicho laboratorio.

---

<sup>3</sup> En el capítulo 2 tendremos más información acerca de las distintas obras que se realizaron en México.

En 1980 surgió la verdadera atención y dedicación hacia la música electrónica, esto fue principalmente fuera de las instituciones culturales como universidades y centros de música, gracias al apoyo de compositores como Antonio Russek, Roberto Morales, Arturo Márquez y Vicente Rojo. Estos compositores le dieron el empuje necesario para poder implementarse un nuevo género en el país y un nuevo sentido a la forma de escuchar ciertas melodías, a base de conciertos experimentales y la elaboración de piezas musicales.

Antonio Russek por su cuenta crea el Centro Independiente de Investigación Musical y Multimedia, en este laboratorio independiente se llevarán a cabo cursos los cuáles después producirán grandes obras de autores como Eduardo Soto, entre otros.

En 1999 se presentó en México el Primer Festival Internacional de Arte Sonoro el cuál se llamó "*Ruido*". Este festival se convirtió en una necesidad imperiosa para poder empezar a sobresalir en cuánto al arte sonoro en el mundo, el creador de este festival fue Guillermo Santamarina. Uno de los objetivos de este festival fue crear un espacio donde las artes visuales y el arte sonoro interactuaran entre sí.

En el año 2000 el Museo de Arte Actual organizó el segundo festival internacional de arte sonoro el cuál fue nombrado "*Humor y Aliento*". Se invitó a reconocidos artistas internacionales como Maurizio Nannucci, Minoru Sato, Jio Schimizu, entre muchos otros más. También hubo presentación de artistas

mexicanos los cuáles con la experiencia del pasado festival quisieron innovar en sonidos nuevos.

Para el año 2015 en todo el país podemos encontrar festivales de todo tipo, tanto experimentales como de música underground, estos segundos son los más frecuentes y con el que las personas tienen más afinidad y son más recurrentes en todo el país. Hoy en día podemos encontrar bastantes organizadoras de eventos electrónicos las cuáles cada una tiene su estilo pero en muchos sentidos el rumbo del evento, la localización, el estilo de música, los horarios y el ambiente del mismo es totalmente similar.

## 1.5 Metodología

La metodología que se utilizó se basa en el método empírico, por qué se está estudiando una fenomenología que ocurre dentro de nuestra sociedad, es un campo que estudia las ciencias sociales y las ciencias descriptivas. El método empírico se basa totalmente en la experiencia la cual estamos retomando como base fundamental para darle forma y sentido a este trabajo. Se utilizó la observación participante. Este método de observación permitió revelar las relaciones esenciales y las características fundamentales de la escena de la música electrónica.

Los procedimientos seguidos y analizados fueron totalmente prácticos, basados primeramente en simples observaciones durante anteriores visitas a

eventos de música electrónica. Durante estas visitas el objetivo primordial no era analizar la escena en sí, el objetivo era asistir como todos las demás personas. Durante los eventos fue inevitable remarcar algunos hechos donde es asequible establecer los puntos más fuertes de la escena y los puntos más débiles y de alguna manera irrelevantes. La utilidad de dichos procedimientos actualmente destaca en la descripción de campos poco explorados donde no se busca boicotear la escena electrónica si no se busca realizar un estudio descriptivo donde de manera sencilla se proporcione información clara, precisa y contundente.