

# esmuc

Estudiant:

Especialitat/  
Àmbit/Modalitat:

Director/a:

Curs:

Vistiplau  
del director/a  
del Treball

## **Agradecimientos**

A todos mis profesores y compañeras con los que he aprendido qué es la musicología durante estos años y en especial a Sílvia por ser un referente para mí y guiarme a lo largo de este proceso académico y emocional.

A Fernando, Enrico, Sílvia, Emi, Javi, Jorge, Fran y Sergi por dedicarme su tiempo y compartir su pasión conmigo.

A mis morenetes, con las que comparto hogar o con las que alguna vez lo compartí. Pero, sobre todo, gracias a ti, Pierre, porque sin ti esto no hubiera sido posible.



## Extracto trilingüe

Las dificultades en la definición del formato *live* así como su versatilidad a la hora de moverse entre los ámbitos del club y el arte sonoro experimental hacen que sea una herramienta sumamente útil a la hora de observar nuevos procesos, espacios y relaciones que despierta la música electrónica del S.XXI. A partir de aquí, este trabajo tiene como principal objetivo explicar los discursos de autenticidad que se crean en torno al *live* en la escena de música electrónica de Barcelona. Para ello, partiremos desde las principales teorías sobre la autenticidad de los estudios de música popular urbana, pensadas tradicionalmente desde la escena pop-rock, para contrastarlas con el análisis del trabajo de campo realizado en salas y festivales de la ciudad.

Les dificultats en la definició del format *live* així com la seva versatilitat a l'hora de moure's entre els àmbits del club i l'art sonor experimental fan que sigui una eina summament útil a l'hora d'observar nous processos, espais i relacions que desperta la música electrònica del S.XXI. A partir d'aquí, aquest treball té com a principal objectiu explicar els discursos d'autenticitat que es creen al voltant del *live* a l'escena de música electrònica de Barcelona. Per fer-ho, partirem de les principals teories sobre l'autenticitat dels estudis de música popular urbana, pensades tradicionalment des de l'escena pop-rock, per contrastar-les amb l'anàlisi del treball de camp realitzat en sales i festivals de la ciutat.

The difficulties towards the definition of the *live* set format, as well as its versatility when it comes to move between the spaces of the club and experimental sound art, make it an extremely useful tool when it comes to observe new processes, spaces and relations that awakens electronic music of the 21<sup>st</sup> century. Having said that, the main purpose of this work is to give an explanation on the authenticity discourses which are created among *live* set in the electronic music scene in Barcelona. To reach this aim, we will take as starting point the main theories concerning the authenticity of the popular urban music studies, that are traditionally built upon the pop-rock scene, and we will contrast them throughout the analysis of the fieldwork that has been held in clubs and festivals of the city.



# Índice

<b>Introducción</b> .....	6
I. Metodología .....	7
<b>1. Música electrónica, música electrónica de baile y EDMC</b> .....	11
<b>2. <i>Live</i></b> .....	14
2.1. Problemas en la definición .....	14
2.2. Versatilidad en cuanto a géneros, espacios y <i>sets</i> .....	16
2.3. Intercambios entre escenas: bailar y experimentar. ....	21
2.4. El festival Mutek .....	24
<b>3. Por qué un <i>live</i> y no un <i>dj set</i>: la autenticidad en el <i>live</i> de música electrónica</b> .....	31
3.1 Los conceptos de autenticidad en las músicas populares urbanas.....	31
3.2 El paso del dj al productor .....	33
3.3 La búsqueda del ideal del éxito: el paso del estudio al escenario .....	35
3.4 Todos contra uno: EDM y los impostores de la electrónica.....	38
<b>4. Conclusiones</b> .....	40
<b>5. Referencias bibliográficas</b> .....	42
<b>6. Entrevistas citadas</b> .....	43

## Introducción

Siete meses pasaron desde la primera actuación de Laurent Garnier en el Olympia de París hasta que volviera a ofrecer un concierto en aquel “templo de la música” en septiembre de 1998. El dj y productor francés acababa de sacar su segundo álbum (30, F Communications, 1997) que le valió el galardón de los *Victories de la Musique* en la reciente creada categoría “dance music”. Fue invitado a tocar un tema y, según nos relata en su biografía *Electrochoc* (Rocket88 Books, 2002), toda la experiencia estuvo marcada por el desprecio de la mayoría de técnicos, organizadores y músicos que no podían creer el sacrilegio de meter esa música en un sitio como aquél, en efecto, para ellos carecía de valor musical y mucho menos valor artístico. En ese momento, la fama que la escena de baile europea había adquirido en los principales medios de comunicación y la opinión pública era realmente desastrosa y a menudo estaba ligada a las ideas de droga, descontrol y depravación.

Unos meses más tarde, Garnier volvía actuar en el Olympia con su banda<sup>1</sup>, esta vez con un concierto de casi dos horas y con un público más que entregado. (Garnier: 3091) El puesto de control se situaba en el medio, sobre la plataforma más alta, y se componía de una mesa de mezclas, un sampler, un ordenador y un teclado. A un lado, el set de percusión electrónica de Daniel Bechet y al otro un violín guiando el cuarteto de cuerdas que no para de bailar. Al show se le añadía un saxofonista y dos vocalistas además de varios bailarines/as. Todo el sonido era electrónico y pasaba a través de la mesa de mezclas. Las luces creaban una atmósfera de club nocturno a la vez que iluminaban a los “actores” encima del escenario y se estructuraban siguiendo la sucesión de temas. La música casi nunca paraba, los tracks se enlazaban unos a otros como en un dj set pero nunca se solapaban tanto como para no ser reconocidos. También había momentos en los que Garnier se quedaba solo: tenía suficientes medios como para tocar en directo sin los demás miembros de la banda. El público estaba de pie - excepto en las filas de butacas que no llegamos a ver en la grabación - con las manos alzadas y acompañando con gritos y vitoreos los subidones y parones que el líder de la banda, el maestro de ceremonias, les daba.

---

<sup>1</sup> Vídeo de la actuación de Garnier en el Olympia de París (septiembre de 1998): <https://www.youtube.com/watch?v=FrEXi2vDskE>

La actuación de septiembre del 98 en el teatro Olympia de París sin duda supone un momento clave en la historia de la música electrónica de baile en general y el *live* (la actuación en directo) en particular. Laurent Garnier, considerado hoy uno de los djs y productores de referencia junto con míticos como Jeff Mills o Richie Hawtin, acabó presentando los últimos temas del concierto con una pregunta: “¿Quién dice que no podemos tocar techno en el Olympia?”. En este momento el *live* de música electrónica se abría paso para crear un puente entre el club y la sala de conciertos - espacio predilecto en nuestra cultura dedicado a albergar al objeto sonoro que es considerado “artístico”.

Garnier se propuso componer su propia música, lo que en música electrónica se entiende como “producir” música y aunque a lo largo de su carrera nunca ha dejado de hacer y disfrutar sus dj sets, vio la necesidad de trabajar el *live* para poder mostrar sus creaciones al público. Pero, ¿por qué tocarla en directo y no pinchar sus temas en un set? Claramente, había algo que demostrar:

With the French Touch came recognition for French producers. But the French house and techno scene still had to persuade people that these artists were real musicians even though everything was generated by computer. We tried over and over to explain that a computer is nothing more than an instrument like any other, and that you need a musician to compose melodies in order for machines to be able to play them. These preconceived ideas were hard to change. The only way that we were going to get the general public to understand was by taking our music out of the studio and playing *live* (Garnier; Brun-Lambert, 2002: 2945-2949).

## I. METODOLOGÍA

Este trabajo nace de dos principales inquietudes que han ido naciendo dentro de mí a lo largo de la carrera de Musicología: mi interés por los estudios de músicas populares urbanas y mi visión del trabajo de campo como una herramienta metodológica sumamente potente a la hora de comprender un fenómeno cultural sonoro. A esto se le suma mi vinculación personal con la música electrónica de baile que se inició en mi adolescencia. Asistir al festival Monegros en 2007 significó un antes y un después en la creación de mi identidad como *clubber*, una etiqueta que en



aquél entonces compartía con mi grupo de amigos de Santa Eugenia, un pequeño barrio al sureste de Madrid, y que abandoné años después.

