

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2023-2024

**“Análisis de la música electrónica: impacto social y
comunicativo”.**

Trabajo de disertación

ESTHER GÓMEZ SANZ

Tutora académica: Luisa María Moreno Cardenal

SEGOVIA, julio de 2024

Resumen:

Este documento analiza la evolución histórica de la música electrónica, desde los primeros instrumentos electrónicos hasta su aceptación en la era digital, destacando los principales movimientos y artistas. Se exploran los antecedentes y desarrollos significativos, como el surgimiento de instrumentos pioneros y la influencia de las vanguardias artísticas del siglo XX. La música electrónica es presentada como un género en constante evolución, con una variedad de subgéneros y una influencia significativa de la tecnología. Además, se examina el impacto social y cultural del estilo musical, su capacidad para generar emociones y su papel en la creación de comunidades e identidades. También se aborda la influencia de la música electrónica en la publicidad moderna, destacando su asociación con estilos de vida e identidades de marca. La dificultad de definir la música electrónica debido a su constante evolución y fusión con otros géneros también es un tema central del análisis.

Palabras clave: Música electrónica, experimentación, géneros, sintetizador, productor.

Abstract:

This document analyzes the historical evolution of electronic music, from the first electronic instruments to its acceptance in the digital era, highlighting the main movements and artists. Significant antecedents and developments are explored, such as the emergence of pioneering instruments and the influence of the artistic avant-garde of the 20th century. Electronic music is presented as a genre in constant evolution, with a variety of subgenres and a significant influence of technology. In addition, the social and cultural impact of musical style, its ability to generate emotions and its role in the creation of communities and identities is examined. The influence of electronic music on modern advertising is also addressed, highlighting its association with lifestyles and brand identities. The difficulty of defining electronic music due to its constant evolution and fusion with other genres is also a central theme of the analysis.

Keywords: Electronic music, experimentation, (musical) genres, synthesizer, producer.

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
1.1. Justificación del título.....	3
1.2. Objetivos.....	3
2. Marco referencial y metodológico.....	4
3. Definición del concepto: Música electrónica.....	5
4. Inicio de la música electrónica	6
4.1. Antecedentes.....	6
4.1.1. <i>Primeros instrumentos electrónicos</i>	6
4.1.2. <i>Vanguardias artísticas del siglo XX: Futurismo</i>	11
4.1.3. <i>Música concreta</i>	13
4.2. Estudios de música electrónica y evolución: Años 40/50	15
4.2.1. <i>Compositores precursores del movimiento</i>	17
4.3. Auge de la música electrónica popular: Años 60-80	18
4.3.1. <i>Rock progresivo</i>	21
4.3.2. <i>Ambient</i>	25
4.3.3. <i>Música disco</i>	26
4.3.4. <i>Synth-pop</i>	28
4.3.5. <i>Hip-hop</i>	30
4.4. Subgéneros de la música electrónica.....	33
4.4.3. <i>Del club a la rave</i>	39
4.5. Breve historia en España.....	42
4.6. EDM: aceptación y era digital (2000-Actualidad)	45
5. Música electrónica en publicidad.....	46
6. Conclusiones	49
7. Bibliografía	51
8. Anexos.....	55

1. Introducción

1.1. Justificación del tema

El motivo principal de esta elección de tema para el Trabajo de Fin de Grado se fundamenta en mi interés personal por la música y por la enorme repercusión que tiene en el ámbito de la comunicación y la publicidad. Me parece interesante indagar en este marco de investigación, ya que la industria musical es generadora de cultura y tiene un gran impacto en las personas. Es por ello, que tiene la capacidad de ocasionar emociones, evocar recuerdos, liberar dopamina, influir en la manera de pensar o actuar, etc.

Del mismo modo, los diferentes estilos musicales favorecen al sentimiento de pertenencia y a la búsqueda de identidad. La música electrónica, desde sus inicios, se ha ido desarrollando y han aparecido infinidad de subgéneros que, conjuntamente, han creado una comunidad de individuos dispuestos a sentir emociones determinadas, como la euforia, energía, felicidad, libertad, etc.

Por otro lado, gracias a la innovación tecnológica y a la libertad creativa que ha conllevado, la música electrónica ha tenido una gran influencia en la actualidad. Se analizará la evolución histórica que ha tenido este género, con el objetivo de determinar normas de comportamiento y su actuación en el consumo de música de hoy en día. Por último, se investigará el papel que tiene en la era de distribución digital y, asimismo, como ha influido en la publicidad y en la manera de hacer anuncios.

1.2. Objetivos

- Analizar la evolución de la música electrónica desde sus inicios hasta la actualidad, identificando los principales movimientos y artistas.
- Reflexionar sobre el impacto cultural y comunicativo que ha tenido este estilo musical en cada proceso de su desarrollo.
- Sintetizar los hallazgos clave obtenidos en la investigación sobre la relación entre la música electrónica y la sociedad en la que se desarrolla.
- Examinar y ejemplificar campañas publicitarias donde la música electrónica ha sido utilizada.

2. Marco referencial y metodológico

En el proceso de elaboración de este trabajo me he basado principalmente en el libro “Loos 1: una historia de la música electrónica en el siglo XX” de Javier Blánquez y Omar León, puesto que la información aportada era muy amplia y elaborada. La historia y evolución de la música electrónica aparece documentada a la perfección. También, he recogido datos procedentes de otros libros de tiempo ensayo para apartados específicos, como es el caso de “Loops 2”: una historia de la música electrónica en el siglo XXI”, el segundo libro de Blánquez, que lo he empleado sobre todo para hablar del EDM, la música *dance* de nuestra época que acabó convirtiéndose en mainstream. Otro libro de tipo ensayo empleado ha sido “Energy Flash: un viaje a través de la música rave y la cultura de baile” del autor Simon Reynolds, especialmente para la recopilación de información a partir de los años ochenta con el *house* y el *techno*, del mismo modo que para informarme sobre el fenómeno de las *raves*.

Por otro lado, me he servido de artículos académicos y de páginas web especializada en los temas tratados. En el caso de los primeros, me he basado en “Cinta en reverso: Primera Parte de la Discusión sobre el concepto generador” de Noya para determinar la definición del término música electrónica. Asimismo, el artículo de Alaminos-Fernández: “La imagen sonora. Música y marcas en publicidad” me ha ayudado, específicamente en el apartado de publicidad. En el caso de las páginas web he usado revistas *online* como Scherzo y Vice. También he visualizado vídeo documentales como “*Theremin: An Electronic Odyssey*” o “*High Tech Soul: The Creation of Techno Music*”.

De igual modo, he indagado en Internet en plataformas como Spotify, SoundCloud y Beatport para identificar los grupos, artistas y *DJs* más determinantes en la escena de la música electrónica. Para saber encasillar los diferentes géneros, subgéneros y conocer algo más de su historia he usado la página web Ishkur Guide to Electronic Music, que es una guía interactiva muy extensa.

Ha sido de gran importancia la contrastación de información para asegurar la veracidad de mis palabras. Además, una de las mayores dificultades estaba en saber determinar de manera exacta la cronología de cada etapa y la relación que hay entre cada una de ellas, ya que la historia de la música electrónica es confusa y está repleta de acontecimientos coetáneos, dependiendo del lugar y del contexto social en el que se desarrolla.

3. Definición del concepto: Música electrónica

Antes de comenzar a enumerar los sucesos que han conformado la historia de la música electrónica es esencial saber definirla. Este es un estilo musical que ha sufrido una evolución muy acelerada, por ello es complicado determinar una pureza conceptual del mismo.

La definición más extendida, es la propuesta por *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* (1984) “Música electrónica es la música producida o modificada por medio de equipos electrónicos, de tal forma que algún equipamiento electrónico es necesario para que se pueda escuchar”.

Es cierto que, en sus inicios, la frontera entre la música que empleaba formas tradicionales de composición e interpretación musical y aquella que introducía sonidos artificiales e innovadores, estaba muy clara. Sin embargo, la unicidad de la “electrónica” dada de usar medios no naturales, se ha ido diluyendo poco a poco por varios motivos. El primero de ellos es su propia segmentación en infinidad de géneros y subgéneros como el *techno*, *el house*, *trance*, *hardcore*, *dubstep*, *hardstyle*, *acid house*, y un largo etcétera. El segundo motivo se debe a la influencia de la tecnología en la sociedad contemporánea, ya no solo en la comunicación y el consumo, sino también en la manera de expresarnos al mundo y transmitir cultura, como ocurre con la música. Y el último, relacionado con los dos anteriores, se fundamenta en la introducción de elementos electrónicos en melodías que, hasta ese momento, era impensable que lo incluyeran, especialmente el *pop* y el *rock*, originando así la aparición de otros géneros como el *synth-pop*, *dance pop* o el *rock* electrónico, y la culminación de un nuevo paradigma a la hora de hacer música.

No obstante, desde esta perspectiva se está reduciendo la idea de música electrónica a la sustitución de instrumentos acústicos tradicionales por sintetizadores y a la utilización de todo tipo de tecnología sonora. Por lo tanto, “se podría pensar entonces que toda la música que se produce y se escucha hoy en día es electrónica, excepto en los casos de música ejecutada con medios totalmente acústicos y eventos en directo” (Noya, 2008, p.5)

Si tan complicado es categorizar este estilo, ¿qué parámetros debe seguir la música para considerarse electrónica? Siguiendo las ideas de Blánquez y León (2002, p. 7), la base de la música electrónica se establece en el empleo de “instrumentos que se sirven de fuentes de energía no humanas, de aparatos, valga la redundancia, electrónicos”. Pero el punto clave se encuentra en la intención del productor o compositor, en su naturaleza estética y,

además, en que los procedimientos de composición y producción no puedan ser imitados de ningún modo por los medios no electrónicos.

Su identidad propia, lenguaje único y capacidad de experimentación explica que otros estilos, artistas y canciones se sirvan de las posibilidades de esta. Asimismo, es entendible que sea complicado diferenciar un género de otro al haberse producido tanta fusión y ramificación, puesto que, este tipo de sonidos, se han desarrollado de manera muy dispar en función de la localización geográfica, como puede ser Francia, Alemania o Estados Unidos, de sus respectivas influencias musicales, y de la sociedad en general. Al final, todo lo que rodea a la música electrónica es lo que la convierte en una cultura en sí misma, lo que explica que haya definiciones como: “Música electrónica es *techno* y *house* pero también el *pop* de los últimos veinte años que se ha servido de máquinas, *samplers* y cajas de ritmos” (Blánquez & León, 2002, p 9).

4. Inicio de la música electrónica

4.1. Antecedentes

4.1.1. Primeros instrumentos electrónicos

Podríamos establecer como origen de la música electrónica, al momento en el que surgió el primer invento capaz de emitir sonido mediante ondas eléctricas. Se considera que esto sucede en el año 1753, cuando Vaclav Prokop Divis, un teólogo y científico checo, comenzó a experimentar con la sonoridad de los instrumentos acústicos (Blánquez & León, 2002, p 660). Creó entonces el Denis d’Or, un teclado con más de setecientas cuerdas que, según el inventor, era capaz de reproducir sonidos de cuerda y viento. A pesar de que este estuviera electrificado temporalmente, dependía de las cuerdas ya que estas seguían siendo la fuente de sonido principal. Por ello, aunque sea un precursor interesante, no hay pruebas ni documentación suficiente que asegure que el Denis d’Or sea el primer instrumento electrónico. Un dato que sí parece cierto es que Divis, a modo de broma, podía mandar descargas eléctricas a aquellos artistas que se animaran a tocarlo.

Blánquez y León (2002, p. 25), explican cómo, un siglo después, en 1857, emerge el primer dispositivo capaz de grabar audio: el fonógrafo, que fue patentado por Édouard-Léon Scott de Martinville. Inicialmente, no podía reproducir sintonías de manera audible, solo era capaz de plasmar las ondas sonoras en papel ahumado, sin

embargo, sirvió como antecesor del fonógrafo. Este último, inventado por el científico Thomas A. Edison en 1876, era capaz, a partir de cilindros giratorios, tanto de grabar como de reproducir archivos de audio. Además, ha sido uno de los aparatos más influyentes, no solo de la música electrónica, sino también de la creación y difusión musical en general, por marcar el punto de partida de la industria discográfica moderna. Se le considera el embrión del tan conocido tocadiscos.

Siguiendo con ambos descubrimientos, en 1889, aparece el fonógrafo de disco o gramófono de Emile Berliner, que, en vez de utilizar cilindros como el fonógrafo, empleaba discos planos. Popularizó así al disco de vinilo como medio principal de grabación y reproducción acústica del siglo XX. No es hasta cuatro décadas, en 1925, cuando se crearon las grabaciones eléctricas y el registro de sonido dejaba de ser mecánico.



Imagen 1: Fotografía del fonógrafo de *Thomas A. Edison*.

Fuente: <https://dnamusic.edu.co/>

Posteriormente, el estadounidense Thaddeus Cahill ideó, en el año 1896, otro de los instrumentos que sirvió como precedente: el Telharmonium, denominado en un principio como Dynamophone. A diferencia de los dispositivos primigenios ya mencionados, este tenía mayor complejidad por necesitar de doce grandes generadores electromagnéticos para su funcionamiento.

El objetivo principal del inventor era transmitir música a través de largas distancias. Por ello, durante los cuatro años que el Telharmonium estuvo en Nueva York, se podía pagar a una red telefónica dedicada exclusivamente a la escucha del instrumento, pero, el consumo eléctrico era tal que a menudo invadía otras líneas y conversaciones. Su elaboración, por otro lado, fue demasiado costosa. Además, tenía un tamaño desmesurado: la primera versión pesaba siete toneladas, pero la última llegaba hasta las doscientas y solo se podía transportar en ferrocarril. Es por estos motivos por los que el Telharmonium dejó de fabricarse, no sin antes, como coinciden todos los expertos, marcar su legado como el primer instrumento electrónico de la historia. (Blánquez & León, 2002, p. 662).

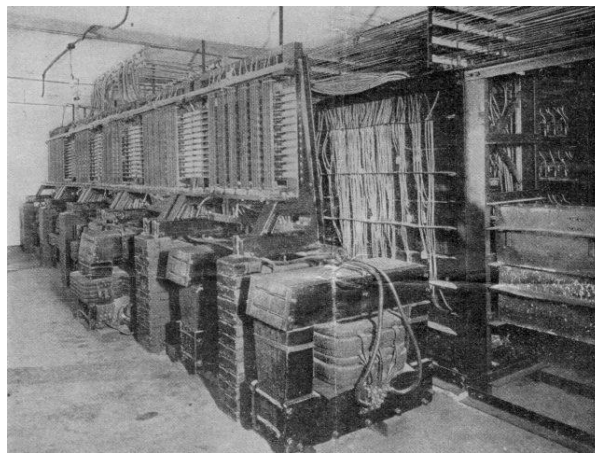


Imagen 2: Fotografía del primer instrumento electrónico: Telharmonium.

Fuente: <https://whoisindahouse.com/>

Cuatro décadas después, en 1934, Laurens Hammond se basó en los principios del Telharmonium para desarrollar, y bautizar con su propio nombre, al órgano eléctrico Hammond. El cual era más versátil, compacto y asequible que el anterior. Por ende, se convirtió en uno de los instrumentos más populares de aquel momento, con gran impacto en géneros como el *blues*, *jazz* o *rock* y manteniendo su popularidad hoy en día.

En un paradigma muy diferente, marcado por la Guerra Civil rusa (1917-1923), surge de las manos de un joven científico y violonchelista de San Petersburgo, Lev Sergéyevich Termén, un artefacto muy curioso incluso en nuestros días: el Theremin. Anterior a eso, fue alabado por la gran cantidad de hallazgos y descubrimientos que materializó en su servicio militar. A pesar de no ser afín a los métodos que empleaba su gobierno, sus inventos le ayudaron a entrar en los prestigiosos laboratorios del Instituto Físico-Técnico

Ioffe de Petrogrado. Fue allí donde detectó que, moviendo la mano a cierta distancia de un circuito, alteraba el campo magnético de una válvula y cambiaba su sonido, creando el primer instrumento de la historia que se podía tocar sin manipularlo físicamente. Estaba constituido por dos antenas moduladoras, una de la nota y otra del volumen, con las que podía conseguir un rango expresivo similar al de un violín o una voz humana.