Entre todos los fenómenos musicales dentro del campo de los *popular music studies*, la música electrónica de baile - o lo que la mayoría de la literatura sobre el tema se refiere como EDMC (*Electronic Dance Music Culture*) - no ha sido de las más estudiadas y sin embargo posee unas características intrínsecas que nos obligan a repensar muchos de los conceptos sobre la música de nuestra cultura hoy en día. En la música electrónica los límites entre compositor e intérprete, obra y versión o creación y reproducción se diluyen en el momento en el que una misma persona crea en el estudio una música que ella misma (u otra) reproducirá, recombinar y resignificará en directo con los mismos instrumentos que han servido para componer y generar ese sonido. Todo ello en un espacio donde los asistentes son la parte indivisible del hecho sonoro, sin los cuales carece de sentido.

Mi falta de experiencia en este pequeño reducto de la musicología que conforman los estudios sobre la música electrónica y la escena de baile ha hecho que el planteamiento del trabajo varíe enormemente desde sus inicios. En un primer momento centré mi estudio en la escena techno de club en la ciudad de Barcelona con la intención de observar las jerarquías que se establecían entre géneros musicales como el techno, el house y el EDM. Sin embargo, a medida que me fui introduciendo en el campo, fui contestando a muchas preguntas (algunas demasiado obvias) y reelaborando mis conceptos (y prejuicios) sobre la escena, lo que me permitió finalmente llegar a hacerme preguntas a las que sí encontraba un sentido tratar de responder. Así, la multitud de géneros, espacios y actores diferentes que participan de la producción y el consumo de música electrónica en Barcelona en la actualidad me hizo darme cuenta de que, para tratar de entender las jerarquías socio-culturales que se estaban desplegando entre todos ellos, debía encontrar algo que me permitiera navegar en ese océano y me hiciera pensar la música electrónica no sólo como la música de club. Centrarme en el formato del *live* (música electrónica en directo) fue para mí la respuesta a esta necesidad y a partir de esta especie de revelación pude empezar a preguntarme si era el *live* un formato cada vez más común en esta escena de música electrónica y, si es así, ¿por qué está en auge?, es decir, ¿quién lo hace y lo consume y cómo se está abriendo paso en el panorama

musical? Partiendo de estas preguntas, y con la hipótesis de que el concepto *live* está adquiriendo valores positivos que lo hacen situarse jerárquicamente por encima de otros formatos, este trabajo se plantea los siguientes objetivos:

- Entender el concepto del *live* y las posibilidades que ofrece a nivel analítico y teórico en los estudios sobre música electrónica.
- Identificar los discursos de autenticidad que se crean en torno al *live* dentro de la escena actual de música electrónica de Barcelona.
- Explicar las posibilidades y limitaciones en la aplicación, dentro el ámbito de la música electrónica, de los conceptos teóricos de escena y autenticidad, pensados tradicionalmente desde la perspectiva del pop-rock en los estudios de música popular urbana.

Para cumplir con estos objetivos he planteado una metodología basada principalmente en el análisis del trabajo de campo y las entrevistas, que a su vez he ido complementando con la lectura de bibliografía básica sobre música electrónica, cultura club y los conceptos de escena, y autenticidad en las músicas populares urbanas.

El trabajo de campo ha tenido como principal localización la ciudad de Barcelona y lo he llevado a cabo en salas (Apolo, Razzmatazz, Input, R33, Moog, Macarena y Club M7), eventos (Brunch y Tupper\_4) y el festival Mutek. La observación participante en salas y eventos como el Brunch me han servido, como decía anteriormente, a la hora de situarme en la escena y plantear la investigación. El análisis más detallado en este trabajo se ha centrado en el evento Tupper\_4 y el festival Mutek ya que me han permitido condensar diferentes objetivos en una misma situación espacio-temporal gracias a la variedad de situaciones y propuestas que ofrecían, en especial el festival Mutek.

Con las entrevistas he intentado abarcar el rango más amplio posible de actores que participan de esta escena. Un esquema de la referenciación que he utilizado a lo largo del trabajo, así como una descripción de cada persona entrevistada citada se encuentran en el apartado final tras las referencias bibliográficas.

Por último, considero importante comentar las dificultades que he tenido a la hora de entrar en el campo y que me hicieron reconducir el diseño del proyecto desde su

inicio ya que mi intención principal era poder contar con una perspectiva emic y una observación no participante en clubs no era suficiente para cumplir mis objetivos. Muchas de estos problemas surgieron por el hecho de que me di cuenta que ser una mujer joven, en una discoteca, sola, a las 2h de la mañana suponía en sí un entorpecimiento del trabajo principalmente por dos motivos. Primero por una razón práctica: me fue difícil encontrar un sitio dentro de la situación desde el que poder observar sin que ello llamara demasiado la atención, sobre todo en locales pequeños. Me di cuenta de que una sesión de electrónica es una situación en la que los asistentes, además de actuar como público receptivo de un hecho sonoro, buscan constantemente la complicidad entre ellos, se analizan e interactúan de muchas maneras<sup>2</sup>. Por lo tanto, no es como ir solo a un concierto, tienes que participar o se preguntarán e intentarán averiguar por qué estás allí. Segundo por una razón de seguridad y no inclusión: el hecho de haber sido objeto de comentarios y ataques machistas (a muchos niveles) durante toda mi vida por ser identificada como mujer y el agravante nocturno que envuelve el ambiente del club ha hecho que evitara salir sola de noche, retrasando el trabajo al eludir la visita al campo y es algo de lo que he tardado en ser realmente consciente.

Ha sido a través de una persona (mi mejor amigo, Pierre, recién mudado a Barcelona en 2017) y un colectivo que conocí a finales de 2017 y del que ahora formo parte activa (*Ameba, Associació de música electrònica de Barcelona*) que he podido no sólo observar la escena, sino vivirla y experimentarla, algo que me ha resultado imprescindible sobre todo durante el largo tiempo que he dedicado a hacerme preguntas sobre ella.

---

<sup>2</sup> Según Amparo Lasén, en esta escena la creación musical es indisoluble del lugar y de la situación de la escucha, en la rave o en el club (Lasén, 2003: 8).

## **1. Música electrónica, música electrónica de baile y EDMC**

Cuando hoy, en pleno 2018, miramos el panorama musical a nuestro alrededor, nos damos cuenta de que músicas electrónicas hay muchas y sus usos y significados son tan enormemente variados que cuesta entender cómo logramos llegar a comunicarnos con efectividad mediante su uso en singular; cuando decimos “la música electrónica” podría ser similar a decir “la música acústica” o “la música electroacústica” y sin embargo algo nos dice que no estamos hablando del mismo nivel de categorías semánticas.

Así cuando hablamos en la entrevista al grupo de amigos de Jorge - que salen cada fin de semana al Nitsa del Apolo de Barcelona - de “música electrónica”, todos sabemos que nos referimos a la música de baile (techno, house, acid...). Cuando me dicen que “el Sónar es realmente un festival de música electrónica por mucho que se empeñen”<sup>3</sup> quiere decir que para ellos es un festival que, a pesar de que incluye propuestas diferentes (que ellos nombran como “experimentales”) su grupo va allí a bailar y escuchar las propuestas de música hechas para bailar. Y finalmente, el hecho de que al encontrarme hablando del Sampler Sèries con mis compañeros de Esmuc se diga “música electrónica” y a ninguno se le pasen por la cabeza sonidos más propios del techno o del house, nos está hablando de que realmente lo que importa es dónde y con quién estemos relacionándonos cuando a la hora de referirnos a un tipo de sonoridad sacamos a relucir estas dos palabras. Es decir, el significado varía cuando hablamos desde una u otra escena.

Para este estudio hemos utilizado el concepto de escena entendido desde dos puntos de vista. El primero, como el modelo de análisis planteado por primera vez por Straw (1991) y recogido por Bennett (entre muchos otros) que se define como “la conciencia de un determinado conjunto de relaciones entre diferentes actores y grupos sociales que acontecen en torno a un estilo musical y cuya pertenencia no tiene por qué estar necesariamente restringida en términos de clase, género o etnicidad, sino que puede atravesar todos ellos” (Bennet, 2004: 225).

Respecto a los tipos de escena que plantea Bennett, dentro de las cuales este trabajo podría considerarse más acorde con la idea de escena “trans-local”, creo que es

---

<sup>3</sup> Entrevista en grupo (C07)

imposible hablar hoy de cualquier actividad humana en nuestro país sin tener en cuenta Internet y los global media. Internet no es algo que pueda o no tenerse en cuenta en el análisis, forma parte de la vida de todas ya sea para odiarlo o defenderlo, usarlo o evitarlo. Veo imposible pensar de otra manera.