La peculiaridad del Theremin fue personificada en una de las intérpretes más virtuosas del instrumento, Clara Rockmore: “Con el theremín no se debe tocar solo una nota, hay que situarse en el centro mismo de esa nota. No se puede mostrar ningún tipo de emoción... No puedes mover la cabeza, por ejemplo, o hacer un pequeño paso atrás. Eso no haría más que cambiar el tono”, exponía en el documental *Theremin, an Electronic Odyssey* (1994).

No obstante, el visionario no patentó su idea hasta que estuvo exiliado ocho años después en Estados Unidos, momento en el que también cambió su nombre a Léon Theremin. Es, a partir de ese entonces, cuando empezó a comercializarse y a abrirse un hueco, no tanto en la música popular, sino más bien en la música culta y experimental, teniendo presencia incluso en bandas sonoras de películas como "*Spellbound*" (1945) de Alfred Hitchcock.



Imagen 3: Clara Rockmore tocando el Theremin.

Fuente: <https://es.wikipedia.org/>

Otro de los méritos de Theremin, esta vez junto a Henry Cowell, fue fabricar la Rhythmicon (1931). Considerada como la primera caja de ritmos de la historia, ya que podía producir patrones rítmicos de manera similar a los pianos roll MIDI, presentes en los programas de edición de audio actuales.

El chelista y radiotelegrafista Maurice Martenot, inspirado en León Theremin, diseñó en el año 1928 lo que él denominó inicialmente como “Perfeccionamiento del instrumento de música electrónica”, que pasó a ser después Ondes Martenot. Este funcionaba a partir de ondas de radio afinadas a distintas frecuencias con válvulas de vacío. El instrumento se hizo popular, entre otras cosas, por utilizarse en la obra “*Sinfonía Turangalila*” (1949) de Olivier Messiaen. Además de por ser interpretado por artistas como Jonny Greenwood, integrante del grupo Radiohead y compositor de bandas sonoras.

Y, por último, podemos mencionar al Trautonium, inventado por el alemán Friedrich Trautwein en el año 1930. Como idea inicial, quería liberar al intérprete de las restricciones que conllevaba la entonación fija del piano. Para ello, reemplazó el teclado por un diapasón de alambre colocado sobre un riel, que permitía al músico controlar la altura tonal presionando, en mayor o menor medida, el cable de este. La posibilidad de hacer cambios sutiles de volumen y efectos de vibrato ofrecía gran flexibilidad expresiva.

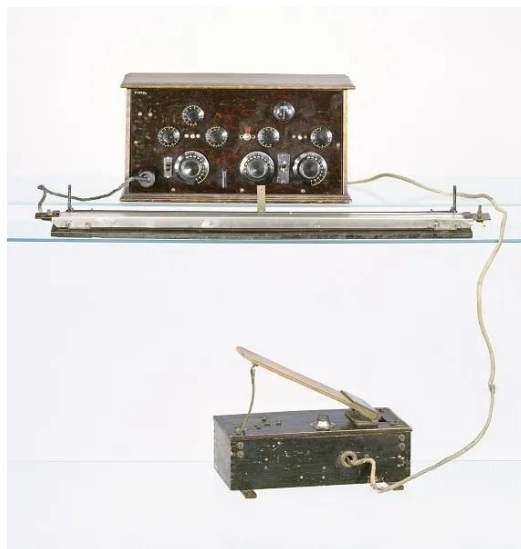


Imagen 4: Versión de la década de 1930 del Trautonium.

Fuente: <https://120years.net/>

Aunque solo se vendiera alrededor de trece artículos de la versión comercial de este instrumento, el Trautonium dejó su legado en la historia de la música electrónica en varios sentidos. El primero, al ser utilizado por varios compositores para sus obras, como por ejemplo Paul Hindemith y Oskar Sala. Y, por otro lado, al conseguir un tono más distintivo y complejo que el de otros instrumentos de válvulas de los años 1920-30 del siglo XX, definiendo así el futuro de los sintetizadores.

En el primer capítulo de la serie documental *Musikinstrumente und ihre Geschichte* (1986) de la cadena alemana NDR, Sala decía que Paul Hindemith pudo tocar los sonidos más dispares con el mismo instrumento...; desde ese momento se estableció como una nueva manera de crear sonidos únicos... Dicho esto, no sé por qué deberíamos querer conformarnos con imitar sonidos existentes teniendo estas bellas y nuevas posibilidades. (Blánquez & León, 2002, p.667)

4.1.2. Vanguardias artísticas del siglo XX: Futurismo

A finales del siglo XIX, Europa se encontraba en un contexto de profundos cambios sociales, políticos, económicos y culturales. En primer lugar, la industrialización y el crecimiento urbano conllevaron a que la burguesía se impusiera como clase dominante y que el proletariado se sintiera desplazado. A modo de respuesta, aparecen nuevos movimientos políticos y sociales como el anarquismo o el comunismo. Además, los avances en el transporte, las comunicaciones y la tecnología, marcada por numerosos inventos como, por ejemplo, el teléfono, el telégrafo o el automóvil (o los mencionados con anterioridad), generaron una nueva concepción del mundo y el arte. La suma de estas transformaciones proliferó y a principios del siglo XX se produjo la ruptura definitiva con el pasado y el surgimiento de las vanguardias artísticas: el fauvismo, cubismo, expresionismo, dadaísmo, surrealismo, etc. Todas ellas, con sus características propias, exploraban otras formas de expresión, esperanzadas en conseguir un cambio radical en la sociedad.

Tal y como explican Blánquez & León (2002, p. 40), al igual que con el resto de las disciplinas, como la pintura o la arquitectura, la música tampoco fue ajena al alboroto vanguardista. Sin embargo, la primera de ellas que incluyó la presencia tecnológica en su imaginario fue el futurismo, que rompió definitivamente con el tabú del ruido, la subjetividad del intérprete y con el sentido mismo del arte musical. Este movimiento

surgió en Italia en el año 1909, cuando Filippo Tommaso Marinetti publicó el "Manifiesto Futurista", en el que cargaba contra la tradición, los museos y el romanticismo. Asimismo, idealizaba lo relacionado con la juventud, guerra, modernidad, velocidad, las máquinas, etc. puesto que lo veía como un signo de progreso.

El futurismo, en sus inicios, se trataba de una corriente literaria. Por ello, se redactaron numerosos escritos que, a su vez, abrían paso a otras áreas. Podemos mencionar al "Manifiesto de los músicos futuristas", desarrollado en 1910 por el compositor Francisco Balilla Pratella. En él, trata de hacer un llamamiento a los jóvenes, aquellos que buscan descubrir nuevas experiencias y formas de sentir. Su revolución, sin embargo, se quedó a medio camino, debido a que era muy incendiario sobre el papel, pero mucho más moderado al componer sus obras.

A este le siguieron otros tantos manifiestos, por ejemplo, el "Manifiesto de la pintura futurista" (1910), "Manifiesto de la escultura futurista" (1912), "Manifiesto de la cinematografía futurista" (1916), "Manifiesto de la fotografía futurista" (1930), etc. Y, entre todos estos ensayos, otro que nos atañe especialmente es el realizado en 1913 por Luigi Russolo, "El arte de los ruidos", en el que proponía una música alejada de lo clásico y popular, que incorporara los ruidos industriales y mecánicos de la era moderna, como maquinaria, tráfico, obreros dirigiéndose a la fábrica, etc. Russolo era un pintor y poeta que, sin formación previa en la acústica o la ingeniería, junto al también pintor Ugo Piatti, empezó a construir los llamados *intonarumori* o, lo que es lo mismo, máquinas de generar ruidos. Anticipando así la idea de utilizar fuentes no musicales en la composición.

Nosotros, los futuristas, hemos amado y disfrutado profundamente las armonías de los grandes maestros. Durante años, *Beethoven* y *Wagner* han agitado nuestros nervios y corazones. Ahora encontramos mucha más fruición en la combinación de ruidos de los raíles, el motor de explosión, los carruajes y las masas aullantes que en la enésima escucha de la Heroica o la Pastoral. (Russolo, 1913).

Como expresa Russolo en su libro "El Arte de los Ruidos" (1913) El primer *intonarumori* fabricado fue el Explosionador (*explosionatore*), que imitaba el sonido de un motor. Poco después, le siguieron el Ululador (*ululatoré*), el Gluglulador (*gorgogliatore*), el Silbador (*sibillatoré*), el Crepitador (*crepitoré*)... llegando a completar una colección de hasta casi 30 instrumentos. Por desgracia, la gran mayoría fueron destruidos en la Segunda Guerra Mundial y hoy apenas queda material sonoro.

Tanto el futurismo como los *intonarumori*, han consolidado la iconografía de la música electrónica, posicionando al ser humano de la mano de la evolución tecnológica y sus posibilidades. En otras palabras, y volviendo a nuestros días, la figura del compositor y del ingeniero han tendido a fusionarse en un creador único que busca sus propios recursos para componer, más allá de la maquinaria de la que disponen. Como apuntan Blánquez y León (2002, p. 15) “Muchos productores sostienen que, después de adquirir un nuevo equipo, lo primero que hacen es tirar el manual de instrucciones y empezar a trastear”.

4.1.3. *Música concreta*

La figura de Pierre Schaeffer es determinante para seguir con nuestra cronología. Este retomó las ideas principales de Russolo, aunque añadiendo sus propias aportaciones. Schaeffer nace en el seno de una familia de músicos, pero acaba renunciando a su carrera como instrumentista para matricularse en Electricidad y Telecomunicaciones. No fue hasta 1936, trabajando ya en la radio pública de París, en la RTF (Radiodiffusion Television Francaises), cuando empezó a desarrollar su línea de investigación.

Fascinado entonces por las posibilidades creativas que proporcionaba el estudio de grabación, y gracias al desarrollo de la microfónica y el magnetófono, se dio cuenta de que podía capturar sonidos cotidianos directamente de la realidad y después tratarlos de manera independiente. Era capaz cortarlos, pegarlos, superponerlos... y combinarlos entre sí, dando lugar a una estructura compleja y definitiva que solo podía ser escuchada, más no representada. La obra obtenida dejaba ser disfrutada infinidad de veces y era inalterable, ya que su ejecución no dependía de la subjetividad de un intérprete humano, sino de la calidad y eficacia del reproductor. Los artistas concretos se convierten así en los padres de la manipulación del sonido, una de las bases de la música electrónica.

Por primera vez en la historia, nacía un género inconcebible sin la presencia de los dispositivos eléctricos, que tenía la posibilidad de alcanzar sonidos físicamente imposibles de reproducir de manera natural, y que, además, podía prescindir de los instrumentos y de la voz humana. En el año 1948 Schaeffer acuñó el nombre de “música concreta” para este género. En comparación con la música tradicional, basada en la composición de una partitura y su posterior interpretación, la música concreta utilizaba la cinta magnética como soporte y al mismo tiempo como pieza. Este creó las primeras obras musicales de naturaleza electroacústica, que combinaba sonidos acústicos con grabados.

En 1949, Schaeffer se une al compositor y percusionista, *Pierre Henry*, con el que creó algunas de las piezas más emblemáticas de la música concreta, por ejemplo, “*Orphée*” de 1953 o “*Symphonie pour un homme seul*” de 1959. De su unión surgió también el Groupe de Recherche de Musique Concrète, al que en 1951 se sumó Jacques Poullin. Por él pasaron diversos compositores clave de la música contemporánea de la segunda mitad del siglo XX: Oliver Messiaen, Karlheinz Stockhausen, Pierre Boulez, Werner Meyer-Eppler, Edgar Varèse, etc. Este último elaboró la pieza “*Poème électronique*” para el Pabellón Philips en la Exposición Universal de Bruselas de 1958.

4.1.4. *Elektronische musik*

La música electrónica, tal como la conocemos hoy en día, incluye de manera esencial tanto la electroacústica como la música concreta. No solo porque utilizan sistemas tecnológicos para su producción, también por las dinámicas particulares que emplearon y que décadas posteriores fueron adoptadas. Las pequeñas variaciones en estas dinámicas, como, por ejemplo, las técnicas de composición, métodos de manipulación de sonido, estructuras musicales... son las que a menudo diferencian un género o subgénero de otro.

Blánquez & León (2002, p. 61) explican en su libro “*Loops I*” que en 1951, Robert Beyer y Herbert Eimert, realizaron la primera composición generada únicamente con tonos electrónicos. Sin embargo, la figura que dio nombre de manera oficial al término “música electrónica” fue Karlheinz Stockhausen. Este músico comienza su trayectoria musical influenciado por el serialismo, hasta que coincide en 1952 con Oliver Messiaen, y se une al Groupe de Recherche de Musique Concrète. En 1953, ya colaboraba permanentemente con su serie radiofónica “Música de nuestro tiempo” en el Estudio de Música Electrónica de la Nordwestdeutscher Rundfunk de Colonia, bajo dirección de Herbert Eimert.

Stockhausen vive el desarrollo de la música concreta en su estancia en París, pero, de vuelta en Colonia, adquirió una perspectiva completamente diferente. Mientras que para esos músicos concretos la electrónica era un simple medio para conseguir su fin, el *elektronische musik* era mucho más complejo al posicionar el proceso de producción tecnológica en un nivel de igual importancia que el desarrollo creativo en sí. Los franceses manipulaban sonidos que habían grabado antes, los alemanes sintetizaban directamente de los circuitos electrónicos, es decir, creaban desde la nada. Stockhausen se da cuenta

que, para avanzar, había que combinar los elementos de grabación de la música concreta y la síntesis de la música alemana (generar sonidos artificialmente).

Por todo esto, el autor se convirtió en un eje básico en la historia de la música contemporánea. Llegó a componer casi trescientas obras, entre las que destacan “*Studien I*” (1953), “*Studien II*” (1954) y “*Gesang Der Jüingline*” (1955). A su vez, a él se le atribuye numerosa terminología como la música cósmica, música puntual, música intuitiva, composición multifórmula, etc. Fue pionero de la edición musical en formato discográfico, marcando una transición entre la música experimental y su posterior aceptación popular, idea que también impulsó la banda Kraftwerk, de la que hablaremos más adelante.

4.2. Estudios de música electrónica y evolución: Años 40/50

Como ya se ha mencionado anteriormente, las grabaciones eléctricas se inventaron en el año 1925; con ellas se podía capturar y amplificar el sonido a partir de un soporte, como es el caso de los discos de vinilo. Sin embargo, se siguió explorando hasta que apareció el grabador de cinta magnética, o también llamado magnetófono, que fue lo que usaron los músicos concretos para manipular sonidos previamente grabados.

Este artefacto fue desarrollado por la empresa alemana AEG (Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft), después de que Fritz Pfleumer inventara la cinta magnética en 1928, que en sí misma no se trataba de un dispositivo de grabación, de ahí la necesidad de idear el magnetófono. Se presentó al público en la feria radiofónica de Berlín de 1935 y las primeras grabaciones de prueba en estéreo se realizaron en 1942 en el mismo país. Pero, tras la Segunda Guerra Mundial, John T. Mullin llevó la tecnología a Estados Unidos, la perfeccionó, y en 1948 creó el primer grabador de cinta comercial. La empresa Ampex jugó un papel fundamental para su distribución en las décadas cuarenta y cincuenta del siglo XX.



Imagen 5: Primer magnetófono de 1935.

Fuente: <https://es.wikipedia.org>

Las grabaciones en cinta fueron cruciales en el progreso de los estudios de música y en la radio como medio de comunicación. En relación con este último, significó una mejora en la reproducción del sonido y en la calidad del contenido. Ahora se podían recopilar programas, entrevistas y canciones que ya habían sido emitidos, permitiendo su posterior reutilización y, por ende, favoreciendo la preservación de contenido histórico. Asimismo, dio lugar a la grabación multicanal en los estudios de música, es decir, los diferentes audios podían grabarse en pistas separadas y luego mezclarse entre sí, de igual modo que podían colocarse en bucle generando sonidos repetitivos. Esto revolucionó la producción musical, y conformó nuevas posibilidades artísticas.