Este modelo de análisis nos ha servido para plantear la investigación metodológicamente sin cerrarnos a un género concreto de música, o un solo espacio como el club. Sin embargo, este término es utilizado por casi todas (si no todas) las personas o instituciones con las que me he relacionado durante la investigación. En este caso, la acepción del término es la que Bennett plantea como “aquella usada por músicos y periodistas musicales para describir el *cluster* de músicos, promotores, fans, etc. que crece alrededor de un género particular de música” (Bennett, 2004: 223). Esta acepción es recurrente durante las entrevistas y en cualquier conversación informal sobre el tema y a menudo es difícil separarla del significado de modelo analítico.

La academia a este respecto, a menudo se ha adherido al término EDM (Electronic Dance Music) o EDMC (Electronic Dance Music Culture) para poder crear un corpus teórico lo más abierto posible al que ir añadiendo conocimiento sin limitarse a lo que la gente entendiera generalmente por “música electrónica”:

En su forma contemporánea, EDM engloba una compleja red de estilos relacionados, creados y experimentados principalmente en espacios urbanos y/o de ocio alrededor del mundo, y comparten prácticas de consumo y producción que se centran en torno al baile y la performance con música grabada en espacios/sitios particulares y dedicados a ello (Butler, 2012: xii).

En este trabajo los conceptos “*dance*” (que Butler intenta abrir con el término *performance*) y “música grabada” entran tanto en conflicto con los objetivos que se utilizará simplemente “escena de música electrónica” para referirnos a esta acepción de la manera más amplia posible y se especificará si nos estamos refiriendo a su lado más o menos cercano a la cultura de club especificando de baile o experimental siguiendo categorías extraídas durante las entrevistas.

Esta problemática con las etiquetas es recurrente también dentro de la misma escena sobre todo en el ámbito del periodismo. Por ejemplo, en las conversaciones con Sílvia, ella destaca la amplitud de la etiqueta “música electrónica” y la necesidad

que tiene de compartimentarla para distinguir al menos entre géneros diferentes. La asociación que se ha hecho de “música electrónica” con la cultura de baile es a veces un problema ya que: “todo el mundo escucha música electrónica pero no lo sabe porque se asocia con club y pastillas, pero la banda sonora de *Blade runner* también es música electrónica”<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Entrevista con Sílvia, redactora de contenido sobre género y música electrónica en el blog MyM (Mujeres y Música) (C02).

## 2. *Live*

El *live* es la etiqueta que tanto artistas como promotores, salas, festivales o prensa utilizan generalmente, en la escena de música electrónica tanto de Barcelona como internacional, para indicar que la música que sonará en ese espacio/tiempo será “en directo”.

Pero: ¿qué significa exactamente “en directo”? ¿Un dj set no es una actuación “en directo” o consideramos que suena “en diferido” (como podría ser un programa de radio o una escucha de un CD en casa)? Como ocurre con todas las etiquetas, su significado y alcance varía enormemente dependiendo del ámbito en el que nos movamos o la persona que la esté utilizando. Lejos de intentar buscar una definición de diccionario, iremos viendo las diferentes visiones del término que hemos ido extrayendo durante las entrevistas, las dificultades a la hora de acotarlo y algunos de los referentes en la escena de Barcelona que nos servirán a la hora de explicar el *live* como un formato cada vez más consolidado.

### 2.1. Problemas en la definición

A la pregunta de qué es un *live*, el productor Enrico (Persus Nine) afirma que:

Todavía es algo debatido. Qué es y que hago. Yo lo llamo *live set* pero hay músicos que quizás, si vas por tu universidad diciendo que yo hago *live*, dirían ‘no, es como darle al *play*’. Cada vez que intento explicar lo que hago me dicen ‘¡ah! Eres un dj’, eso siempre me pasa. No me molesta, pero siempre tengo que decir que no y lo que me molesta es que parece que estoy siendo snob. Intento decir que simplemente es diferente: voy a tocar mi música. Todavía no hay una buena definición y yo digo que soy productor o músico porque por suerte toco la guitarra y cuando la gente ve esto dice ‘ah, vale, es un músico’. No es tan simple como decir que haces pop o que estás en una *rock band* (C04).

El *live* de música electrónica nace, por una parte, escindiéndose del *dj set* dentro de la escena de música de baile - como hemos visto personificado en el caso de Laurent Garnier - y de ahí que constantemente se recurra a la comparación *live/dj set* o productor/dj para definir uno u otro término hoy en día. La mayoría de personas

entrevistadas tenían grandes dificultades en describir un *live* en sí mismo y algunas incluso sólo pudieron hacerlo cuando se les propuso dicha comparación. La versatilidad que posee hoy en día este formato y su facilidad para navegar entre diferentes escenas es lo que más dificulta su definición, por lo que confrontarlo con la tradición del dj se convierte en algo casi ineludible. Además, a esto se le suma el hecho de que ambos se encuentren en los mismos espacios dentro de la escena de música electrónica de baile, donde se entienden como categorías diferentes: a un dj no se le suele etiquetar en el cartel de una fiesta o en la programación de un club porque se presupone que quien actuará allí es un dj; sin embargo al productor que hará un directo en ese mismo espacio se le asignará una marca: la palabra (*live*) detrás de su nombre artístico. Si realmente la funcionalidad de hacer bailar prevaleciera por encima del músico ¿haría falta esta etiqueta?

Por otra parte, como veremos más adelante, el *live* también contiene significados adheridos desde una escena de música electrónica más experimental, hermana del arte sonoro o incluso a veces ligada también al mundo de la música académica, en el que se acostumbra a usar el término "*live electronics*" para indicar que una obra electroacústica lleva electrónica en directo.

La actuación de Laurent Garnier en el Olympia de París (1998) está considerada como un *live* de música electrónica. Así lo describe él mismo en *Electrochoc* - diferenciándolo explícitamente de sus *dj sets* - y así aparece en la descripción del material audiovisual derivado que encontramos en plataformas como Youtube o Soundcloud.

Sin entrar a analizar en mayor profundidad todo el vídeo del directo, advertimos varios aspectos que son recurrentes también en algunos de los *lives* observados durante el trabajo de campo y comentados durante las entrevistas. Sobre estos puntos iremos reflexionando a lo largo de este capítulo. Así, podemos empezar describiendo que, en un *live*:

1. Se necesita al menos una persona al mando de las máquinas desde las que se genera y controla el sonido, al que se le pueden sumar, o no, otros músicos o artistas que ejecuten sonidos electrónicos con otros instrumentos y/o audiovisuales.



2. La persona al mando (el/la productor/a) es el/la autor/a de toda la música que está sonando.
3. El espacio se organiza como en un concierto entendido en su formato más tradicional. Independientemente de si estamos en un teatro (como en el caso del vídeo) o si es un club, discoteca o auditorio, tendrá un escenario que permita la visibilidad de los músicos que están ejecutando el sonido (un poco más elevado o separado del público de alguna manera) y una audiencia siempre orientada a dicho escenario que puede estar tanto de pie - pues permite la movilidad y el baile - como sentada (como en el caso del concierto del Olympia que combina las butacas con la pista).

## **2.2. Versatilidad en cuanto a géneros, espacios y sets**

Existen *lives* que te hacen bailar<sup>5</sup> - de techno a house - y *lives* que no - de downtempo a ambient-, *lives* de tech-pop o dub. *Lives* que se hacen con o sin ordenador, con o sin Ableton *Live*, con una o más controladoras, con o sin instrumentos, con o sin instrumentistas. Hay *lives* en los que se improvisa y *lives* en los que no y puede trabajarse con *loops* o sin ellos. Vemos *lives* en clubs o al aire libre, en festivales, teatros o auditorios.

Un punto en el que coinciden muchas de las personas entrevistadas es en la idea de que el productor es el autor de la música, es decir, la mayoría considera que el *live* es (o es entendido como) una actuación en la que sólo hay música compuesta y creada por el productor. Daría igual el género o la escena en la que nos movamos, en el *live* un músico compositor interpreta su música en directo:

Un *live* es hacer tu música. Es como un *live* de un grupo solo que tiene otros instrumentos, tiene máquinas, caja de ritmos, ordenadores, sintetizadores o baterías o guitarras... es un grupo o artista que hace música electrónica en directo (C01.1).

Como hemos explicado, el *live* surge como un formato de directo para que el productor pueda mostrar su música (evitando ser reproducida, como pasaría en el

---

<sup>5</sup>Para consultar una serie de *lives* de música electrónica de baile: <http://viciousmagazine.com/live-acts-no-debes-perderte/>

formato *dj set*). Enrico (Persus Nine) que, a diferencia de otros productores como Fernando, no proviene de la tradición del dj, explica esta predilección hacia el *live* con la idea de encontrar satisfacción en el reconocimiento de su música:

Aunque suene superficial, quiero que mis cosas tengan éxito, que la gente sienta algo y se reconozca en la música que hago yo. Muchos amigos me dicen que no les importa el éxito, que les gusta hacer sus cosas y ya está, que es una visión un poco romántica de las cosas, pero yo quiero ganarme la vida y que las cosas que hago tengan éxito (C04).