En consecuencia, se instauraron en Europa los primeros estudios de música electrónica: Groupe de Recherche de Musique (GRM), Studio für Elektronische Musik der Nordwestdeutscher Rundfunk (NWDR) y el Studio di Fonologia Musicale. Y no fue hasta 1958, que los estadounidenses alcanzaron a los europeos en este sentido. Francia, Alemania, Italia y Estados Unidos se convirtieron en centros de innovación musical, dotados de los equipos electrónicos más avanzados.

Es a partir de este momento, en los años cincuenta, cuando la historia de la música electrónica se vuelve bastante compleja y se desarrolla desde diversos puntos de vista, aunque marcada en todo momento por la experimentación. Su evolución “se trata, en realidad, de una extensión mínima de otra narración mucho más amplia y apasionante: la del progreso y la asimilación de la tecnología por parte del ser humano, en su vida y en

su arte” (Blánquez & León, 2002, p. 64). De esa complejidad nace la necesidad de señalar artistas específicos que llevaron a cabo su propia obra, no dedicados estrictamente a la música electrónica “pura”, pero que han ido cimentando el camino a seguir.

4.2.1. *Compositores precursores del movimiento*

Además de los ya aludidos Schaeffer, Stockhausen, Varèse, Messiaen, etc., existen otros compositores que hicieron sus aportaciones individuales y colectivas en lo que conocemos hoy en día por música electrónica. Algunos nombres son: Charles Ivés, Richard Maxfield, Pauline Oliveros, Luc Ferrari, Terry Riley, Vladimir Ussachevsky, Robert Ashley, Alvin Lucier, Hugh Le Caine, Vittorio Gelmetti, etc. Estos, tal y como apunta Brian Eno en el álbum musical *OHM: The Early Gurus of Electronic Music (Ellipsis Arts, 2000)*, “ayudaron a desarrollar un vocabulario de nuevas perspectivas para la música de este siglo y que, quizá sorprendentemente, se han convertido en parte de un muy fructífero intercambio con la música popular”.

La mayoría de los citados son estadounidenses, por ello, es esencial la figura de John Cage, puesto que, cuando la producción de música electrónica en el país era prácticamente inexistente, él se adelantó en el año 1939 con su composición “*Imaginary Landscape, N° 1*”. Aunque esta no usara medios electrónicos de producción, empleaba diversas fuentes de sonidos, lo que la hacía inusual para la época. Abrió paso, por tanto, a los artistas de su misma nacionalidad, entre los que sobresalen Ussachevsky y Otto Luening, los fundadores del Columbia-Princeton Electronic Music Center (hoy Computer Music Center o CMC). Cage, asimismo, es considerado el padre de la “música aleatoria”, basada en que ciertos elementos de la composición están colocados al azar, desafiando las nociones tradicionales de control total del compositor sobre la obra. En su pieza más polémica, llamada *4' 33"* (1952), el intérprete se pasa todo ese tiempo en silencio, sin tocar ni una sola nota. También destacan: “*Sonatas and Interludes*”, realizadas entre 1946-1948, y “*Williams Mix*” de 1952, en la que utilizaba la cinta magnética.

Por otro lado, en la entrevista que realizó el griego Iannis Xenakis en la revista “*Scherzo*” (2001) se habla sobre cómo este autor transformó el panorama musical con un enfoque único que posicionaba a las matemáticas en el centro del proceso compositivo. De igual modo, incluía conceptos arquitectónicos que había aprendido con Le Corbusier cuando, conjuntamente, diseñaron el Pabellón Philips de la Exposición Universal de Bruselas de

1958. Xenakis se basó en la teoría de las probabilidades y en conceptos como modulación de la masa o densidad del edificio sonoro para crear lo que denominó como “música estocástica”. Algunas de sus obras son: “*Metastaseis*” (1954), “*Pithoprakta*” (1956) y “*Jonchaies*” (1977).

4.3. Auge de la música electrónica popular: Años 60-80

Gracias a la grabación multicanal y los inventos que aparecieron a posteriori, los sonidos electrónicos se volvieron mucho más accesibles en la década de los sesenta, iniciando así la era de la música electrónica moderna y su democratización en la industria. El empleo de estas fórmulas daba como resultado mezclas muy elaboradas y detalladas, motivo por el que artistas y grupos de otros géneros, especialmente del *pop* y *rock*, se sirvieron de ellas para producir álbumes icónicos de esa época, como es el caso de: The Beatles, Pink Floyd, David Bowie, Prince, etc. En consecuencia, aparecieron también nuevos géneros como el *rock* progresivo, la música disco, *synth-pop*, entre otros.

Por otra parte, compositores de la BBC Radiophonic Workshop, como Delia Derbyshire, ayudaron a que este estilo musical fuera ampliamente aceptado y reconocido en los medios de comunicación masivos de Reino Unido. Destaca el tema versionado que realizó Delia, con técnicas de manipulación de cintas, para la serie de televisión “*Doctor Who*” de 1963, el cual fue compuesto inicialmente por Ron Grainer.



Imagen 6: Vídeo de la BBC donde Delia Derbyshire explica cómo hizo “*Doctor Who*”.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=qsRuhCfIRyg>

Aunque, no fue hasta la invención del sintetizador modular Moog, cuando la música electrónica se instauró definitivamente en la cultura popular y revolucionó por completo los límites de la experimentación musical. Robert Arthur Moog, también conocido como Bob Moog, empezó vendiendo theremines con su padre en los años cincuenta hasta que, en 1963 conoció a Herb Deutsch. Juntos, Moog construyendo los circuitos y Deutsch especificando las necesidades musicales, crearon en el año 1964 la versión práctica del sintetizador. La capacidad de este para crear sonidos sintéticos complejos y prácticamente infinitos, sumado a su facilidad de uso, lo convirtieron en una de las herramientas con mayor legado en la música electrónica de nuestros días. En sus inicios, se usaba para producir bandas sonoras, melodías para publicidad y tenía alguna que otra incursión en la música experimental. No obstante, el verdadero éxito llegó cuando Wendy Carlos lanzó el álbum *“Switched-On Bach”* en 1968, donde realizaba adaptaciones de obras clásicas de Johann Sebastian Bach utilizando el sintetizador.

La compañía Moog Music continuó desarrollando nuevos modelos, adaptándose a los avances tecnológicos y a las demandas de los músicos, hasta que en 1970 ideó al que podríamos considerar el “definitivo”, el que se hizo más popular: el Minimoog Model D. Este no era barato, pero sí mucho más que los anteriores. Además, su diseño portátil, hacía que se pudiera transportar sin problemas a los ensayos o actuaciones de los artistas.



Imagen 7: Prototipo del Minimoog Model D.

Fuente: <https://www.futuremusic-es.com/la-historia-del-sinte-minimoog/>

Paralelamente a Bob Moog, Donald Buchla ponía en marcha su propia versión del sintetizador. Siendo Buchla todavía un estudiante de física en la universidad de Berkely de California, entró en contacto con una incipiente comunidad de artistas contemporáneos de la Costa Oeste americana, a diferencia de Moog que se encontraba en la Costa Este. Y, tras recibir el encargo de Morton Subotnick y Ramon Sender, fundadores del San

Francisco Tape Music Center, creó en 1963 su primer sintetizador controlado por voltaje, el Buchla 100. Siguió desarrollando otros tantos, aunque destacan el Buchla 200 y el modelo portátil Buchla Music Easel. Tanto Moog como Buchla patentaron sus sintetizadores en 1966, sin saber nada el uno del otro. Pero, mientras que Moog disfrutaba del éxito comercial y llegaba a los gigantes del rock y la música disco, Buchla, alcanzaba su prestigio en las disciplinas experimentales. Bob Moog tuvo el acierto de incluir un teclado, ya que permitió su integración en formatos musicales más convencionales.



Imagen 8: Donald Buchla junto a su sintetizador en los 60s.

Fuente: <https://buchla.com/history/>

En las décadas posteriores, la evolución de la tecnología musical continuó a un ritmo vertiginoso, dando lugar a una numerosos inventos que revolucionarían aún más la escena. Fabricantes japoneses como Matsushita, Roland o Yamaha empezaron a tener una fuerte influencia en la industria internacional, ya que ofrecían una combinación de calidad, funcionalidad y precio asequible. Especialmente notable fue la introducción en el mercado de la caja de ritmos Roland TR-808 en el año 1980 y del sintetizador digital Yamaha DX7 en 1983. Tampoco podemos olvidarnos del Fairlight CMI, uno de los primeros *samplers* digitales comercializados en el año 1979, solo que, en esta ocasión, de origen australiano.

En ese período, sin embargo, no se tenían en cuenta ciertas complejidades de los nuevos sistemas electrónicos. Cada fabricante disponía de su propio protocolo de comunicación, lo que dificultaba la conexión y sincronización entre dispositivos de diferentes marcas. Por ello, Dave Smith convenció a sus competidores Ikutaro Kakehashi y Tom Oberheim para desarrollar, en el año 1982, la Interfaz Digital de Instrumentos Musicales (MIDI).

Ahora, los instrumentos electrónicos, ordenadores, programas informáticos y dispositivos de audio podían conectarse entre sí a través de puertos de entrada y salida MIDI. Esto permitió el nacimiento de los primeros estudios de grabación caseros, ya que solo era necesario un pequeño teclado y un ordenador portátil para hacer música, del mismo modo que para dar un concierto. La tecnología era tan perfecta que, en la actualidad, sigue siendo el método dominante.

4.3.1. *Rock progresivo*

Blánquez & León (2002, p.66) hablan sobre la década de los setenta, en la que los conceptos propios de la música electrónica fueron rentabilizados por el *rock* de muy diversas formas. En primer lugar, estaban presentes esas bandas que todavía incluían elementos sinfónicos, pero que también usaban instrumentos electrónicos como el sintetizador Moog. Hablamos de Génesis, Yes, Jethro Tull, y de Emerson, Lake & Palmer, entre otros. Igualmente aparecen en escena grupos de auténtica vanguardia como King Crimson y Van Der Graaf Generator. Además de determinados grupos de Krautrock que aparecieron en la Alemania post-holocausto nazi: Can, Kraftwerk o Neu!, a diferencia de las anteriores que eran todos británicos.

Toda esta amalgama de sonidos electrónicos alejada del ritmo cuatro por cuatro y del estribillo pegadizo, que empezaba a recibir críticas desde los sectores más conservadores, fue catalogada como “*rock progresivo*”. Un concepto demasiado amplio, pero que, en todo momento, se ha centrado en la idea de música como medio de exploración y expresión personal. Sus influencias van desde el *folk* hasta la música clásica. No obstante, los antecedentes inmediatos son los álbumes más psicodélicos y experimentales de The Beatles como “*Revolver*” (1966) y “*Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*” (1967) o The Beach Boys con “*Pet Sounds*” (1966) y “*Smiley Smile*” (1967). La escena de Canterbury, que mezclaba el *jazz* con el *rock*, de igual modo, fue determinante. Las bandas más significativas son The Soft Machine, Caravan, y Hatfield and the North y National Health.

El álbum “*In the Court of the Crimson King*” (1969) de King Crimson marcó un hito en la historia del *rock* progresivo, inspirando a toda una generación de músicos a explorar nuevas fronteras musicales. Entre estas bandas influenciadas se encontraba Emerson, Lake & Palmer, cuya canción “*Lucky Man*” de 1970 no solo popularizó el uso del teclado

electrónico en el *rock*, sino que también destacó las posibilidades expresivas del Minimoog, con el virtuoso de Keith Emerson en el escenario. Tener un arsenal de teclados fue un campo creativo que también potenció Pink Floyd, uno de los grupos más emblemáticos. Su álbum “*The Dark Side of the Moon*” de 1973, se convirtió en un clásico atemporal. Ese mismo año comenzó la etapa dorada del género con trabajos como “*Selling England by the Pound*” de Genesis o “*Brain Salad Surgery*”, de nuevo, de Emerson, Lake & Palmer. El grupo Yes, por su parte, lanzó en 1972 “*Close to the Edge*”.



Imagen 9: Portada de “*The Dark Side of the Moon*” (1973) de Pink Floyd.

Fuente: <https://ctxt.es>

Sin embargo, del mismo modo que el *rock* progresivo vivió un rápido auge, tuvo un declive acelerado. Casi todos los grandes nombres, antes siquiera de que empezaran los ochenta, cambiaron su enfoque a otros sonidos más pegadizos y simplificados. En contraposición, aparece el *punk*, un género mucho más salvaje, rebelde y crudo que se oponía a las largas canciones y a la pretenciosidad del *rock* progresivo. Si hay una imagen que representa este hecho, es en la que aparecen los integrantes de los Sex Pistols con una camiseta donde se puede leer “*I hate Pink Floyd*”.

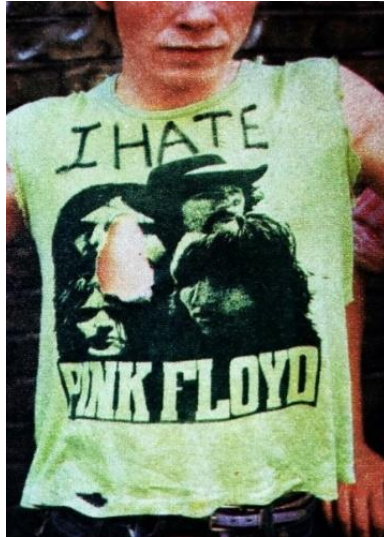


Imagen 10: Johnny Rotten, vocalista de Sex Pistols con camiseta “*I hate Pink Floyd*”.

Fuente: <https://musicarockprogresivo.wordpress.com>

4.3.1.a. Krautrock

Tras la Segunda Guerra Mundial, Alemania se encontraba devastada por las secuelas del nazismo y dividida ideológicamente. Por ello, aparece una juventud con ansias de alcanzar un nuevo renacer cultural e identitario. Bajo esa premisa, se desarrolló el *krautrock*, un género musical que para nada es homogéneo y en el que no podemos hablar de rasgos estilísticos claros que compartan todas las bandas. En lo que sí que coinciden todas ellas es en el rechazo a la cultura dominante y la necesidad de construir algo radicalmente nuevo. El término deriva de *kraut* (repollo), apodo con tono peyorativo que utilizaban los soldados británicos para referirse a los alemanes durante la guerra, y que, años después, reutilizó la prensa del mismo país para juzgar “su fracasado intento por tocar *rock*”.

El libro “*Loops I*” de Blánquez & León (2002) habla sobre como en comparación con el *rock* progresivo inglés, el *krautrock* dirigió su actividad a una mayor improvisación y experimentación electrónica, alejándose de las raíces de la música sinfónica. Se inspiró en las vanguardias del siglo XX, en sonidos africanos y orientales, en el minimalismo, en Stockhausen, en grupos como The Mothers of Invention y en músicos estadounidenses como John Cage o Silver Apples. Como indica el periodista David Stubbs en su libro “*Future-Days: Krautrock and the Birth of a Revolutionary New Music*” (2014), estas bandas buscaban reconstruir la música, generar una nueva herencia sonora que se vinculara con costumbres alemanas más antiguas con fundamento en la negación a

replicar los estilos del blues y el rock que eran dominantes. Así, crearon originales patrones más adelante han sido tomados como ejemplo, una y otra vez.