Javi (Skizo Danzers), sin embargo, propone la comparación del directo de electrónica con el concierto de una banda de pop/rock que pueda tocar tanto temas propios como versiones<sup>6</sup>, lo que hace que se diluya el límite de esta acepción. Fernando también sigue un argumento similar hablando en este caso de los djs:

Un dj también puede hacer *lives* pero con música de otros. Uno que pincha a cuatro platos, que en uno deja una base, en otro mete una voz, en otro otra base que la mezcla con la primera, le quita los agudos a esta y le pone los graves de esta... está haciendo algo que si no lo grabas eso nunca más sucede de la misma manera. Lo que pasa que tenemos eso de que un *live* es el que toca música propia y hace una sesión de música solo hecha por uno. Más de músico (C03).

En ninguno de los *lives* a los que he asistido (principalmente durante los festivales Tupper\_4 y Mutek) he podido advertir que se hicieran versiones de otros productores. Por tanto, el formato *live* está funcionando principalmente como una exhibición pública de la creación del productor. Sería necesario y sumamente interesante observar si existieran otros casos (de los que no he tenido constancia durante la investigación) en los que se utilizara música no propia en un *live* y poder explicar sus diferentes usos y sus funciones.

Sin embargo, que para Javi y Fernando puedan existir esas otras posibilidades, nos habla de que hay otra característica que hace que un *live* sea propiamente eso, más allá de exponer música propia. Como dice Fernando, a él (como productor) no le gusta tanto *pinchar*, sino que prefiere *tocar* música electrónica, y a pesar de que

---

<sup>6</sup> C06

contemple la posibilidad de que un dj pueda hacer un *live*, también da a entender que siguen existiendo diferencias entre uno y otro. Al preguntarle por qué le gusta más un formato que otro, afirma que:

Quizás es por la técnica... que, a ver, en casa cuando tengo que grabar un podcast pillo el *traktor* y un controladorcito que tengo y grabo y es un momento, y metes el “sincro” y todo te sale bien. Pero nunca tuve eso de pinchar, me gusta mucho más hacer y tocar mi propia música” (C02).

A parte de la idea de autenticidad que se desprende de esta comparación y que comentaremos en el siguiente capítulo, podemos deducir que la “técnica”, es decir, la “manera de hacer” es muy importante a la hora de poner límites a lo que es y lo que no es un *live*. Aquí es donde entran en juego factores relacionados con la instrumentación, el público y la ejecución, que van aportando o restando puntos a favor o en contra para poder decir que eso que está sonando es realmente un *live* o no.

Los instrumentos, por tanto, son diferentes: son esas “máquinas” de las que hablábamos al principio desde las que se genera y controla el sonido. La forma de trabajar de cada uno varía considerablemente y se tienen en cuenta desde factores estéticos hasta económicos<sup>7</sup>, sin embargo, como se supone que el productor no va a mezclar música grabada en discos, no necesita los platos en su controladora y hoy en día es poco probable ver a un productor con dicha mesa haciendo un *live*. La variedad de *sets* depende directamente del proceso previo de producción en el estudio de la música que se está presentando en directo. Esto abre un campo infinito de hardware y software con multitud de combinaciones posibles, todo ello en un campo donde la tecnología, que se actualiza a una velocidad vertiginosa, es su razón de ser, técnica y estéticamente hablando. Enrico ve esta infinidad de posibilidades como un arma de doble filo:

La enormidad de los instrumentos que uno puede tener a su disposición da mucho miedo. La gente piensa que es un plus, estás delante del ordenador, no hay nada que no puedas hacer. Es cierto, no hay casi ningún sonido que

---

<sup>7</sup> Fernando comenta la necesidad de reducir su set cuando viaja al extranjero para que pueda entrar todo en la maleta de cabina y no tener problemas con las restricciones de equipaje de las aerolíneas como Ryanair o Vueling (C03).

no puedas emular. Tienes que tener un poco de gusto, una idea de lo que quieres y un poco de disciplina para no perderte y acabar haciendo un Frankenstein de cosas que no tienen ningún sentido. Es casi un problema el saber escoger dentro del océano de sonidos que puedes producir (C04).

Entender que el productor es más similar a un músico-ejecutante en el momento del directo, significa que se aleja de la idea del dj como medio a través del cual los asistentes performan una experiencia más o menos festiva (Thornton, 1995: 29-30). El objetivo de la actuación deja de ser intentar conectar con la pista y guiarla musicalmente y se desplaza hacia la voluntad de captar la atención del público desde la tarima. Es decir, lo que ocurre en un *dj set* está más en la pista y en un *live* está más en el escenario. Enrico se define a sí mismo de esta manera y habla de su relación con el público:

A mí me gusta tener muchas cosas que hacer sobre el escenario, miro mucho a mis máquinas y no miro mucho al público porque las veces que lo hago me pierdo un *loop* o algo. Tengo cosas que hacer en la mesa. Lo que sí intento es construir *sets* que sean entretenidos, pero es un trabajo que hago antes de subir al escenario intentando juzgar el evento y construir un set adecuado para ello (C04).

Fernando, más asiduo a la escena de electrónica de baile, se compara con lo que haría un dj en la misma situación:

[Del dj] se valora esa capacidad de seleccionar y ver la pista y hacer bailar a la gente. El que hace *live* esa presión la tiene, pero no todos nos responsabilizamos de ella, porque yo tengo esto, intento que bailes, pero es lo que tengo. No te puedo poner el top ni a David Bisbal. Si esto os vale pues os vale y si no, pues no me llamarán más (C03).

De una u otra manera ambos productores destacan la habilidad para preparar el concierto previamente, eligiendo el tipo de música dependiendo del sitio al que vayan, ya que no tienen el margen de maniobra del dj a la hora de seleccionar los *tracks* que se sucederán durante la sesión. Sin embargo, encuentran la variación en otros aspectos que conciernen a los ingredientes sonoros, es decir, en la improvisación.

Sobre este tema, existen productores como Fernando que sí abogan por la improvisación en directo: se dejan espacios dentro de los temas en los que sienten libertad para tocar algo con el teclado o introducen variaciones en las propias partes del tema (melodía, armonía, efectos...). Otros como Enrico lo hacen desde otro punto de vista:

Normalmente construyo el *set* para dejarme bastante autonomía. Si veo que hay momentos fuertes donde la gente está más enganchada quizá intento de arreglar las cosas para que ese momento dure más. La improvisación en lo que hago yo no está en la melodía porque paso horas en el estudio para que una melodía suene así pero quizás sí que hay en la estructura: dónde va el *chorus* o el *verse*, cuánto duran...(C04).

Además, en muchos casos los productores no van solos, actúan con otros músicos instrumentistas<sup>8</sup> o con artistas de audiovisuales. En el caso de Enrico, que colabora con Loons haciendo audiovisuales también en directo, las limitaciones o libertades que tienen también se pactan en el ensayo:

Trabajando en dúo, con mi compañero de audiovisuales que hace todo en directo, no tenemos esa libertad de cada uno hacer lo que quieras. Tenemos que tener algunos puntos de encuentro claves. A veces pasa que estamos tocando y le hago una señal para hacer otro *loop*, pero no mucho más de esto.

En definitiva, cuánto se lleva grabado de casa y cuanto se construye en directo varía enormemente dependiendo de la forma de trabajar y de las máquinas que utiliza cada músico. El grado de intervención del músico en aquello que está sonando es lo primordial a la hora de que una actuación se verifique como *live* o no y es en este punto es donde estallan todas las luchas por dicha validación. A esto nos referiremos más en profundidad cuando hablemos de los discursos de autenticidad aplicados al *live* de música electrónica.