El grupo más representativo del *krautrock* y que podríamos decir que mejor ha sobrevivido al desgaste del tiempo es Kraftwerk, creado en 1970. Este se caracteriza por desarrollar un concepto rítmico con el que creaba paisajes sonoros futuristas, basados en que el hombre podía convivir en consonancia con la máquina. A diferencia de otros grupos del género que se centraban en estructuras libres e improvisadas, Kraftwerk adaptó una aproximación más meticulosa en su producción musical, por ejemplo, con dispositivos como el *vocoder*, que generaba un efecto robotizado en la voz. Cada detalle, desde la creación de sonidos, el diseño de sus portadas, hasta la presentación escénica, estaba planeado cuidadosamente para transmitir una visión de modernidad y era espacial. Se convirtió en un grupo-concepto donde el cantante quedaba relegado a un segundo plano y en el que, tanto la estética como la idea en sí, era más importante. Un enfoque totalmente visionario y conceptual, que no todos entendieron y que estaba avanzado para su tiempo.

La importancia de Kraftwerk no se limita al ámbito del reconocimiento estrictamente musical. Su punto fuerte es su habilidad para dotar de un concepto preciso a cada uno de sus lanzamientos..., interrelacionando no solo el sonido y la composición, sino también la imagen de la banda y el mensaje a transmitir como un todo indivisible. (Blánquez & León, 2002, p.112).

Algunos de los álbumes de Kraftwerk que han conseguido dejar una huella indeleble en la música electrónica son los siguientes: “*Autobahn*” (1974), que marcó un punto de inflexión por ser su primer éxito comercial, “*Trans-Europe Express*” (1977), que trata sobre el viaje en tren a través de Europa y, por último, “*The Man-Machine*” (1978) profundizaba en la idea conceptual de hombre-máquina.



Imagen 11: Portada “*The Man-Machine*” (1978) de Kraftwerk.

Fuente: <https://kraftwerk.com/>

Los músicos Klaus Dinger y Michael Rother, fundaron en el año 1971 el grupo Neu!, el cual se caracterizó por introducir un ritmo repetitivo e hipnótico llamado *motorik*. Su álbum debut, con temas como “*Hallogallo*”, no solo se convirtió en un referente, sino que también despertó la desazón propia del *punk*. La banda Can por otro lado, fue la que menos teorizó sobre la electrónica, pero sus aportaciones sobre la manipulación del sonido que plasmaron en su estudio de Colonia, Inner Space, son igual de relevantes en la evolución del género. Como obra más llamativa de Can, podemos mencionar el álbum “*Tago Mago*” de 1971. Y otras de las bandas que fueron significativas en el *krautrock* son: Faust con álbumes como “*Faust IV*” (1973), Tangerine Dream con “*Phaedra*” (1974), Cluster, Ash Ra Tempel, Harmonia y Amon Düül II.

4.3.2. *Ambient*

La figura de Brian Eno es primordial en este período, ya que ha compuesto algunas de las estrategias sonoras más influyentes de las últimas décadas. De hecho, ha llegado a ser el productor de artistas tan conocidos como Génesis, U2, David Bowie o David Byrne. Eno comenzó su carrera en el grupo de *rock* Roxy Music y, tras desligarse de este, demostró que el estudio de grabación era un instrumento en sí mismo, además de sentar las bases del *ambient*. Este género se caracteriza por enfatizar el tono y la atmósfera por encima de la estructura musical tradicional, en otras palabras, busca generar un ambiente sonoro que

envuelva al oyente y lo transporte a diferentes estados emocionales o mentales. Algo que se consigue, entre otros motivos, por la larga duración de las composiciones.

Blánquez & León (2002, p. 88) explican que, bajo las premisas de pioneros europeos anteriores, entre los que destacan Jean Michel Jarre, Klaus Schulze y Vangelis, se desarrolla en 1973 la primera composición que podríamos considerar de carácter *ambient*: “*No Pussyfooting*”, grabada por Brian Eno y Robert Fripp. Sin embargo, el álbum que culminaría el género fue “*Ambient 1: Music for Airports*” de 1978. Este pretendía convertir los sonidos de fondo como el que se puede escuchar en un aeropuerto, en una forma de arte contemplativa y expresiva. Por ello, se opone a la “música enlatada” que realizaba Muzak, una compañía estadounidense especializada en producir las melodías que se escuchaban en entornos comerciales y espacios públicos, como tiendas, restaurantes u oficinas, para influir en el estado de ánimo y en el comportamiento de las personas. Fomentando, de este modo, una situación favorable para las ventas y la productividad.

Brian Eno, en las notas de su álbum “*Ambient 1: Music for Airports*” (1978) apunta que “la música *ambient* tiene que ser capaz de acomodar múltiples niveles de atención de escucha, sin forzar ninguno en particular; tiene que ser tan ignorable como interesante”.

4.3.3. *Música disco*

La música disco surge a finales de los años sesenta y principios de los setenta en Filadelfia, fusionando sonidos del *soul*, *funk*, *R&B* y *pop*. Allí, artistas y productores le abrieron las puertas a un nuevo estilo que pronto se escucharía en las discotecas y pistas de baile de todo el mundo. Las actuaciones en directo empezaban a ser sustituidas por la figura de *DJ*, lo cual allanó el terreno para futuros géneros como el *house* o el *techno*. Pero, volviendo a la música disco, esta se caracterizaba por sus ritmos bailables, melodías pegajosas y letras optimistas que, en una época marcada por tensiones sociales y políticas como la Guerra de Vietnam y la crisis del petróleo, significaron una vía de escape y disfrute. Los clubes como el Studio 54 de Nueva York, distinguidos por su exclusividad y *glamour*, se convirtieron en verdaderos santuarios de libertad.

Tal y como expone Rickey Vincent, en su obra “*Funk. The Music, the People and the Rhythm of the One*” (1996) “los setenta fueron una época peculiar para los americanos.

Fue el período en que el entretenimiento escapista pasó de ser una emocionante atracción a convertirse en el centro de la experiencia cultural. Una música simple y pegadiza llamada disco se convirtió en el punto focal de una cultura que había perdido su rumbo”.

No obstante, el punto de inflexión se sitúa en el año 1975, cuando las discográficas reconocieron el éxito comercial que podía llegar a tener y empezaron a promoverlo entre sus artistas. Dos años después, el lanzamiento de la película “*Saturday Night Fever*”, protagonizada por John Travolta, no solo se convirtió en un fenómeno cultural, sino que también ayudó a popularizar aún más el género. La banda sonora de la película, en gran parte compuesta por los Bee Gees, se convirtió en uno de los álbumes más vendidos de todos los tiempos, con canciones emblemáticas como “*Stayin' Alive*” y “*Night Fever*”.



Imagen 12: Fotograma del tráiler teatral de “*Saturday Night Fever*” (1977)

Fuente: <https://youtu.be/L1BYS8HNDnw?si=jXPf3YAO61aNThV>

Este grupo, Bee Gees, se convirtió en uno de los pilares de la música disco. Asimismo, tuvieron un papel fundamental entre 1977 y 1979 Barry White, Donna Summer, Jackson 5, Chic, The Trammps Gloria Gaynor, Village People y, como no, ABBA. Y entre esos éxitos que resonaron sin cesar en la cultura popular, y que hoy en día siguen siendo himnos, podemos hablar de “*Celebration*” de Kool and the Gang, “*Hot Stuff*” de Gloria Gaynor, “*I Feel Love*” de Donna Summer, “*Le Freak*” de Chic, “*Y.M.C.A.*” de Village People, “*I Will Survive*” de Gloria Gaynor, “*Gimme! Gimme! Gimme!*” de ABBA, entre muchos otros. Por otro lado, la escena en Europa era muy imponente gracias a figuras como Giorgio Moroder, uno de los pioneros del Eurodisco.

La época dorada fue tal que incluso artistas de otros géneros experimentaron con estos sonidos, como es el caso de The Rolling Stones con su canción “*Miss You*” (1978) y KISS con “*I Was Made For Lovin' You*” (1979). Sin embargo, a medida que se convertía en la

música hegemónica, surgía al mismo tiempo una reacción en contra. Fue muy mediático el evento *Disco Demolition Night* del 12 de julio de 1979, organizado por el locutor de radio Steve Dahl. Este se basó en que, a mitad de un partido de béisbol entre los Chicago White Sox y los Detroit Tigers en el estadio Comiskey Park, se destruyeron gran cantidad de discos disco, valga la redundancia, marcando el inicio de su declive. Igualmente motivado por la aparición de géneros alternativos como el *hip hop* o distintas variaciones del *pop*. A pesar de su caída, la influencia de la música disco perduró en éxitos posteriores como “*Thriller*” (1982) y “*Billie Jean*” (1983) de Michael Jackson, “*Conga*” (1985) de Gloria Estefan o “*Flashdance... What a Feeling*” (1983) de Irene Cara.

El fenómeno “*Disco Sucks*” recuerda a las quemas de libros de los nazis o las exposiciones de Arte Degenerado. Espectáculos de los setenta como el de Comiskey tenían su origen en un sentimiento de repulsa parecido: la creencia de que la música disco no tenía raíces, que era una traición de los principios viriles de la auténtica música *folk* americana, el *rock'n'roll*. (Reynolds, 1998, p.60)



Imagen 13: Fotografía de la *Disco Demolition Night* de 1979.

Fuente: <https://www.wttw.com/>

4.3.4. *Synth-pop*

Blánquez & León (2002) explican cómo después de que la fiebre disco se extendiera y que los recursos de la electrónica permearan a la música en general emergió a finales de los setenta el *synth-pop*. Este se antepone al sonido más orgánico del *pop* tradicional y estaba marcado, principalmente, por la influencia de los ya aludidos Kraftwerk y de David Bowie. En un momento donde la escena *punk* de Reino Unido era impetuosa, empiezan a ser conocidas bandas como Ultravox, The Human League, Orchestral Manoeuvres in the Dark (OMD), Depeche Mode y New Order, que combinaban el uso de cajas de ritmos

Roland, baterías electrónicas, bajos sintetizadores y otros instrumentos que definieron las bases del *synth-pop*. Algo que también incluía el grupo D.A.F.

Llegan entonces los álbumes debut de estos grupos, con canciones como “*Hiroshima Mon Amour*” (1977) de Ultravox, “*Dreaming of Me*” (1980) de Depeche Mode y “*Ceremony*” (1981) de New Order, y de artistas como Gary Numan con el álbum “*Telekon*” (1980). Estos temas fueron de los primeros en introducir sonidos sintetizados en el *pop*. Pero, los que más destacaron posteriormente y se consolidaron en el imaginario popular son los siguientes: “*Just Can't Get Enough*” (1981) de Depeche Mode, “*Don't You Want Me*” (1981) de The Human League y “*Blue Monday*” (1983) de New Order. Además, otros de los grupos británicos que fueron claves en la popularización del estilo a nivel mundial en los años ochenta se tratan de: Eurythmics con su canción “*Sweet Dreams (Are Made of This)*” (1983), Duran Duran con “*Hungry Like the Wolf*” (1982), Yazoo y Spandau Ballet. En esa misma línea, fue determinante el lanzamiento del canal de televisión MTV en el año 1981, ya que promovía el formato de los *videoclips* y favorecía la promoción de los artistas. Revolucionó por completo la industria musical y, a partir de esa fecha, alcanzar grandes audiencias era algo más sencillo.

El *synth-pop* alcanza su máximo esplendor y empieza a plasmarse también en el resto de Europa, con artistas como Lime, Man Without Hats de Canadá; Sandra, Propaganda y Modern Talking de Alemania; Yello de Suiza; y Telex de Bélgica. A mediados de los ochenta, surgen otras bandas europeas que triunfaron aún más: la alemana Alphaville con su canción “*Forever Young*” (1984) y la noruega A-ha con “*Take on Me*” (1985). Asimismo, el sonido característico del género, fusionado con la música disco, se convirtió en un rasgo definitorio del italo-disco, ejemplificado en la canción “*Tarzan Boy*” (1985) de la banda Baltimora. Por otro lado, grupos de *heavy metal* incorporaron sintetizadores de teclado: Van Halen con “*Jump*” (1983) y Europe con “*The Final Countdown*” (1986).

Las características propias del género siguieron desarrollándose a finales de la década, con figuras como Pet Shop Boys, Erasure y The Communards. No obstante, el *dance*, categoría amplia que incluye todo tipo de música electrónica diseñada para bailar, transitó del género disco y el *pop* sintetizado a nuevos movimientos el *house* y el *techno*, que, a su vez, han evolucionado con los años y motivado por surgimientos de otros subgéneros.

4.3.5. *Hip-hop*

Siguiendo con Blázquez & León (2002, p. 176), situándonos nuevamente en los años setenta, cuando la música disco se encontraba en su mejor momento, solo las clases sociales más privilegiadas podían pagarse las carísimas entradas de los clubes de Nueva York. Mientras tanto, los habitantes del Bronx y otros barrios humildes, que en su mayoría eran latinos y negros, no tenían la oportunidad ni la posibilidad de entrar en estos locales por su ambiente elitista y segregacionista. Algo paradójico, dado que muchos de los artistas y grupos disco más famosos tenían la misma procedencia. En estas comunidades marginales, como consecuencia, se sustituye la bola de espejos por grandes altavoces en espacios públicos, como parques o escuelas, donde realizaban fiestas callejeras: las llamadas *block parties*. Los jóvenes latinos y afroamericanos con la música encontraron la manera de defender sus ideales y derechos. Y es a este contexto al que se remontan los orígenes del *hip-hop*.

Mucho antes de que el género fuera una oportunidad de carrera, fue la lucha contra esta invisibilidad, la búsqueda de identidad, el uso y abuso de la tecnología que se dejaba a su merced y la persecución de un placer y un lujo muy poco asequible lo que movió a las comunidades negras y latinas de Estados Unidos a crear esta filosofía vital (Blázquez & León, 2002, p.174)

La utilización de esos grandes altavoces, o mejor dicho *sound systems*, procede del *dub* jamaicano. Este, de igual forma, influenció en la manipulación de sonidos de canciones ya existentes. El *dub* se desarrolló en los años sesenta en Kingston, tras experimentar con la música *reggae*. Referentes como King Tubby y Lee “Scratch” Perry eliminaban la parte vocal de los temas y dejaban solo la parte instrumental, creando nuevas versiones que denominaron *dubplates*. Poco después, añadieron efectos de eco, reverberación y *delays*.



Imagen 14: Primeros *Sound Systems* de Jamaica.

Fuente: <https://rapealo.com>

La llegada masiva de jamaicanos a Nueva York en aquellos años trajo consigo una profunda influencia cultural. Uno de ellos se trataba del *DJ* Kool Herc, que bajo las premisas anteriores, instauró uno de los puntos clave del *hip-hop*: el *breakbeat*. Este consistía en aislar y repetir los *breaks*, es decir, las secciones rítmicas más dinámicas, de canciones de *funk*, *soul* y R&B. De estos géneros sobresalen, respectivamente, artistas como James Brown, Aretha Franklin y The Temptations. Los *breaks*, por ende, se combinaban entre sí para crear nuevas pistas, que son el precedente de lo que conocemos hoy en día por *remixes* y *mashups*. Esta práctica también inspiró a los *DJs* a producir sus propias remezclas, que realizaban en vivo o para poner en futuras sesiones. Mientras que los *DJs* disco alargaban los canciones originales e iban bajando el volumen hasta que entrara la siguiente.

Kool Herc, como ya hemos anticipado, emergió como uno de los pioneros más relevantes del género, pero también aparecen en escena Grandmaster Flash y Afrika Bambaataa, que posteriormente con su grupo *The Soulsonic Force* realizó una de las primeras canciones de *electro*: “*Planet Rock*” (1982). Estos productores no solo innovaron en técnicas de *DJing*, como el *scratching* o el *beat juggling*, además poseían un profundo conocimiento musical y la capacidad de leer lo que el público quería escuchar. La cultura del *hip-hop*, no obstante, va más allá que la figura del *DJ*. Igualmente, están presentes el *breakdance* como forma de baile, el *graffiti* como expresión artística y el MC o Maestro de Ceremonias como animador de fiestas.

En primer lugar, el estilo del *breakdance* o *b-boying* se caracteriza por sus movimientos rápidos y fluidos sobre el suelo, que iban a la par con esas bases que desarrollaban los *DJs*. Empezó como un modo de diversión en el que los bailarines *b-boys* o *b-girls* disfrutaban de la música. Pero pronto nacieron las *crews*, bandas no violentas que solucionaban sus ajustes de cuentas, en vez de en peleas callejeras, en *battles* de habilidad y estilo, tanto de baile como del resto de disciplinas. El *graffiti*, por su lado, usaba como lienzo muros de edificios y estaciones de tren para plasmar sus *tags* (firmas) y, asimismo, mensajes políticos y sociales. Como mencionan, nuevamente, Blánquez y León (2002, p.189) “todo en el *graffiti* es *hip-hop*: búsqueda de identidad... apropiación del espacio público, uso de la tecnología a su disposición —los oxidados vagones de los trenes—, competición brutal y mínimo respeto por las autoridades”. Y, por último, el MC tenía el papel de representar a los *DJs* y entretener a la multitud hablando o rimando sobre los *breaks*.

Es entonces, en los años ochenta, cuando la figura del *rapper* ocupó prácticamente el foco de atención, hablando de cuestiones como la justicia social, violencia policial, pobreza, desigualdad racial, vida cotidiana en los barrios, etc. En el año 1979, se comercializó el primer *rap*: “*King Tim III (Personality Jock)*” de The Fatback Band. Aunque el que podríamos considerar como primer éxito fue “*Rapper’s Delight*” de la agrupación The Sugarhill Gang, producida el mismo año. Sin embargo, hasta finales de la década, el *rap* no comenzó a reconocerse como una tendencia emergente, con artistas como Run-D.M.C., Public Enemy, LL Cool J, Eric B. & Rakim y Besties Boys.

Llegados a este punto, Blánquez & León (2002, p. 194) dicen que el *hip-hop* instauró un modelo de vida que iba desde la moda, el cine, hasta el vocabulario y la manera de relacionarse. Las letras hablaban, entre otras cosas, de los lujos que un adolescente del Bronx podía llegar a tener y, debido a esa búsqueda de estatus, se empezó a asociar su estética con las cadenas de oro, chándales, gorras y zapatillas de marcas como Adidas, Kangol, New Era, Nike o Reebok. Igualmente, hacían alusión a prendas de deportes elitistas como Lacoste o Polo Ralph Lauren y a marcas de lujo como Gucci, que en un principio llevaban falsas, para provocar a los verdaderos propietarios y desafiar así las normas sociales. Como consecuencia, Run-D.M.C., con su canción “*My Adidas*” (1986) logró uno de los primeros grandes contratos de patrocinio entre una compañía de moda y un artista urbano, lo que abrió las puertas a futuras colaboraciones. Puesto que, según dice Naomi Klein en el libro *No Logo* (2000): “el *hip-hop* contribuyó a expandir las marcas, a publicitar un posible significado más allá del producto”.



Imagen 15: Run-D.M.C. con sus Adidas Superstars y la estética propia del *hip-hop*.

Fuente: <https://blog.footdistrict.com/>

4.4. Subgéneros de la música electrónica.

La evolución en subgéneros de la música electrónica siguió en los años 80 con el *house* en Chicago y el *techno* en Detroit, que cimentaron, ya sí, las bases de una diversa escena musical. Esta llega a ser tan amplia que, encasillar cada uno de los sonidos en un género determinado, en la actualidad, prácticamente roza lo imposible, ya que el contexto, las influencias y la cultura han sido muy diferentes en cada territorio. Del mismo modo que las características estéticas y sonoras varían. Como expresa Blánquez y León (2002) “en la cultura *dance* mucha de la energía se dedica a la taxonomía cultural: identificar géneros y subgéneros como especies. La profusión de nuevos sonidos, escenas y nombres genéricos es lo que aleja a algunos neófitos del género, que lo encuentran confuso”.

Por ese motivo, en los apartados posteriores no voy a centrarme en el origen y en las características propias de cada uno de los subgéneros existentes, sino que voy a hacer un análisis de cómo los recién mencionados, *techno* y *house*, han conseguido llegar a todos los rincones de este planeta, entre otras cosas, por su gran capacidad de adaptación a cada una de las sociedades. Del mismo modo que daré especial importancia a cómo, las ganas de pertenencia, de celebrar, de encontrar un método de expresión, han conseguido que la música electrónica, a pesar de los recelos que ha generado por fenómenos como las *raves*, haya sido capaz de convertirse actualmente en un movimiento aceptado por el imaginario popular: el EDM y la organización de macro festivales.

No obstante, como breve resumen, después de la aparición del *house* y el *techno*, estos se extendieron al resto de Europa en los años noventa. Surgió entonces el *trance*, que estaba formado por melodías hipnóticas y envolventes y, en contraposición, el *drum and bass* y el *hardcore*, con ritmos más frenéticos. Estos géneros, y otros tantos, además de diversificar la música electrónica, influenciaron el arte y la moda, creando una cultura juvenil global. Ya en los 2000, emerge el *dubstep* y, el EDM, como no, llevó a la música electrónica al *mainstream* en la década de 2010.

La complejidad de las ramificaciones no se queda ahí, ya que todavía hay un gran terreno por explorar. Aunque, para ello, existen páginas web como “*Ishkur's Guide to Electronic Music*”, donde se puede hacer un viaje más exhaustivo y preciso de la música electrónica.

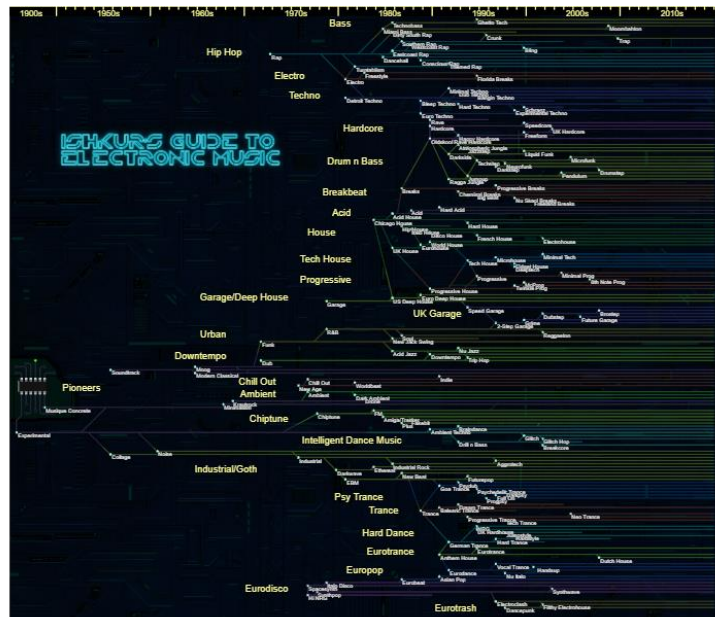


Imagen 16: Pantallazo de la “Ishkur's Guide to Electronic Music”

Fuente: <https://music.ishkur.com/>

4.4.1. *House*

Otra reacción a esos clubes selectivos de Nueva York de los años setenta, como el Studio 54, fue la apertura de nuevos locales como The Loft, The Gallery y The Paradise Garage. En ellos se encontraban, respectivamente, los *DJs* residentes David Mancuso, Nicky Siano y Larry Levan, que fueron claves en la organización de fiestas inclusivas donde no importaba la raza, orientación sexual, género o estatus económico. La mezcla de personas tan diversas fue lo que motivó la creación de una comunidad que se sentía validada y unida, principalmente, por las ganas de bailar y escuchar la nueva música. Sin embargo, estos *DJs* no solo ponían las canciones de disco más populares, también aprendían el arte de mezclar y experimentaban con estilos musicales de todo tipo.

The Paradise Garage, en especial, fue determinante en la escena, puesto que allí surgió uno de los principales géneros de la música electrónica: el *garage*. En este club, Larry Levan buscaba el modo de sorprender a su público y ofrecer *sets* con *remixes* únicos. Sin embargo, tras cerrarse el Paradise Garage en 1987, empezó a ser más llamativa la escena *house* que emergía en Chicago, aunque sí que es cierto que años después, con el *UK garage*, prosperó en Reino Unido como una vuelta a los orígenes.

Frankie Knuckles, un gran amigo de Larry Levan con el que coincidió en los clubes de la Gran Manzana, se trasladó a Chicago en el año 1977 para trabajar en The Warehouse. El local atraía principalmente a homosexuales negros, y Knuckles se dio cuenta de que a estos les gustaba bailar ritmos más rápidos de los que acostumbraba. Al principio, sus sesiones estaban formadas por canciones post-disco, pero al poco tiempo añadió sonidos de *italo-disco*, *electro* y *synth-pop* europeo. Es en ese momento cuando el *house* aparece como una evolución lógica de la música disco, dirigida directamente a la pista de baile y al ritmo cuatro por cuatro. No sin considerar, como dice Simon Reynolds (1998, p. 61), que “nació de una doble exclusión, pues: no era solo negra, sino que era gay y negra. Su rechazo, su disidencia cultural, tomó la forma de aceptar una música que la cultura dominante consideraba muerta y enterrada. No solo resucitó la música disco, sino que transformó su forma, puesto que intensificó, precisamente, los aspectos que más molestaban a los roqueros blancos y a los aficionados al *funk* puro”

Del mismo modo que le ocurrió al *garage*, su nombre procedía del club donde se creó, pero, en el caso del *house*, lo que realmente terminó de acelerar el género fue la introducción de la caja de ritmos Roland TR-808 y TR-909. Gracias a ello, jóvenes de Chicago, como Jesse Saunders, Jamie Principie, Chip-E, Adonis o Marshall Jefferson, empezaron a hacer sus propios temas desde casa, denominados ahora como *tracks*, que después enseñaban para que lo pusieran en sus *sets* tanto a Frankie Knuckles como a Ron Hardy. Como comentan Blánquez & León (2002, p. 250) “este proceso creativo, desde la habitación de casa, es señalado por algunos investigadores como el que dio origen realmente al nombre del estilo”.

Pese a ello, los únicos rivales que realmente tenía Knuckles eran el recién mencionado, Ron Hardy, residente también del Warehouse, Jesse Saunders y Farley Jackmaster Funk del club The Playground y, por último, Lil' Louis, que se encontraba en The Future. No obstante, cuando The Warehouse subió el precio de las entradas en 1983, Frankie Knuckles decidió abrir su propio local, al que llamó Power Plant, mientras que Ron Hardy se trasladó al Music Box. Cada vez había más competencia y se organizaban más fiestas, en consecuencia, el *house* se popularizó y amplió su comunidad más allá del colectivo LGTB. Lo único malo era que, para poder escuchar el emergente sonido, era necesario entrar a las discotecas y tener la mayoría de edad, algo que no ocurría con muchos de los oyentes, pero para ponerle solución Farley Jackmaster Funk junto a los otros cuatro miembros del Hot Mix Five, pusieron en marcha la emisora de radio WBMX.

El primer lanzamiento en vinilo de música *house* fue en 1985 con “*On & On*” de Jesse Saunders. Ese mismo año se editaron además “*Music Is They Key*” de J.M. Silk y “*Like This*” de Chip-E. En consecuencia nacieron dos sellos independientes, Trax y DJ Internacional, que representaron a la mayoría de los artistas, aunque, la falta de escrúpulos y búsqueda del beneficio rápido de ambos terminó en fracaso. Los *tracks* más destacados de los años 1986 y 1987 se tratan de “*Love Cant’t Around*” de Farley Jackmaster Funk, “*Move Your Body*” de Marshall Jefferson, “*No Way Back*” de Adonis, “*Jack Your Body*” de Steve “Silk” Hurley y “*Can You Feel It*” de Larry Heard (Mr. Fingers).

En 1985, mientras tanto, Phuture (Spanky, DJ Pierre y Herb Jackson) exploraron con el procesador de bajos Roland RB-303, que fue considerado como un fracaso, y crearon así “*Acid Tracks*” (1987), la primera pista del subgénero *acid house*. Más tarde, ampliaron su nombre a Phuture 303 y lanzaron “*We are Phuture*” (1989). DJ Pierre, junto a Félix Da Housecat, creó “*Fantasy Girl*” bajo el nombre de Pierre’s Fantasy Club.

A finales de los ochenta y principios de los noventa, el *house* se diversificó en numerosos subgéneros, además del *acid house*, como el *deep house*, *tech house*, *ambient house*, *progressive house*, etc. Llegó a otras ciudades de Estados Unidos, en Washington DC, Raze lanzó “*Break 4 Love*” (1988) y, de vuelta a Nueva York, Todd Terry publicó “*Can You Party?*” (1988). Y en Europa, especialmente en Reino Unido con el Segundo Verano del Amor de ese año, se creó una subcultura alrededor del *acid house*, con *DJs* como Paul Oakenfold, Danny Rampling o Mike Pickering. Por otro lado, inspiró a artistas de otros estilos musicales, como el *pop*, con el ejemplo de Madonna y su canción “*Vogue*” (1990).

4.4.2. *Techno*

En 1892, Detroit se erigía como la sede principal de la industria automovilística americana. Henry Ford, ese año, había diseñado su primer prototipo de coche, lo que propició la expansión y el crecimiento económico y social de la ciudad, incluso, llegó a ser apodada como “*Motor City*”. Este acontecimiento además motivó el traslado de una gran masa de población, principalmente de las zonas más pobres del país. Sin embargo, casi un siglo después, el paisaje de Detroit era muy diferente, la industria ya no estaba y la ciudad se caracterizaba por la brutalidad policial, la pobreza, el crimen y el racismo.

Igualmente, esto provocó el surgimiento de los grupos más salvajes y crudos de los setenta, pioneros del *punk rock*, como MC5 o The Stooges. Por otro lado, aparece George Clinton, que se convirtió en el sonido del *guetto*. Todo ello después de que el sello discográfico Motown dominara la escena musical de Detroit, con artistas exitosos como Diana Ross, The Supremes y Stevie Wonder. Pero, lo que realmente influyó al nuevo sonido que emergía en los ochenta, fueron las fiestas de adolescentes con música italo-disco y el show radiofónico The Mignight Funk de The Electrifying Mojo, donde muchos conocieron grupos europeos como Kraftwerk o Depeche Mode y The Human League.

Uno de ellos fue Juan Atkins, que, intrigado, empezó a jugar con una caja de ritmos Roland DI55. Después, se matriculó en un curso de grabación en Washtehaw Community College donde conoció a Richard “3070” Davies, con el que conectó rápidamente por su interés en la música electrónica y la ciencia ficción. Juntos crearon el grupo Cybotron, nombre con clara referencia a la obra de Alvin Toffler, y lanzaron su primer tema: “*Alleys of Your Mind*” (1981). Un sello de California llamado Fantasy fichó por ellos y editó su siguiente álbum, denominado como “*Enter*” (1983).

Dos años después, ya de manera independiente, Atkins se bautizó como Model 500 y editó en su propio sello, Metroplex, canciones futuristas como “*No UFO's*” y “*Night Drive (Time Space Transmat)*” de 1985. Posteriormente, convenció a dos viejos amigos suyos del instituto, Berrick May y Kevin Saunderson, y, sin darse cuenta, sentaron las bases de lo que acabo convirtiéndose en el género *techno*. Saunderson inauguró también su propio sello, KMS, y May el suyo, Transmat. Cada uno hacía su propia aportación, que en su totalidad era una síntesis de *funk*, electrónica y futurismo. Los tres empezaron a ser conocidos por el apodo “*The Belleville Three*”, ya que ese era el nombre de su instituto, pero ellos prefirieron autodenominarse como “techno-rebeldes”.