---

<sup>8</sup> El directo de Henry Saiz para Boiler Room es un ejemplo de *live* con banda: <https://www.youtube.com/watch?v=5Pe6B72tzuE&t=2326s>

### 2.3. Intercambios entre escenas: bailar y experimentar.

La escena de música electrónica de baile y la experimental se han entendido a lo largo de la historia como dos campos diferentes: con músicas, actores, espacios, medios y discursos separados por una categorización binaria de lo popular (funcional,ailable, entretenimiento) y lo artístico (conceptual, noailable, estético). Sin embargo, huyendo de los dos polos más extremos (la electrónica “más comercial” y la “académica”) se han ido creando nichos en los que esta categorización consigue diluirse si no total, al menos parcialmente. Es aquí donde se crean nuevos procesos observables: contactos y fusiones entre músicas y públicos que a su vez provocan contradicciones. El mayor exponente de estas sinergias tecnológicas y artísticas en la ciudad de Barcelona es el festival Sónar, que acoge tanto sesiones de baile como conferencias y performances experimentales<sup>9</sup>. De ahí que su estrategia de marketing haya sido autodenominarse “festival de música avanzada”, aunque muchos lo entiendan hoy como un festival de música electrónica (de baile) al uso:

Recuerdo en 2003-2004 que se veía mucha música experimental en Sónar día, mucho ambient, noise... y había proyectos super chulos de electrónica más para escuchar no solamente para bailar. Ahora es como que todo el día es más festivalero, aunque haya cosas de sentarte (C03).

Esta percepción de que existe un antes y un después en el festival y que ha ido incluyendo mucha más músicaailable aparece también en la entrevista conjunta con Jorge y sus amigos cuando opinan que “el Sónar vive de rentas de hace muchos años, tiene un precio desmesurado y lo de música avanzada es mentira, es un festival de música electrónica”<sup>10</sup>.

Preguntarnos por el formato *live* nos facilita ver los intercambios que se están produciendo entre una y otra cara de la moneda. Para Fernando, la electrónica ayuda a que se crucen ciertas barreras y, como consecuencia de ello podemos ver cada vez más *lives* en la escena de club:

---

<sup>9</sup> <https://sonar.es/>

<sup>10</sup> C07

Se han traspasado muchas barreras, el tema del indie mezclado con la electrónica, de alguna manera hace esos híbridos y ahora hay gente que se ha pasado directamente al mundo de la electrónica. En general todo el mundo hace tanto dj set como directos, la gran mayoría hace las dos cosas. Pero sí que hay más proyectos de directo sobre todo de electrónica de baile. Siempre ha habido a nivel de electrónica experimental (C03).

Sobre esta trasfusión de músicos entre diferentes ámbitos también habla Enrico:

Hay muchos músicos que viene de ámbitos tradicionales (en alguna medida yo también) y se han acercado a la música electrónica sin pasar por ser dj. Es un medio de expresión increíble y eficaz que no es solo de los dj y de este tipo de cultura (C04).

La propuesta de *live* que presentó Enrico con su compañero de audiovisuales (Persus Nine+Loon) en el festival Tupper\_4 es un ejemplo de las diferentes conexiones que se establecen con el público, cuyos individuos se balancean entre un ámbito de fiesta y otro experimental durante la misma performance.

El festival<sup>11</sup>, organizado por la asociación cultural Dedo<sup>12</sup>, tuvo sede en tres espacios emblemáticos de la ciudad: el Convent de Sant Agustí, Hangar y Razzmatazz. Los dos primeros marcan una relación del festival sobre todo con la creatividad digital y Razzmatazz sigue siendo un referente de la música de baile<sup>13</sup>. Respecto a su actuación, Enrico reconoce esta impronta de experimentación en la relación que se establece con el público:

Este tipo de eventos son todos ámbitos donde la gente no viene mucho para bailar, no son fiestas. La gente está concentrada en lo que hacemos y son muy receptivos. Creo que se instaura otro tipo de conexión entre tú, en el escenario, y ellos y no siento que tengo que leerlos para darles lo que quieren (04).

---

<sup>11</sup> <http://tupperbarcelona.com/>

<sup>12</sup> Associació cultural de música electrònica i art digital de Barcelona, creadors i gestors del Ableton Users Group: <https://dedobarcelona.wordpress.com/>

<sup>13</sup> Razzmatazz es una sala realmente ecléctica. Sus 5 espacios le han permitido programar propuestas tan dispares como reggaetón, trap, indi-pop y techno la misma noche sin perder su aura de autenticidad y sentido *underground* entre los clubbers y fans de la electrónica (C07).

A pesar de ello, y siguiendo su estilo *downtempo*<sup>14</sup>, él reconoce la necesidad de adaptar el *live* al evento donde se llevará a cabo, más *push* en sitios como el Sónar o más libre en ámbitos como el Tupper\_4 donde jugar con las dinámicas o tener momentos más rarefactos y no bailables<sup>15</sup>. Sobre la actuación en el festival concreta:

En el Tupper aunque había bastantes momentos en mi set en los que intenté empujar un poco más, ganó el “estoy parado y miro lo que está pasando” aunque claro, los audiovisuales juegan también un papel importante en esto (C04).

Sin embargo, durante la observación de campo, pude advertir que la gran mayoría de personas bailaba en estos momentos más *push* a los que se refiere y simultáneamente estaban atentos a los audiovisuales y a lo que Enrico estaba haciendo con las máquinas. Aunque es cierto que la efusividad en el movimiento no era la que pudiéramos encontrar en el público de un sábado por la noche en Razzmatazz, ni tampoco era constante ni uniforme, los momentos más rítmicos y más rápidos del *set* sí hacían a la gente bailar y la alternancia entre este tipo de escucha y otra más estática se sucedía sin contradicciones.

Aun sintiéndose heredero de un ámbito fuera del club, Enrico destaca mucho lo que ha ido adquiriendo de la escena de baile al ver que le ofrecía recursos que funcionaban en directo - a pesar de que él en el estudio tuviera otra idea de cómo componer su música-. En un *dj set* no existe el silencio, no es una posibilidad porque se necesita un flujo constante de sonido para que toda la experiencia se entienda como una unidad en la que se van entremezclando temas sonoros. La gran influencia de la concepción sonora de la “sesión” del dj se ve reflejada en una tendencia común de que el *live* emule esta característica formal.

Yo, que vengo de otro ámbito que mi manera de escuchar y producir es más por temas (que empieza, acaba, tiene su discurso y su significado delimitado) me gusta más que la gente reconozca que hay diferentes temas, como si fuera un concierto más tradicional. Cuando empecé a actuar en directo, mis sets

---

<sup>14</sup> “Música electrónica con bpm’s relativamente bajos, el gusto por recontextualizar samples no necesariamente relacionados con el mundo de la música y esta atmósfera un poco etérea, un vibe que está en medio, que no sabes si bailar o estar sentado, muy influida por el trip hop de Bristol (Massive Attack)” (C04).

<sup>15</sup> C04.



estaban demasiado en esta dirección: tema-silencio-tema-silencio. Tuve que aprender a darle al flujo-audio una identidad dividida. Dar a la gente la impresión de que escucha cosas diferentes, pero tener un discurso que nunca se para, casi nunca se para, o se para solamente cuando es necesario por el sentido musical (C04).

Ejemplos de intercambios como este se producen constantemente y a muchos más niveles de los que podemos abordar en este trabajo. La consecuencia de esto es la dificultad que encontramos – creo que cada vez más - de hablar de este fenómeno partiendo de dos escenas separadas y es posible que, aunque ahora sigamos invocándolas para poder explicar todos estos procesos, se pueda empezar a intuir un nuevo *cluster* de músicos, sonidos, fans, eventos y medios sobre los que desplegar nuevos análisis. Para ahondar más en esta posible nueva escena nos centraremos ahora en el festival Mutek de Barcelona.

#### **2.4. El festival Mutek**

Uno de los festivales que mejor ilustran la facilidad que tiene el formato *live* de moverse por diferentes escenas es el Mutek.

El festival Mutek (Festival internacional de creatividad digital y música electrónica) se lleva a cabo cada año en Montréal (Canadá) en el mes de agosto. La entidad que lo organiza fue fundada en dicha ciudad en el 2000 y tiene como objetivo “el desarrollo y la difusión de la creatividad digital en torno al sonido, la música y el arte visual”<sup>16</sup>. Sus creadores, procuradores de arte *new media*, buscaban llenar un hueco entre la escena post-rave y la post-*new media* a lo que bautizaron como *soniculture* - literalmente cultura sónica o cultura del sonido: “una convergencia de exploraciones estéticas del sonido que, a través de estos encuentros, establece una red social” (van Veen, 2009: 96)-. Así tenían la posibilidad de “explorar los sonidos de la música experimental electrónica sin necesidad de centrarse ni en el funcionalismo que requería la música electrónica de la era rave, por un lado, ni cerrarse en los límites estrictos historicistas de prácticas artísticas institucionales, estéticamente constreñidas, por el otro, desarrollando así caminos para la

---

<sup>16</sup> <http://www.mutek.org/es/about>

producción sonora y visual, en los que el potencial de la convergencia, una cultura, comenzó a florecer” (van Veen, 2009: 97).

La mayoría de estos encuentros se situaban fuera de los circuitos del club y se centraban en sonidos *beatless* (sin pulsación) como el ambient o el noise y “otras estrategias abstractas de composición, siempre en el vértice de la electroacústica académica... pero manteniendo la necesidad de una estética DIY no institucional” (van Veen, 2009: 97). La fama que esto reportó, llevó al Mutek a ser considerado un festival “cuadrulado”, incluso “académico” por lo que se inició un proceso paulatino (entre 2002 – 2008) para que Mutek realmente demostrara su intención de pensar la música electrónica rítmica, con *beat* y percutiva como una forma de arte válido. Desde entonces, Mutek se las ingenia para crear un espacio entendido como una fiesta en su más amplio sentido combinando momentos “tanto de sobria contemplación sonora como de ebriedad sobre la pista de baile” (van Veen, 2009: 100).

Al igual que el Sónar, con ramificaciones en Islandia o Sudamérica, el Mutek se ha extendido a las ciudades de Tokyo, Buenos Aires, Ciudad de México, Dubai, San Francisco y Barcelona, en la que en marzo de este 2018 ha celebrado su 9<sup>o</sup> edición. Junto con el festival Mira (noviembre) y capitaneados por el gigante Sónar (junio), forman un referente en la escena de Barcelona de música electrónica que más se inclina hacia la experimentación digital. Por otro lado, festivales como el Primavera Sound (mayo) y el DGTL (agosto) ofrecen una programación de música electrónica más centrada en la pista de baile, algo que se puede ver en el hecho de que no ofrezcan ningún tipo de actividad fuera de los conciertos – como sí hacen los tres primeros: conferencias, exposiciones, performances y mesas redondas –.

Como el Sónar, la 9<sup>a</sup> edición de Mutek Barcelona<sup>17</sup> ofrecía una programación de noche (Nocturne) el viernes y el sábado de 00:30h a 05:30h, separada de la diurna (A/Visions, Digi Lab, Play y Experience) con horarios de tarde que llegaban máximo hasta las 03:00h de la madrugada del jueves.

---

<sup>17</sup> Para consultar el reportaje fotográfico de Mutek Barcelona 2018:  
[https://www.facebook.com/pg/Mutekes/photos/?tab=album&album\\_id=10156830351619879](https://www.facebook.com/pg/Mutekes/photos/?tab=album&album_id=10156830351619879)

En la entrevista con Fernando, seguidor de Mutek desde sus inicios, comenta el eclecticismo de las propuestas destacando la programación nocturna de esta edición 2018: “El Mutek en general a nivel mundial tiene o tuvo siempre una impronta más experimental, aunque se hagan cosas de baile. Este Mutek particularmente fui a los nocturnos en Nitsa y había cosas súper movidas”.<sup>18</sup>

Ambos Nocturne fueron básicamente noches de club en la sala Apolo de Barcelona (Sesión Nitsa/Astin) con una sucesión de djs y productores. La sala, un antiguo teatro en la Avinguda del Paral·lel, es, junto con Razzmatazz, la más importante de Barcelona en cuanto a programación de música electrónica. No es extraño por tanto que el espacio ya marcara la actitud festiva de los asistentes, muchos de los cuales no llevaban la pulsera del festival y, por tanto, no habían participado del resto de sesiones o actividades diurnas: estaban allí como cualquier viernes o sábado en Apolo. La programación de las dos salas en las que se divide (la [1] Nitsa; la [2] Astin) estaba separada por la búsqueda de dos sonoridades diferentes: en la [1] sonidos más cercanos al techno experimental o al IDM (*intelligent dance music*) lo que Pierre, mi acompañante durante todo el festival, describe en las entrevistas como “más oscuro” y “más duro”<sup>19</sup>. En la [2] sonidos más brillantes, melódicos, ritmos y estructuras regulares (4/4) en frases de 4, 8, 16 o 32 sin polirritmias, con facilidad para seguir el *beat* bailando; lo que Pierre identifica con sonidos “más cercanos al house” o “con más groove”. En ambos espacios había tanto dj sets como *lives* como podemos ver a continuación:

#### **Nitsa [1]**

Dafoe [dj set]: minimal, deep house

Beatrice Dillon [*live*]: techno rítmico y fracturado, jazz electroacústico, deep dub

Porter Ricks [*live*]: dub, techno experimental

Zip [dj set]: trippy, deep, minimal tech-house

#### **Astin [2]**

Marc Piñol [dj set]: techno y house versátil y con aura freak.

Olde Gods [*live*]: disco, house, future pop.

Fred P [*live*]: jazz electrónico, deep house con suspenso.

Move D [dj set]: techno-blues, disco-house, deep funk.

---

<sup>18</sup> C02

<sup>19</sup> C01.2

Cabe matizar que, aunque la sala [1] estaba pensada para albergar sonidos más experimentales, los *dj set* (Dafoe y Zip) eran los más bailables dentro de las cuatro propuestas, siendo los *lives*, situados en el “prime time” de la noche, mucho más oscuros, con momentos en los que realmente no se invitaba a bailar y en los que el público se mantenía casi estático, en actitud de escucha contemplativa (ojos cerrados, pequeños balanceos de cabeza) o una escucha reflexiva (atentos a todo lo que los productores hacían sobre el escenario). Sin embargo, en la [2] no se dejaba de bailar constantemente, alcanzando momentos de euforia, palmas y gritos hacia el músico al que pedían más energía o aplaudían entre subidones y bajones. Esto ocurría independientemente de si se trataba del *dj set* o del *live*.

Con ello vemos cómo el *live* encaja en la escena de electrónica de baile, compartiendo el espacio del club con las sesiones de los djs y conectando con el público a través de distintos estilos que pueden ir desde el “techno rítmico y fracturado” de Beatrice Dillon hasta el “deep house” de Fred P, traspasando el barómetro que va desde lo másailable hasta lo más experimental dentro del club.

Analizando la programación diurna, nos percatamos de la intención de explorar la rama más experimental del festival, aquella que prioriza las nuevas maneras de producir el sonido electrónico, artistas ligados al mundo de la academia y/o de la performance contemporánea y los discursos sobre la propia escena de esta “cultura sónica”. Así, el espacio Digi Lab (Mazda Space) acogió propuestas “de laboratorio” como la de Graham Dunning, artista londinense productor de “techno mecánico”<sup>20</sup>, creado a partir de máquinas electromecánicas de invención y construcción propia. Tanto en Digi Lab como en Experience (Antigua Fábrica Damm) se presentaron las conferencias, centradas en temas de género y de la industria creativa en el contexto local y mesas redondas en las que se daba voz a artistas, clubs y otros colectivos de la escena. Todas estas propuestas iban acompañadas de entrevistas en directo a algunos de los artistas, una mesa de dj paralela que llenaba los espacios entre las diferentes propuestas - o a la que escaparte en el caso del evento Experience - y una barra de bar (patrocinada por la reina de los festivales: Estrella Damm). Esta combinación, entendida como un intento de rebajar la “sobriedad” del enfoque de estos dos espacios, demuestra el conocimiento, por parte de la organización, del

---

<sup>20</sup> El techno mecánico de Graham Dunning: <https://www.youtube.com/watch?v=wl1ZrEza7uY>

eclecticismo del público, del cual cada individuo disfruta tanto la escucha silenciosa, sentada y atenta como el baile delante de un dj, todo en el mismo espacio, sin que ello le suponga una contradicción.

Fueron los A/Visions los más cercanos al formato más académico de concierto al llevarse a cabo en auditorios: A/Visions 1 en el Institut Français y A/Visions 2 en la sala Barts. De hecho, la programación para A/Visions 2 fue lo más cercano a las prácticas artísticas académicas que podemos encontrar hoy en día en la ciudad: la interpretación de *Train Fragments*, del artista canadiense Herman Kolgen, una pieza que evoca a la histórica *Different Trains* de Steve Reich y que interpretó el Frames Percussion, ensemble residente en Barcelona y acostumbrado a actuar en lugares como el Festival Mixtur o el ciclo Sampler Sèries de l'Auditori de Barcelona, espacios adheridos al ámbito de la nueva creación institucional.