Los techno-rebeldes son, lo reconozcan o no, agentes de la Tercera Ola. En los próximos años no solo no desaparecerán, sino que se multiplicarán. Ellos forman parte del avance a un nuevo nivel de civilización, tanto como nuestras misiones a Venus, nuestros sorprendentes ordenadores, nuestros hallazgos biológicos o nuestras exploraciones de las profundidades oceánicas. (Toffler, 1979)

Esta primera etapa del *techno* se vio marcada por una complicada telaraña de *DJs*, clubes, sellos y álbumes. No obstante, sumado a los tres de Billeville, destaca Eddie Fowlkes, alias Flashin’, con canciones como “*Goodbye Kiss*” de 1986. El Music Institute, un club

en el que no se podía beber alcohol porque estaba dirigido a adolescentes, abrió sus puertas en 1988. Derrick May, apodado Rhythim is Rhythim, estaba tras los platos con canciones como “*Strings of Life*” (1986). Este, asimismo, editó un recopilatorio con el sello Ten: “*Detroit: Techno! The New Dance Sound of Detroit*” en 1988, el cual ayudó a dar a conocer el género fuera de la ciudad. Como ocurrió con el *house*, el *techno* llegó a Reino Unido en el Segundo Verano del Amor, donde se estaba empezando a extender el fenómeno rave. Ambos géneros se fusionaron y surgió así el *acid techno*. La pista “*Big Fun*” de Inner City, proyecto de Kevin Saunderson, en 1988, se convirtió en un éxito.

En 1990, el sello Ten publicó “*Techno 2: The Next Generation*”, y, como precedía su nombre, apareció una segunda oleada de creadores, entre los que sobresalen Octave One, que contribuyeron al disco con “*I Believe*” y fundaron su propio sello: 430 West. Carl Craig estaba también con su sello Planet E. Aunque, la agrupación que tuvo mayor impacto fue Underground Resistance con Mike Banks, Jeff Mills y Robert Hood que, según Blánquez y León (2002, p.292), “dieron al *techno* una nueva iconografía, una anti-imagen construida con eslóganes y proclamas de corte reivindicativo. Aportaron una concepción del techno politizada, que dejaba atrás el positivismo futurista de sus predecesores”.

A principios de los noventa el género se expandió a Países Bajos y a Alemania. Ambos países son considerados, incluso en nuestros días, unos de los principales focos de la movida *techno* en Europa, especialmente Berlín, puesto que allí se encuentran los clubes más emblemáticos de la escena como el Berghain. Las *raves*, además, se convirtieron en un estilo de vida y propiciaron la aparición de géneros como el *hardcore*, que es la radicalización máxima de la música electrónica, con tempos extremadamente rápidos y sonidos muy intensos. El *techno* también se diversificó en subgéneros como el *minimal techno*, *acid techno*, *trance techno*, etc.

En esa facilidad para cambiar y adaptarse a los más diversos entornos es donde reside su mayor virtud; cambios y adaptaciones que no han hecho sino enriquecer al género (*techno*) en lo que se antoja como uno de los intercambios culturales más fructíferos desde los días del *rock'n'roll*. (Blánquez y León, 2002, p.280)

4.4.3. *Del club a la rave*

A pesar de que en tres de las ciudades más grandes de Estados Unidos se creara la nueva música *dance*, fue en Reino Unido donde se explotó ampliamente. Aunque, antes de llegar a ese punto, hay que transportarse a Ibiza, donde una zona marcada por el fin de una dictadura de casi cuarenta años se transformó en un ambiente donde poder evadirse. Desde la apertura de Pacha en 1973, la isla se caracterizó por su ocio nocturno y, la facilidad para viajar, gracias a su aeropuerto, facilitó que muchos británicos fueran allí de vacaciones a probar su amplio surtido de locales. Uno de estos era el *after* Amnesia, que en 1976 recibió la llegada de Alfredo Fiorito, un *DJ* argentino que destacaba por su manera de mezclar canciones de todo tipo: psicodelia de los setenta, *funk*, *synth-pop* y los primeros discos de *house* que llegaban a Europa. Estilo que fue denominado por los británicos como *balearic*, entre los que se encontraban Paul Oakenfold y Danny Rampling en el año 1987. En su estancia, acabaron encantados con el *DJ* y, también, con el consumo de éxtasis. (Blánquez & León, 2002, p. 313)

De vuelta a Londres, extendieron el género *house* en sus fiestas y clubes: Shoom y The Future. No obstante, antes de eso, ya era habitual en el país, e incluso en otras ciudades como Manchester con The Hacienda, la experimentación con estos sonidos en sitios gays como el Pyramid y, también, el consumo de éxtasis en fiestas *soul*. Pero, en lo que sí que innovaron fue en la combinación de ambos.

Shoom, en especial, plasmó a la perfección el concepto de *clubbing* trasladado desde Ibiza. En un contexto de polarización social y crisis económica debido al mandato de la primera ministra Margaret Thatcher, esta discoteca de Danny Rampling transmitía la idea de amor universal, optimismo y buen humor de los *hippies*. Lo hacía a través de un icono muy reconocible y llamativo, constituido por una circunferencia amarilla con ojos y una gran sonrisa, que colocaba en los *flyers* para anunciar los eventos próximos. El *smiley*, así se llamaba, se convirtió en la imagen viva del *acid house* y, no solo eso, acabó estando por todos lados, puesto que la gente lo llevaba hasta en la ropa, como una filosofía compartida de unidad y libertad. Icono que ha llegado hasta nuestros días en formatos muy diversos como, por ejemplo, el *emoji*, y que tiene el mismo trasfondo de felicidad que en sus inicios, no tanto por las drogas. Aunque, es cierto, que este símbolo era reciclado, debido a que originalmente fue diseñado para aumentar el ánimo de los empleados en una empresa de seguros de Massachusetts en el año 1963. (Blánquez y León, 2002, p.318)

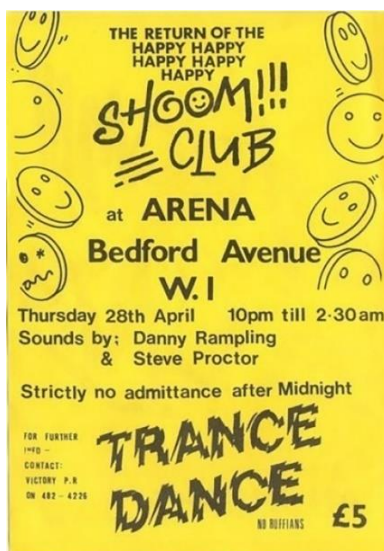


Imagen 17: Ejemplo de *flyer* del club Shoom con el icono *smiley*.

Fuente: <https://www.frieze.com/article/brief-history-smiley>

A principios del verano de 1988, nuevos promotores y fiestas como The Trip de Holloway y Spectrum de Oakenfold, jugaron un papel fundamental en la explosión de la música *acid* en Reino Unido. Este era un ambiente que empezaba a tener demasiada afluencia de público, llegando a recibir visitas incluso de estrellas del *pop*. Como consecuencia, muchos se quedaban sin entrar y es así como surge la primera *warehouse party* gratuita, Hedonism, y la competencia directa de Shoom, llamada RIP (Revolution in Progress).

Por otro lado, Tony Colston-Hayter empezaba a erigirse como uno de los principales antecesores en la organización de *raves*. Como explican Blánquez y León (2002, p. 311), estas se definen como “fiestas ilegales que congregaban en puntos remotos y grandes espacios —almacenes abandonados, hangares o, generalmente, a cielo abierto— a una multitud dispuesta a bailar hasta el amanecer”. A su vez, surgía la Pay Party Unit, una división de la policía de Londres, encargada de localizar y parar las fiestas. Colston-Hayter, por ese motivo, trasladó su evento Apocalypse Now a las afueras de la ciudad, con el objetivo de que nadie se sintiera excluido. De este momento destaca también la fiesta móvil Hypnosis, una de las más populares del verano.

Hasta entonces, la prensa apenas se había hecho eco de lo que ocurría. A partir de mayo, sin embargo, en las noticias del Sun o el Mirror se leían referencias a un submundo de drogas y música *house*, el escandaloso precio de las pastillas y la espiral de vicio en que se había sumergido la juventud británica. (Blánquez y León, 2002, p.324)

La muerte por sobredosis de la joven Janet Mayes terminó por apuntar el rechazo de las autoridades y los padres. Trip había cerrado y Spectrum tuvo que renombrarse como Land of Oz, así que, la única opción para seguir disfrutando era actuar al margen de la ley. Colston-Hayter organizó entonces la primera *rave* multitudinaria de la historia, Sunrise, en un centro ecuestre alejado del centro de Londres. Ya no bastaba con anunciar la hora de la fiesta, el punto de encuentro también era una incógnita. La policía, aun así, consiguió intervenir la segunda edición Sunrise, infiltraste entre la gente y, también, enviar pistas falsas sobre el lugar exacto. Colston, por ello, se adelantó usando el teléfono móvil para concertar con sus *ravers*, cuando todavía no era un medio tan habitual entre la ciudadanía.

Las *raves* llegaron a un punto de masificación que era muy complicado frenarlas, de hecho, toda el área de la recién inaugurada autopista M25 se llenó de fiestas ilegales: Biology Energy, Back to the Future, Joy, Sundance, One Nation, entre otras. El 12 de agosto de 1989, en Longwick, se alcanzó un récord histórico con veinticinco mil personas asistentes. Un año después, las fiestas Sunrise cesaban y varios *ravers* fueron detenidos. El gobierno amplió el horario de apertura de los clubes y dejó que se organizaran fiestas al aire libre.

A partir del aumento de las dosis del éxtasis y de la velocidad de las canciones, surge el *hardcore*. Un género que sustituyó el típico ritmo *rave* feliz por uno caótico, como dice Simon Reynolds (1998, p. 177) "el hardcore creó un vacío generacional dentro de la cultura *rave*, puesto que los veteranos del *acid house* y los *hipsters* elitistas menospreciaban el nuevo brutalismo como una salvaje farsa de la visión original de Detroit y Chicago". Comenzó, por tanto, la mayor amenaza legal contra las *raves*, la Criminal Justice Bill, a partir de la que se organizaron numerosas protestas.

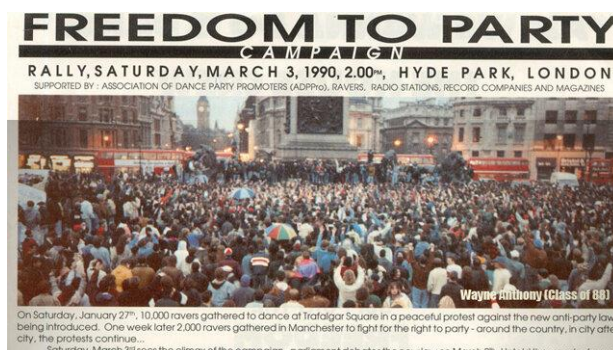


Imagen 18: Noticia sobre una de las manifestaciones por leyes *anti-parties*.

Fuente: <https://www.katariandesmag.com/>

No obstante, aunque las *raves* ilegales hubieran muerto prácticamente en Inglaterra, la música que las caracterizaba siguió explorando nuevos caminos, también en otras partes de Europa como Alemania y Países Bajos. El ocio nocturno volvió al *clubbing* y, además, ahora existían también las fiestas con licencia al aire libre y los festivales.

4.5. Breve historia en España

El *house* ha estado relacionado con el Mediterráneo casi desde sus orígenes por Ibiza principalmente, lo malo es que ha tenido el papel de receptor, más que el de productor. (Blánquez & León, 2002, p. 270). Esto se debe, entre otros motivos, por la situación política y económica en la que se encontraba España entre 1939 y 1975. La dictadura de Francisco Franco conllevó que el país estuviera aislado del resto en todos los sentidos, incluido el arte y la música. Solo unos pocos españoles que estaban fuera del país se libraron de la falta de tradición electrónica. (Blánquez & León, 2002, p. 577).

La música electrónica no empezó a hacerse en España hasta casi los años noventa, sobre todo por la imposibilidad de conseguir la maquinaria necesaria, la poca información y la falta de apoyo público. Antes de eso, se vio algún atisbo, en primer lugar, en el Grupo Alea, una entidad que inauguró en 1970 el primer laboratorio de música electrónica del país, lo cual fue un hito significativo para la experimentación sonora. Y, después, en los encuentros de Arte de Pamplona de 1972 que se celebraron sin intervención del gobierno, creadores de todo el mundo difundieron las últimas tendencias artísticas. Aunque, no es hasta 1976, que surge en Barcelona el primer grupo español que utilizó instrumentos electrónicos: Neuronium. Esto se debe a que, en Cataluña, a diferencia de otras comunidades por estar cerca de Andorra y Francia, se podían conseguir discos que en España eran impensables. (Blánquez & León, 2002).

Según Levices Mallo (1986), el progreso tecnológico jugó un papel crucial en la aparición de dos dispositivos fundamentales en el desarrollo de la cultura juvenil en Madrid: los radiocasetes, que posibilitaron la creación de grabaciones caseras de maquetas y la reproducción y distribución de música a través de redes informales. (Algaba Pérez, 2020, p. 323). La Movida influyó en la transformación del pop español, la tecnología estaba presente en conjuntos como Radio Futura, Olé Olé, Mecano, La Mode, Alaska y Dinarama, etc. En estos años hubo otros grupos representantes del pop industrial, El

Aviador Dro y Sus Obreros Especializados, Esplendor Geométrico... (Blánquez & León, 2002, p. 606).

La música electrónica tuvo su máximo esplendor en Valencia en los años 1984-1989; se oía en discotecas a través de los DJs. Surgieron gran cantidad de salas a las afueras como Chocolate, Barraca, Puzzle... con rutas de local a local según la persona que pinchara, la denominaron «Ruta del bakalao». No había normativa que regulara horarios y estos se extendían de jueves a lunes, surgió el consumo de alcohol mezclado con drogas, con la finalidad de descubrir el nuevo tipo de música y aguantar las largas jornadas de las salas. La asistencia a estos locales más el aumento de las tiendas de discos, las cadenas de radio y el caché de los artistas supuso el auge de este tipo de música. (Blánquez & León, 2002, p. 614-617).

Cuando los medios, las instituciones administrativas y policiales pusieron fin a la ruta valenciana por su mala prensa, las discotecas se trasladaron a otras ciudades como Murcia, Albacete, Alicante, Madrid y Barcelona, la música que se divulgaba se llamaba «mákina». Fue en Barcelona donde se convirtió en una forma de vida, los locales eran lugares inseguros, asistían radicales de apariencia *skinhead* con pelo rapado originarios de barrios desfavorecidos que traficaban con drogas. La mákina duró toda la década de los 90 hasta que estos sitios se cerraron o cambiaron de uso comercial. (Blánquez & León, 2002, p. 617-620).

Con las discotecas valencianas coexistieron las de Ibiza, eran lugares constituidos por una casa tradicional, barra y espacio exterior e interior para bailar, entre ellos destacaron Pachá, Amnesia, Es Paradis y, sobre todo Ku, con fiestas temáticas, decorados asombrosos, bailarines o bares con peculiaridades distintas. Asistían ricos y famosos de todos los sitios del mundo llamados por el lujo, moda y excesos, aquí fue donde se dio a conocer Loco Mía. Amnesia se benefició de su proximidad con Ku para recibir a clientes que querían continuar divirtiéndose, fue allí donde surgió la cultura rave con el éxtasis y el balearic beat. Los organizadores ingleses habían hecho discotecas más grandes con zonas VIP y el house se había desarrollado hacia una interpretación decaída y ñoña. (Blánquez & León, 2002, p. 312-314).

En Andalucía, a finales de los 80 y principios de los 90, había locales donde se escuchaba mákina y otros *soul*, *funk* y música electrónica, en la Sala EM se empezaron a oír discos de *hardcore* inglés. A la vez en Málaga también se escuchaba música electrónica inglesa,

DJs ingleses como Warren o Jason. Una de las discotecas donde se oía esta música era Pink de Fuengirola, surgiendo un circuito de los *afters* de alrededor llamado “Ruta del boquerón”, de aquí surgió Satisfaxion, un grupo de DJs que organizaron fiestas electrónicas a partir de 1993. El éxito de Satisfaxion produjo la extensión del *breakbeat* por Andalucía siguiendo la ruta de la A-92: de Huelva a Granada, pasando por Sevilla, Cádiz y Málaga, formándose un circuito en el que las fiestas eran más relevantes que los clubs. El *breakbeat* entró en decadencia poco antes del cambio de década. (Blánquez & León, 2002, p. 624-626).