En cuanto al A/Visions 1, es interesante comentar el *live* de la compositora y música parisina Cécile Schott (Colleen de nombre artístico) actualmente residente en Barcelona. Colleen, que acostumbraba a actuar con instrumentos acústicos, se ha pasado completamente al mundo de la electrónica por lo que presentó su nuevo trabajo, *A flame my love, a frequency*, con el mismo set electrónico con el que grabó en el estudio.<sup>21</sup> La estructura del *live* fue la de un concierto en el que se suceden las obras unas a otras, con aplausos después de cada una, con un gran silencio entre medias. La sala oscura, el público sentado en las butacas. Tras cada pieza, Colleen pasaba la página de la partitura (los esquemas en papel de la configuración del mixer) y cambiaba las conexiones, desenchufaba y enchufaba cables, apretaba botones y accionaba los interruptores de sus máquinas, en silencio, mientras un tímido murmullo recorría la sala. Todo apuntaba a que estábamos en un concierto normativo, de composiciones experimentales con reminiscencias del pop electrónico, sí, aunque con la sensación de que podría estar sonando una obra de Sciarrino y todo continuaría igual. En el momento en el que un hombre a mi lado abrió una lata de cerveza, se la ofreció a su acompañante y nadie hizo el menor gesto de sorpresa o reprobación, el espejismo del concierto académico desapareció: eso era el Mutek, y su público no tiene por qué seguir los códigos culturales de la

---

<sup>21</sup> Vídeo explicativo del set en directo de Colleen:  
<https://www.facebook.com/colleenplays/videos/2012887635653675/>

academia. Por otro lado, haciendo el choque a la inversa, Colleen justificó un fallo técnico de sonido – paró y volvió a comenzar varias veces hasta que consiguió el sonido que deseaba – con la frase “Cómo se nota que esto es un festival de electrónica y que siempre quieren ponerte más volumen del que tú quieres”, refiriéndose a los técnicos de sala y sacando a relucir el imaginario de la electrónica como una gran *sound system* donde a más volumen mayor energía, mejor *vibe*.

Estas pequeñas contradicciones - Colleen etiquetando Mutek como un “festival de electrónica” y yo misma sorprendiéndome de la mezcla de códigos en la actitud del público - demuestran que estos dos mundos sobre los que se reflexiona en este trabajo y de los que Mutek pretendía de alguna manera desmarcarse desde su nacimiento se encuentran fuertemente asentados en nuestros imaginarios culturales por la larga tradición que llevan a sus espaldas. Sin embargo, creo que Mutek es un claro ejemplo de la mezcla de públicos, técnicas y sonidos y de las nuevas sinergias que esto provoca, de la nueva “cultura sónica”. A su vez, el formato *live* es capaz de traspasar con cada vez mayor facilidad estas barreras entre la escena experimental y la escena club, satisfaciendo las diferentes subjetividades de cada individuo.

### **3. Por qué un *live* y no un *dj set*: la autenticidad en el *live* de música electrónica**

#### **3.1 Los conceptos de autenticidad en las músicas populares urbanas**

El concepto de autenticidad es uno de los más recurrentes en el estudio de las músicas populares urbanas, aunque, como plantea Fernan del Val (2014), no es la única área de conocimiento, ni musical ni cultural, a la que se adscribe. Del Val resume las teorías más significativas respecto a este término exponiendo que:

Para Vannini y Williams (2009: 1), en la línea de autores como David Harvey (1990), las sociedades actuales se caracterizan por su mercantilización, por el paso de las relaciones personales cara a cara a relaciones virtualizadas, por lo sólido diluido en el aire, en donde ‘lo auténtico’ juega un papel importante como resistencia a esos procesos (del Val, 2014: 89).

Continúa afirmando que para Keightley el individuo se embarca en esa búsqueda de lo que considera real como una forma de escapar de la alienación que provoca la mercantilización de la sociedad de la que hablan Vannini y Williams.

Sara Thornton, en uno de los trabajos más influyentes sobre la autenticidad aplicada a la cultura club, refuerza también esta postura:

La música es percibida como auténtica cuando *suenan verdadera o se siente real*, cuando tiene *credibilidad* y se presenta como *genuina*. En la era de la representación infinita y la mediación global, la experiencia de la autenticidad musical es percibida tanto como una cura a la alienación (porque ofrece un sentimiento de comunidad) y a la falsedad (porque crea una sensación de lo realmente ‘real’). Por ello, se valora como un bálsamo frente a la fatiga que producen los medios y como un antídoto a las modas comerciales. En resumen, la autenticidad es a la música lo que los finales felices son al cine de Hollywood – la recompensa tranquilizadora para dejar en suspenso la incredulidad (Thornton, 1995: 26).

De igual modo, existe también una definición de la identidad del yo en negativo, que ocurre cuando éste se opone directamente a fenómenos culturales que considera “no reales”, provocando una serie de opuestos derivados como: genuino/falso,

profundo/superficial o creado/reproducido. Aplicado en la larga tradición de estudios del rock, del Val entiende que:

A partir de esta diferenciación se crea un cisma clave en la música popular: la separación entre rock y pop. La cultura rock hace suya toda la crítica al comercialismo de los productos de la sociedad de masas, pero, sin darse por aludida, enfoca esa crítica al pop. Por tanto – desde la perspectiva del rock – el pop es un tipo de música falsa, hecha para vender, música para adolescentes que manipulan los gustos, apoyada desde la industria y desde los medios de comunicación (del Val, 2014: 92).

Sin embargo, es importante apuntar que esta percepción de lo que es o no auténtico puede variar en función de contextos culturales, de grupos sociales y períodos históricos (del Val, 2014: 89). Esta idea es sumamente importante para nuestro estudio ya que la mayor parte de la teoría sobre la autenticidad en músicas populares se ha centrado en el ámbito del pop-rock durante el S.XX y por lo tanto algunos de estos binomios derivados- como es el caso, por ejemplo, de “creación/reproducción” – necesitan ser repensados cuando hablamos de música electrónica en el S.XXI.

Como explicaremos más adelante, Thornton estudia la relocalización de la autenticidad cuando se produce el auge de la grabación y fenómenos como el del club o la rave (bailar en un espacio público en torno a unos discos reproducidos por un dj) se las ingenian para hacerse hueco en el panorama musical, dominado por el “aura”<sup>22</sup> que posee la actuación en directo:

Lo que autentifica las culturas de baile contemporáneas es la energía que resulta de la interacción entre los discos, el dj y la pista de baile (trad. de *crowd*). La autenticidad que desprende la música en vivo (trad. de *liveness*) se desplaza del escenario a la pista de baile, del culto al músico a la veneración por la ‘atmósfera’ o el ‘vibe’... La multitud que baila en la pista se convierte en un fenómeno cultural autoconsciente – el cual genera estados de ánimo inmunes a la reproducción y para el que tienes que estar presente (Thornton, 1995: 29-30).

---

<sup>22</sup> Tanto del Val como Thornton utilizan este término acuñado por el filósofo alemán Walter Benjamin, para el que la autenticidad de la obra de arte recaía en su originalidad y por tanto en su no reproductividad. (del Val: 90; Thornton: 27)



También nos será de gran ayuda entender los dos tipos de autenticidades en el rock que plantea del Val siguiendo principalmente la propuesta de Keir Keightley de separar una “autenticidad romántica” de una “autenticidad moderna/vanguardista”. La primera estaría caracterizada por el vínculo con la tradición y la continuidad con el pasado, la noción de comunidad, el desprecio y/o ocultación del uso de lo tecnológico y la primacía de la música en directo. En cambio, la segunda abogaría por la experimentación y el progreso, la noción del artista, la celebración de la tecnología musical y la primacía de la música grabada (del Val: 100). Esta categorización, pensada desde y para la tradición de música pop-rock, nos puede llevar a la precipitada conclusión de que la música electrónica del S.XXI se adscribiría a lo que representa la autenticidad vanguardista y desecharía lo que se refiere a la autenticidad romántica. Lejos de esto, con Thornton ya hemos visto cómo la música en la escena club roba y reelabora autenticidades antes reservadas para el concierto (más próximo a la vertiente romántica) y cambia el foco de atención del dj a la audiencia. En cuanto al *live* de música electrónica, veremos una nueva combinación de estas características en la que vuelve a primar la música en directo entendida desde esta perspectiva romántica pero que a su vez busca la experimentación y el reconocimiento del productor como artista.

### **3.2 El paso del dj al productor**

Up until then I had worked alone, but now I was facing a big problem as I didn't have the technical know-how to master my machines. Previously, I had been able to get round this. For Shot In The Dark, I had stumbled around, spending hours at a time trying to work out how to reproduce a sound or a melody. I often came across sounds by chance that I hadn't been looking for at first, and let myself go with the flow. But for this second album I wanted precision. I wanted to establish myself as a producer and tell a story (Garnier: Brun-Lambert, 2002: 2826-2829).