En 1994 Sónar en Barcelona, se formó como una dimensión no convencional basado en una mezcla de culturas y diferentes corrientes experimentales, ampliándose de una forma increíble el número de asistentes con el paso de los años, adquiriendo relevancia internacional. Esto ha favorecido la aparición de otros festivales como MIRA, Lapsus o Mutek Barcelona. (Blánquez & León, 2002, p. 627-629).

A finales de la década de los noventa, en Madrid los clubes *gays* tuvieron gran relevancia, y con ellos el *deep house* o las fiestas del Mercado de Fuencarral, que después evolucionaron en las Goa. (Blánquez & León, 2002, p. 632-636).

Entre finales de los noventa y primeros del 2000 el *techno* se puso de moda, se escuchaba en las listas de éxitos, se hablaba de ello en los medios con artículos de Ibiza. Con el cambio de década, muchas salas cerraron a consecuencia de la crisis y hubo una reducción de venta de discos de música electrónica española. Cada vez hay menos discotecas donde escuchar esta variedad musical a causa de la celebración de festivales que llevan artistas con más seguidores. Si no pone solución a esta situación, podrían cerrarse los lugares donde inicialmente se escuchaba. (Blánquez & León, 2002, p. 636-638).

Según Luis Bonías en el libro “¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia” (2016), el fenómeno de la Ruta del Bakalao se promovió mediante una constante cobertura mediática. El diario *Las Provincias* fue el primero en destacar el término "Ruta del Bakalao" en sus titulares, popularizando así el nombre "Bakalao". Esta notoriedad local se extendió y, en 1992, llegó a los noticieros nacionales. (Plans, 2016, p. 214)

4.6. EDM: Aceptación y Era Digital (2000-Actualidad)

A partir del nuevo siglo aparecieron novedades respecto a la música, y junto a esta, nuevas formas de concebirla. "A falta de una palabra mejor, y teniendo en cuenta que otras etiquetas de manejo más extendido en Europa como *techno*, *rave* o *house* llevaban largo tiempo siendo ignoradas o proscritas en Estados Unidos, a esta nueva música electrónica de baile americana se le llamó sencillamente, en un ejercicio de simplificación práctica tan perezosa como ejemplar, «música electrónica de baile» EDM es el acrónimo en inglés de Electronic Dance Music" (Blánquez, 2018).

Además, el EDM ha adquirido una gran popularidad, debido a festivales como Tomorrowland en Bélgica, el Weekend Festival en Estonia, el Ultra Music Festival en Florida y el Electric Daisy Carnival en Las Vegas, al ser espectáculos tan grandes y vistosos para la sociedad, este tipo de música se ha expandido globalmente. La música electrónica permite vivir un estado de éxtasis físico en eventos de fiestas electrónicas, proporcionando energía, sensaciones y confianza que intensifican esta experiencia. (Paredes Figueroa, 2013, p. 65). Aunque algunos críticos comentan que "EDM" es un término más bien comercial, que un género musical específico, esto es así porque se usa para describir de manera general a la música electrónica de baile moderna en sus múltiples formas y subgéneros. Artistas y productores como David Guetta, Daft Punk, Tiësto, Avicii, Martin Garrix y Skrillex recibieron premios a nivel internacional, siendo hasta finales de los años 2000 donde todos los *DJ* más reconocidos actuaban en los principales estadios de Estados Unidos, especialmente en Los Ángeles, y en toda Europa.

Para los festivales, lo importante es el espectáculo, por ello: "La EDM ha terminado completamente deglutida por la industria, y lo que vendrá en el futuro tendrá que ver con la lógica capitalista más implacable: transformar el último single, y hasta el último segundo, en dinero" (Blánquez, 2018, p. 552).

Desde las décadas de los 2000 y 2010, el género de la música electrónica estuvo influenciado por los avances tecnológicos y el acceso a la tecnología informática y software musical, el cual ha transformado la forma en que los músicos contemporáneos abordan la composición, los arreglos musicales y la orquestación, revolucionando su práctica musical actual (Valdivia Terrazas et al., 2021). No solo se introdujeron innovaciones tecnológicas como los CD o DVD (que reemplazaron a los discos de vinilo), sino que también surgieron otros beneficios importantes en el mercado, como la Digital

Audio Workstation (DAW), archivos de audio capaces de ser procesados mediante un software especializado (Rodríguez Salinas, 2020). Siendo Ableton Live en los años ochenta una de las primeras aplicaciones musicales que permite ajustar automáticamente el ritmo de una canción y ha sido ampliamente utilizada por los DJ para sus actuaciones en vivo, así como para componer, grabar y masterizar discos. Este dispositivo ha ofrecido alternativas menos complejas, más económicas y viables a los estudios de producción tradicionales basados en *hardware*, haciendo posible producir música de alta calidad con una sola computadora. (Blánquez, 2018).

Ha habido un cambio en el paradigma comunicativo y en la mediación tecnológica. En consecuencia, las emisoras de radio ya no tienen el monopolio en la creación de experiencias sonoras musicales, y se han adaptado a plataformas móviles para los usuarios oyentes. Estas plataformas incluyen Groovespark, Radio Sonora, SoundCloud, Deezer, Spotify y Pandora (aunque esta última aún no está disponible en España y Portugal), las cuales permiten a los usuarios acceder a una extensa biblioteca de más de 30 millones de canciones y están fuertemente integradas con las redes sociales. (Martínez-Costa, 2015, p. 245).

5. Música electrónica en publicidad

Como afirma Alaminos-Fernández (2022, p. 6) “la publicidad es una poderosa herramienta de comunicación que ha evolucionado a lo largo del tiempo para adaptarse a las necesidades y deseos de los consumidores”. Por ello, hay que considerar todos los aspectos que permitan que el mensaje publicitario llegue de manera efectiva, entre ellos, la música. Es esencial seleccionar la música que más se adapte al objetivo que queremos conseguir con nuestra campaña, ya sea aumentar las ventas, mejorar la imagen de marca o crear una identidad propia. Del mismo modo que hay que valorar si esta es acorde a los gustos del público objetivo, al *storytelling* y a las características del producto en sí. El género musical que usemos determinará el atributo específico, como calidad o confianza, y la respuesta emocional y cognitiva, como alegría o euforia, a los que queremos que se asocie nuestro anuncio o producto. Esto ayudará a que el consumidor, si le llama la atención o se siente identificado, acabe comprando la marca, la prefiera antes que a otras o, incluso, acabe teniendo un vínculo emocional con esta. En otras palabras, que influya en su comportamiento y en su percepción.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la elección de la música en un anuncio no es una ciencia exacta, y lo que puede funcionar para una marca o producto puede no ser igual de efectivo para otro. (Alaminos-Fernández, 2022, p. 9)

En el caso de la música electrónica, esta ha adquirido un rol fundamental en la publicidad debido a sus posibilidades de experimentación y su capacidad para proyectar una imagen de modernidad, innovación y sofisticación. Además, gracias al empleo de instrumentos electrónicos y a la manipulación de sonidos, permite a las marcas establecer identidades únicas y contemporáneas, algo crucial en un mercado altamente competitivo. (Alaminos-Fernández, 2022, p. 32)

Es por ese motivo que utilizar melodías de este estilo resulta idóneo para marcas que buscan posicionarse como líderes tecnológicos, como es el caso de Apple. Esto podemos verlo ejemplificado en el anuncio que lanzó la compañía en el año 2020 para promocionar sus nuevos Apple AirPods Pro, donde aparecía la canción “Lenguas” de Elephant Heart.



Imagen 18: Pantallazo del anuncio Apple AirPods Pro de 2020.

Fuente: <https://youtu.be/QkmmF4yTjDc?si=Dz3b8P8DVSvqJ-VT>

La música electrónica, asimismo, se ha vuelto cada vez más popular en campañas que van directamente dirigidas a audiencias jóvenes y urbanas, especialmente aquellas que están interesadas en la cultura de los clubes y los festivales. Al alinearse con los gustos musicales y el estilo de vida de este grupo demográfico, las marcas pueden crear una conexión más fuerte y auténtica con su público objetivo, lo que a su vez puede traducirse en una mayor lealtad y afinidad hacia la marca. (Alaminos-Fernández, 2022, p. 34)

Como ejemplo encontramos un *spot* que realizó Pepsi en 2020, aunque no se escuche música electrónica, lo destacable de este es su relación con el sector del ocio, puesto que

anunciaba su patrocinio en algunos de los festivales de nuestro país. En él aparecen dos de los más conocidos de música electrónica: Monegros Desert Festival y Medusa Festival.



Imagen 19: Pantallazo del anuncio de Pepsi de 2023.

Fuente: https://youtu.be/h90oKoOZ_2M?si=mrmHwgYNIGzpQo2y

Siguiendo con una publicidad en la que se utiliza la música electrónica para llegar hasta los jóvenes, encontramos aquella en la que se colabora con artistas reconocidos que estos admiran. Con el siguiente ejemplo de 2018, no solo se promociona un producto que habitualmente ha estado asociado con los métodos de consumo juveniles, AXE, sino que también se lleva a cabo un *branded content*, en el que Martin Garrix lanza el videoclip de su canción “*Burn Out*” directamente como formato publicitario. (Alaminos-Fernández, 2022, p. 10)



Imagen 20: Fotograma del videoclip “Burn Out” de Martin Garrix (2018).

Fuente: https://youtu.be/DylzGXE_ibU?si=LsP_WLVpeScyv1fb

La velocidad y la asociación con un estilo de vida activo, es otro punto clave del que se puede aprovechar este género musical. Marcas deportivas como Adidas y Nike se han

servido de ella para transmitir energía, esfuerzo y competitividad. Esta idea de rapidez y futurismo también sirve como estrategia a marcas de coche. Como ejemplo encontramos el anuncio de Audi de 2017 con la canción “*Bangarang*” de Skrillex. (Alaminos-Fernández, 2022, p. 38)

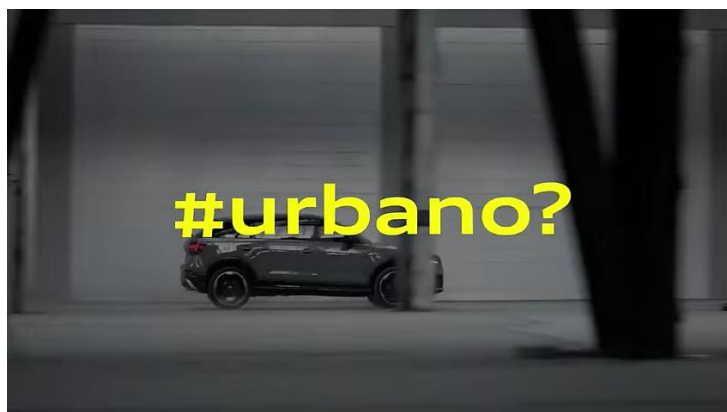


Imagen 21: Pantallazo del anuncio de Audi de 2017.

Fuente: <https://youtu.be/Pd5zxL-khkw?si=qKE-8UzUsKYVsZ6J>

6. Conclusiones

La música electrónica ha sido más que un simple género musical, ha sido un fenómeno cultural que ha moldeado y reflejado los cambios en la sociedad y en la manera en que nos comunicamos. Su capacidad para innovar y adaptarse a los novedades tecnológicos y cambios culturales asegura, en la actualidad, que continuará siendo una fuerza influyente en el futuro de la música y la cultura global.

Desde sus inicios, con la experimentación de los pioneros en los años cuarenta y cincuenta hasta la explosión del EDM, este género ha sido un motor de innovación. Del mismo modo que ha sido una herramienta de expresión cultural. Movimientos como el futurismo en el siglo XX y la cultura rave en las décadas de los ochenta y noventa demostraron cómo este género podía ser un catalizador para nuevas formas de interacción social. La música electrónica no solo ofreció nuevos sonidos, sino que también creó espacios de inclusión y libertad, especialmente en contextos de resistencia social y contracultura.

Por otro lado, ha ido intrínsecamente ligado a la evolución de la tecnología y a la aparición de sonidos que no habían existido hasta ese momento. En la era digital, plataformas como

YouTube, Spotify y SoundCloud han democratizado la producción, permitiendo que artistas de todo el mundo puedan compartir su trabajo sin necesidad de intermediarios. Esto ha cambiado la dinámica de la industria musical y ha facilitado la creación de subculturas globales alrededor de este género.

La música electrónica ha encontrado un lugar prominente en el ámbito de la publicidad debido a su capacidad para evocar emociones de todo tipo y conectar con audiencias jóvenes. Marcas de diversos sectores, desde productos tecnológicos hasta coches, han utilizado estos sonidos electrónicos para asociarse con un estilo de vida moderno, dinámico y futurista.

El auge del EDM, a principios del siglo XXI, no solo ha dominado las listas de éxitos, sino que también ha revolucionado la manera en que se consume y se experimenta la música. Los festivales masivos como el Tomorrowland han sido posibles gracias a los avances en la tecnología de sonido y efectos visuales.

Con relación a los objetivos marcados al comienzo de la investigación, se puede afirmar que se han cumplido a la perfección. El primero de ellos se basaba en hacer un análisis de la música electrónica desde sus inicios hasta nuestros días y, en el trabajo, se ha plasmado una línea temporal detallada, mencionando los orígenes, principales géneros, subgéneros y los artistas más influyentes de cada etapa, por ello, se ha alcanzado lo planteado. Por otro lado, el segundo objetivo era reflexionar sobre el impacto cultural y comunicativo del estilo musical. También se ha cumplido en este caso, ya que se han incluido secciones y ejemplos concretos, como el movimiento Disco Demolition Night o el rechazo inicial a la comunidad afroamericana y gay por escuchar sonidos de esta índole, que discuten cómo la música electrónica ha influido en la cultura popular y los medios de comunicación en diferentes épocas. El análisis, de igual modo, cubre la relación entre la música electrónica y los cambios sociales que han ido ocurriendo con el paso de las décadas, destacando la influencia de algunos contextos determinados, es decir, el tercer objetivo se ha alcanzado. Por último, se han incluido ejemplos de campañas publicitarias específicas como se indicaba en el cuarto objetivo, como la de Apple AirPods Pro, en las que la música electrónica ha sido una parte central.

7. Bibliografía

- 120 Years of Electronic Music. (s. f.). 120 Years Of Electronic Music. <https://120years.net/>
- 12edit. (2018, 23 octubre). *High Tech Soul: The Creation of Techno Music* [Documentary] 2006, Plexifilm [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x1KkE6I1wJo>
- Ag, I. D. (2023, 31 agosto). *Historia y evolución de la música electrónica*. iMusician. <https://imusician.pro/es/recursos-practicos/guias-sobre-industria-musical/historia-y-evolucion-de-la-musica-electronica>
- Alaminos Fernández, A. F. (2022). *La imagen sonora. Música y marcas en publicidad*. Universidad de Alicante. Obets Ciencia Abierta. Alicante: Limencop. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/133463/1/La_imagen_sonora.pdf
- Algaba Pérez, B. (2020). *A propósito de la Movida madrileña: un acercamiento a la cultura juvenil desde la historia*. Editorial Comares.
- Blánquez, J. (2018). *Loops 2: Una historia de la música electrónica en el siglo XXI*. Reservoir Books.
- Blánquez, J., León, O., Rosell, O., & Freire, J. M. (2018). *Loops: Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Reservoir Books.
- Bob Moog: An Inspired Life in Sound - Google Arts & Culture. (s. f.). Google Arts & Culture. https://artsandculture.google.com/story/1wXBJHt_6YypuA
- Delia Derbyshire. (s. f.). BBC. <https://www.bbc.com/historyofthebbc/100-voices/pioneering-women/women-of-the-workshop/delia-derbyshire>
- Dib, C. (2021, 7 abril). *Berlin, Techno y la Historia detrás de la Cultura Rave*. KatariMag. <https://www.katariandesmag.com/blog/berlin-techno-y-la-historia-detras-de-la-cultura-rave>
- Diego. (2023, 1 noviembre). *Evolución de la música electrónica: de orígenes a actualidad*. BuenTrack. <https://buentrack.com/evolucion-de-la-musica-electronica-de-origenes-a-actualidad/>

- Fanjul, S. C., & Fanjul, S. C. (2023, 15 enero). *Cultura 'rave': algo más que drogas y música*. El País. <https://elpais.com/cultura/2023-01-15/cultura-rave-algo-mas-que-drogas-y-musicon.html>
- Fernández, N. (2023, 18 mayo). *¿Cuál fue el origen de la música electrónica?* LOS40. https://los40.com/los40/2019/03/11/musica/1552329955_189270.html
- FMCMstaff. (2017, 24 enero). *Don Buchla, el pionero en el diseño de sintetizadores de la «Costa Oeste»*. Future Music. <https://www.futuremusic-es.com/ha-muerto-don-buchla-pionero-diseno-sintetizadores-costa-oeste/>
- Futurismo. (s. f.). HA! <https://historia-arte.com/movimientos/futurismo>
- Historia del Rock Progresivo (I). Ascenso y caída. (s. f.). Tipografía la Moderna. https://www.tipografialamoderna.com/a_fondo/historia-del-rock-progresivo-i-ascenso-y-caida/
- Ishkur's Guide to Electronic Music. (s. f.). <https://music.ishkur.com/>
- Naranjo, I. (2009) *Xenakis y la música electrónica*. Revista Letras libres. <https://letraslibres.com/revista-espana/xenakis-y-la-musica-electronica/>
- Jiménez Arévalo, A. (2023). *Producción de música electrónica y audiovisuales en el metamodernidad: (re)producción digital, identidades digitales, retrotecnia y technostalgia*. Popular Music Research Today: Revista Online De Divulgación Musicológica. <https://doi.org/10.14201/pmrt.30298>
- Klein, N. (2000). *No Logo*. Picador Books.
- Martínez-Costa, M. P. (2015). *Radio y nuevas narrativas: de la crossradio a la transradio. Radio, sound and Internet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8511343>
- Moiseyev, S. (Director). (1993). *Theremin: An Electronic Odyssey* [Documental]. Orion Classics.
- Moog Music. (2022, 9 febrero). *GIANTS | Herb Deutsch* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=5hTyTHm1J_c

- Music Radar Clan. (2020, 26 abril). *PILARES DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA: LA MÚSICA CONCRETA*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ATTcDouHnc4>
- Music Radar Clan. (2020, 3 mayo). *MÚSICA ELECTRÓNICA ALEMANA: ELEKTRONISCHE MUSIK*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Eu7TvsjXDS8>
- Noya, M. (2008). *Cinta en reverso: primera parte discusión sobre el concepto generador. ¿Qué es música electrónica?* Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6972557>
- Paredes Figueroa, J. (2013). *Música dance, una experiencia de éxtasis a través del cuerpo. Reflexiones en torno a una etnografía realizada en tres fiestas de Santiago de Chile*. Resonancias, 32. <https://resonancias.uc.cl/n-32/musica-dance-una-experiencia-de-extasis-a-traves-del-cuerpo-reflexiones-en-torno-a-una-etnografia-realizada-en-tres-fiestas-de-santiago-de-chile/>
- Perona, J. J., Barbeito, M. L., & Fajula, A. (2014). *Los jóvenes ante la sono-esfera digital: medios, dispositivos y hábitos de consumo sonoro*. Universidad de Navarra.
<https://dadun.unav.edu/handle/10171/36271>
- Plans, L. C. (2016). *¡Bacalao!: Historia oral de la música de baile en Valencia, 1980-1995*. Contra.
- Press WHO. (2024, 13 febrero). *John Cage, padre de la música electrónica no ordenada*. Who Is In Da House. <https://whoisindahouse.com/john-cage-padre-de-la-musica-electronica-no-ordenada>
- Reynolds, S. (1998). *Energy Flash: Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile*. Verso.
- Rodríguez Salinas, R. J. (2017). *El uso e impacto de las técnicas de grabación y mezcla analógica en la producción musical estadounidense de pop y rock (2011-2017): Alternativas para su aplicación en el estudio digital*. Universidad de Guadalajara.
- Romero, J. (2023, 18 mayo). *¿Qué es el EDM? El origen de la música electrónica*. LOS40. https://los40.com/los40/2019/02/01/actualidad/1548979340_136795.html

- Rtve. (2022, febrero 26). *La música electroacústica de Iannis Xenakis (1/8)*. RTVE.es. <https://www.rtve.es/play/audios/ars-sonora/musica-electroacustica-iannis-xenakis-1-8-26-02-22/6393639/>
- Rtve. (s. f.). *Retromania - Berlín Techno: La caída del muro*. RTVE.es. <https://www.rtve.es/play/audios/retromania/retromania-berlin-techno-caida-del-muro/3382589/>
- Russolo, L. (1996). *El arte de los ruidos*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2965560>
- Rvles. (2020, 20 abril). *Legado musical: Pierre Schaeffer y música concreta*. Loud Cave. <https://loudcave.es/musica-concreta/>
- Sadie, S. (Ed.). (1984). *The New Grove's Dictionary of Music and Musicians*. Londres: MacMillan Press.
- Serrano, D. (2023, 26 junio). *Origen e historia de la música electrónica*. Wololo Sound. <https://wololosound.com/articulos/origen-historia-de-la-musica-electronica/>
- Serrou, B. (2023, 10 marzo). *Iannis Xenakis: "He buscado toda mi vida"*. Scherzo. <https://scherzo.es/iannis-xenakis-he-buscado-toda-mi-vida/>
- Stubbs, D. (2014). *Future-Days: Krautrock and the Birth of a Revolutionary New Music*. Melville House.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes.
- Valdivia Terrazas, R. F., Calsina Ponce, W. C., & Velazco Reyes, B. (2021). *Software musical en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Música de la Universidad Nacional del Altiplano Puno*. Universidad Nacional del Altiplano Puno.
- Vargas, S. (2020, 17 febrero). *Futurismo: el movimiento vanguardista obsesionado con la tecnología y la velocidad*. My Modern Met. <https://mymodernmet.com/es/que-es-futurismo/>
- Vicent, R. (1996) *Funk. The Music, the People and the Rhythm of the One*. St. Martins Press.

8. Anexos

TABLA DE LOS ARTISTAS Y CANCIONES MÁS INFLUYENTES DE CADA ETAPA DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA

Primeros instrumentos electrónicos	Telharmonium	Thaddeus Cahill	1896	https://youtu.be/5PGOM9QnLWw?si=4SYPSEGXhgVx-7rh
Primeros instrumentos electrónicos	Theremín	León Theremin	1920	https://youtu.be/w5qf9O6c20o?si=XmicvzxVkajy-P9h
Primeros instrumentos electrónicos	Trautonium	Friedrich Trautwein (Oskar Sala)	1930	https://youtu.be/-tQOEChMq1A?si=xKEeSHroi1MGUkeJ
Futurismo	“Serenata per intonarumori e strumenti”	Antonio Russolo	1929	https://youtu.be/8GpN5FHO60c?si=5KMqn1yYa7Jy9KGq
Música concreta	Álbum: “Orphée”	Schaeffer y Pierre Henry	1953	https://youtu.be/XJq3jItducg?si=NSXj3AWdAgOSY8gC
Música concreta	“Symphonie pour un homme seul”	Pierre Henry	1959	https://youtu.be/MOYNFu45khQ?si=4VJZ3PycrBMZAafE
Música concreta	“Poème électronique”	Edgar Varèse	1958	https://youtu.be/zEvS0EthYbU?si=QlcZ8xKO01eM6hlg
Elektronische musik	“Studien I”	Stockhausen	1953	https://youtu.be/dGadDqsNgfs?si=rffpYXlog4-L90iiO
Elektronische musik	“Studien II”	Stockhausen	1954	https://youtu.be/ltR6rWR53M0?si=FNuGT2xVgP8VxR1j
Elektronische musik	“Gesang Der Jüingline”	Stockhausen	1955	https://youtu.be/yHvYWXZ3Uqg?si=NaVINLc-tDRqQzk3
Compositores años 40-50	“Imaginary Landscape N° 1”	John Cage	1939	https://youtu.be/0GeiEjJLStA?si=bGyx3bXb56BN9W26
Compositores años 40-50	4’33”	John Cage	1952	https://youtu.be/JTEFKFiXSx4?si=09ZPVbFWMbrTnOpP
Compositores años 40-50	“Metastaseis”	Iannis Xenakis	1954	https://youtu.be/uaPVaPPDmVs?si=a6481-ltMA3OCfb9
Música electrónica popular	“Doctor Who”	Delia Derbyshire	1963	https://youtu.be/75V4CIJZME4?si=sBiE4XmdxmHemxG2
Música electrónica popular	Álbum: “Switched On-Bach”	Wendy Carlos	1968	https://youtu.be/rmJeXhcQQa0?si=apmfJ9aM5hLnS_QJ
Rock progresivo	“21st Century Schizoid Man”	King Crimson	1969	https://youtu.be/7OvW8Z7kiws?si=yh-0hYq3LsEMvPNB
Rock progresivo	“Lucky Man”	Emerson, Lake & Palmer	1970	https://youtu.be/9ZUyB5dRwg0?si=2zWlOG828JjyxJf
Rock progresivo	“Close to the Edge”	Yes	1972	https://youtu.be/WRSugblInEY?si=M68u_Hgil85N0Sqp

Rock progresivo	Álbum: <i>"The Dark Side of the Moon"</i>	Pink Floyd	1973	https://youtu.be/k9ynZnEBtwv?si=2jHEM9Ac1ymJCaV8
Rock progresivo	<i>"Selling England by the Pound"</i>	Genesis	1973	https://youtu.be/RqKtDn5ntms?si=lQwXtgQDuvfKELal
Krautrock	<i>"Autobahn"</i>	Kraftwerk	1974	https://youtu.be/WxFVhBwGr7U?si=dFN4fKfE3tZe3ztp
Krautrock	<i>"The Robots" Live</i>	Kraftwerk	1978	https://youtu.be/okhQtoQFG5s?si=3ASobSTpwREhQCCq
Krautrock	<i>"Hallelujah"</i>	Neu!	1971	https://youtu.be/zndpi8tNZyQ?si=gpQBFLfBnAYZy3SM
Krautrock	<i>"Paperhouse"</i>	Can	1971	https://youtu.be/nLcmoIGudxA?si=cjGfZIUCNqjW_BME
Krautrock	<i>"Jennifer"</i>	Faust	1973	https://youtu.be/x1zilHyOju4?si=9UyU_p-AbOyhhExF
Ambient	<i>"Ambient 1: Music for Airports"</i>	Brian Eno	1978	https://youtu.be/vNwYtllyt3Q?si=y902ZY4omTjtolqI
Disco	<i>"Stayin' Alive"</i>	Bee Gees	1977	https://youtu.be/fNFzfwLM72c?si=0FjE-XTkp-jC05wb
Disco	<i>"Le Freak"</i>	Chic	1978	https://youtu.be/aXgSHL7efKg?si=5r046JEoZO0JRIhX
Disco	<i>"I Will Survive"</i>	Gloria Gaynor	1978	https://youtu.be/FHhZPp08s74?si=dnK3HPNDEXCI0b74
Disco	<i>"I Feel Love"</i>	Donna Summer	1977	https://youtu.be/SIN_yDVv4ZO?si=XdDZkuUkYhlnIZPN
Disco	<i>"Gimme! Gimme! Gimme!"</i>	ABBA	1979	https://youtu.be/XEjLoHdbVeE?si=USXhqP3VeFqaEXS-
Synth-pop	<i>"Hiroshima Mon Amour"</i>	Ultravox	1977	https://youtu.be/XNVqdnwLC74?si=gbQtavooREFu2ILR
Synth-pop	<i>"Just Can't Get Enough"</i>	Depeche Mode	1981	https://youtu.be/_6FBfAQ-NDE?si=f4vKIiNCwqdwLySh
Synth-pop	<i>"Don't You Want Me"</i>	The Human League	1984	https://youtu.be/uPudE8nDog0?si=biu_lcd5qsS9bn4E
Synth-pop	<i>"Sweet Dreams (Are Made of This)"</i>	Eurythmics	1983	https://youtu.be/qeMFqkcPYcg?si=6Y6KNWvvlB1fxglq
Synth-pop	<i>"West End Girls"</i>	Pet Shop Boys	1986	https://youtu.be/p3j2NYZ8FKs?si=wjIc-dKAiwVT4ksH
Hip-hop		Kool Herc		https://youtu.be/Kb3Tg0N2k7M?si=BvcfqzEK6P1BBxB8
Hip-hop	<i>"King Tim III (Personality Jack)"</i>	The Fatback Band	1972	https://youtu.be/ojQqAnlrW_M?si=kYoxt-qgRc6kMZBZ
Hip-hop	<i>"Rapper's Delight"</i>	Sugarhill Gang	1979	https://youtu.be/mcCK99wHrk0?si=lPsqlDNz7mnhDioM
Hip-hop	<i>"The Message"</i>	Grandmaster Flash & The Furious Five	1982	https://youtu.be/PobrSpMwKk4?si=YQ7s8f-gdMGY7cSm
Rap	<i>"My Adidas"</i>	Run D.M.C.	1986	https://youtu.be/Qx0huz6TiLo?si=xCA9QyBMpN26N2bK
House	<i>"On & On"</i>	Jesse Saunders	1985	https://youtu.be/qUeMFG4wjJw?si=Fh7NKWC4tiZ3NCUG
House	<i>"Like This"</i>	Chip-E	1985	https://youtu.be/bv-Iy_9YJV8?si=h4HS47H9dnahKdgV

House	<i>"Love Can't Turn Around"</i>	Farley Jackmaster Funk	1986	https://youtu.be/UzqhRicKCLM?si=Hzq8VEfA2z0yAyBF
House	<i>"Can You Feel It"</i>	Mr. Fingers	1986	https://youtu.be/1N9Wnqz8Rh8?si=AIjC5a2detbW62Em
Acid house	<i>"Acid Tracks"</i>	Phuture	1987	https://youtu.be/PJJ5FxpVGUY?si=CrARNR_nFqqqtQ4
Techno	<i>"Alleys of Your Mind"</i>	Cybotron	1981	https://youtu.be/ZOwpGnV8HBM?si=9yp1ZwZVSF-CPNLf
Techno	<i>"No UFO'S"</i>	Model 500	1985	https://youtu.be/KNz01ty-kTQ?si=aghun6pILqumIw9N
Techno	<i>"Goodbye Kiss"</i>	Eddie Fowlkes (Flashin)	1986	https://youtu.be/n3crGiIhuAg?si=ppgyMF3Ei396vGbA
Techno	<i>"Strings of Life"</i>	Rhythim is Rhythim	1986	https://youtu.be/rFQZndywOR4?si=PKvhJRhmGP5ZhJsZ
Techno	<i>"Big Fun"</i>	Inner City	1988	https://youtu.be/WpMD4j04RUM?si=CPVx6pg_IMWdYy8J
EDM	<i>"Get Lucky"</i>	Daft Punk ft Pharrell Williams	2013	https://youtu.be/5NV6Rdv1a3I?si=SB67Z_3MX-cKvrMj
EDM	<i>"Animals"</i>	Martin Garrix	2013	https://youtu.be/gCYcHz2k5x0?si=039N7N-pIc0e702m
EDM	<i>"Titanium"</i>	David Guetta ft Sia	2011	https://youtu.be/JRfuAukYTKg?si=ZkVTGpRKNTg-A64I
EDM	<i>"Wake Me Up"</i>	Avicii	2013	https://youtu.be/IcrbM1l_BoI?si=SJ2pmBiSdzfl2x_W
EDM	<i>"Bangarang"</i>	Skrillex ft Sirah	2012	https://youtu.be/YJVmu6yttiw?si=rrcV3iWf1-DJhFnj