Como Garnier, la mayoría de los productores de hoy en día, empezaron o empiezan su carrera haciendo sesiones de dj y es común encontrar en los discursos sobre este paso (de dj a productor) la idea de que crear tu música es el siguiente nivel de seleccionar música de otros:

Casi todos los amigos que conozco que se dedican a la producción, siempre o casi siempre empiezan siendo djs, aprenden a ser buenos selectores de música, desarrollan sus gustos musicales y tras ser un tiempo djs dicen “a me gustaría pasar por otro lado, en vez de poner música de otra gente, empezar a crear la mía (C03).

La necesidad de una formación técnica para poder dominar las herramientas creativas de la producción es también clave para entender que este paso se vea como un “avance” en la formación del músico. Aunque se piensa que el dj igualmente tiene unos conocimientos técnicos y estéticos - que no tiene por qué compartir el productor<sup>23</sup> - no se entendería de igual manera si, haciendo el camino a la inversa, el productor quisiera dedicarse a pinchar. En efecto, es común encontrar en el discurso de las personas entrevistadas que un dj no es un estadio inferior, pero adquirir sus conocimientos no sería tampoco un nivel más en su carrera o evolución como músico, sino que sería “otra cosa totalmente diferente”, como para Enrico, sería “sentarse y empezar de cero”: “En el sentido común sí, es un poco superior hacer tu música que pinchar la de otros, aunque yo lo veo más como dos cosas diferentes. Incluso hay artistas como Bonobo que hacen las dos cosas”<sup>24</sup>.

Para otros, que un dj sea productor no es que sea una opción, sino que es algo necesario:

Hoy en día no [están separados el dj del productor]. Un dj tiene que ser también productor porque no va a hacer mucha carrera. Si no todo el mundo se compra un controlador y dice que es dj [...]. Creo que hoy en día es un tema de filtro ya: si no eres *producer* también no te damos bolos<sup>25</sup>.

Este plus de ser productor es visto como un distintivo positivo: “porque así es como creas una categoría profesional y no de charlatanes”<sup>26</sup>.

El peso de la “música propia”, es decir, la marca positiva que tiene la acción de “crear” en nuestra cultura sigue siendo un elemento que autentifica muchos

---

<sup>23</sup> C03: “Me faltan las herramientas básicas de un dj. No he usado vinilos ni las típicas máquinas que se usan. Me falta ese tipo de *flow* que tiene que tener un dj”.

<sup>24</sup> Ídem

<sup>25</sup> Entrevista con Emi (C05).

<sup>26</sup> Ídem

fenómenos, procesos e identidades<sup>27</sup>, especialmente en el ámbito musical donde lo que se considera música, es decir, lo que es o no arte está en continua negociación.

### 3.3 La búsqueda del ideal del éxito: el paso del estudio al escenario

Cuando preguntamos las razones por las que un productor decide hacer un *live*, obtenemos varias respuestas que oscilan entre: ser reconocido como músico y hacerse un hueco dentro de la industria. Como apuntábamos anteriormente, según los estudios sobre autenticidad en el pop-rock, estas dos ideas se usan a menudo de manera excluyente cuando se trata de “luchar” por el éxito musical sumo. Sin embargo, el reconocimiento artístico no siempre juega en contra de la retribución económica y viceversa (del Val, 2014: 97), y la mayoría de escenas se encuentran en constante negociación entre una y otra con el fin de competir para alcanzar su objetivo<sup>28</sup>.

En el paso del estudio al escenario, se entiende que el compositor busca el reconocimiento de su música llevándola a este espacio público reservado en nuestra cultura para verificar su nivel artístico<sup>29</sup>: “estar en el escenario y que, si haces bien tu trabajo, el público conteste bien, es una gran sensación; da un sentido a todas las horas de trabajo en el estudio donde he trabajado solo, con todos mis problemas con todos mis miedos”<sup>30</sup>.

A su vez, en el escenario se activa un proceso de acreditación del productor como músico real por lo que el grado de autenticidad que tiene un *live* dependerá directamente de, por ejemplo, cuánto material se esté reproduciendo y cuánto se esté tocando: “un *live* es alguien que tiene máquinas. Una persona que viene con el Ableton y el controlador no está haciendo un *live*. Lo que hacen es soltar *loops*,

---

<sup>27</sup> La asociación de este valor como atributo masculino en nuestra cultura hetero patriarcal hace que la proporción de mujeres-hombres djs, aunque desigual, tienda hacia un grado de paridad más alto que el de mujeres-hombres productorxs. Trabajos de fin de grado como el de Ariadna (UAB) y todo el trabajo de Sílvia en la plataforma MyM (Mujeres y música) ponen de manifiesto esta realidad.

<sup>28</sup> Intentar entender y explicar cuál es ese éxito supremo en nuestra sociedad se escapa al alcance de este tfg.

<sup>29</sup> En otros espacios públicos como las plataformas web (Bandcamp o Soundcloud) también se producen procesos de autenticidad, pero, en comparación con el escenario no-virtual, se tiende a pensar en ellos como una manera de aprender o como la antesala a lo “real”.

<sup>30</sup> Entrevista Enrico (C04).

encima sincronizados, todo hecho en casa. Son los impostores de la música electrónica”<sup>31</sup>.

En esta misma línea, durante la actuación de Colleen dentro del A/Visions 1 del festival Mutek, la productora explicó entre el primer y el segundo tema que no llevaba ordenador encima de la mesa: “no tengo nada pregrabado, sólo estoy tocando el teclado y tengo que cambiar la configuración para tocar los diferentes temas”. Tras enseñarnos el teclado, ya que no alcanzábamos a verlo por nuestra posición bastante inferior a la del escenario, se dispuso a desenchufar y enchufar cables y preparar la siguiente configuración de sus máquinas. Seguimos, por tanto, en esta idea de que el artista siente la necesidad de demostrar que efectivamente está haciendo algo con lo que tiene encima de la mesa, que no está haciendo “trampa” reproduciendo pistas pregrabadas.

Sobre estos conflictos en torno al concepto de reproducción, Thornton explica cómo, durante el proceso de enculturación de la grabación [*recorded music*] (por el cual el disco o cualquiera de sus variantes a lo largo de la historia se insertó y se normalizó dentro de las dinámicas culturales a partir de mediados de siglo) la expresión ‘*live music*’ (“música en vivo”) empezó a utilizarse como forma de resistencia al auge del disco para nombrar a la actuación en directo (hasta entonces en inglés ‘*performance*’) a la que añadía unas características con un fuerte valor positivo:

Primero, ‘*live music*’ afirmaba que la performance no se había agotado ni quedado obsoleta sino que estaba llena de energía y potencial. La música grabada, por contraste, estaba muerta, era una decapitada ‘música sin músicos’ (*Musicians Union Report*, 1956). Segundo, el término también afirmaba que el directo era lo realmente vivo. El hecho de que “tener vida” (trad. De *liveness*) se convirtió en la verdad de la música, la semilla de la cultura genuina. Las grabaciones, en cambio, eran los falsos profetas de la pseudo-cultura (Thornton, 1995: 42).

Por lo tanto, en esta lucha de poder, lo que se observa es una voluntad de deshumanización de la grabación quitándole todo valor artístico. A pesar de ello, el disco fue adquiriendo su propia “autenticación” y se inició un proceso en el que los significados a su alrededor se fueron transformando. Esto ocurrió no sólo en el

---

<sup>31</sup> C05.

ámbito de las discotecas, clubs y raves, si no en el de la experimentación tecnológica dentro del estudio, lo que convirtió la grabación en el referente de la actuación en directo (y esto aplicado a un amplio abanico de ámbitos musicales: desde el pop-rock hasta la música clásica europea) (Thornton, 1995: 29-30).

Volviendo al formato del *live* de música electrónica, partimos directamente desde el todo tecnológico, de ahí que sea irrelevante hablar de la total ausencia/presencia de lo tecnológico como un factor de autenticidad en la escena electrónica (como sí ocurría en la construcción del binomio rock-pop donde tecnología, por influencia del discurso heredado del Romanticismo, era sinónimo de alienación y sonido antinatural desligado por tanto de la verdad, lo genuino, en definitiva: lo auténtico<sup>32</sup>. Sin embargo, como hemos apuntado anteriormente, los sonidos o instrumentos que se consideraban o no “desnaturalizadores” han ido cambiando a lo largo de la historia. Sí que podemos encontrar una tendencia en el *live* que supone un signo importante de verificación, es decir, que nos dice que eso es un directo “de verdad”, no una reproducción falseada o un dj set: la búsqueda del error humano. De aquí que volver al discurso del sonido natural/artificial dentro de una escena cuya razón de ser es un sonido fundamentalmente sintético no sea del todo descalabrado puesto que se entiende que la tecnología sólo funciona cuando hay una presencia humana que la crea y la activa. Existen muchos ejemplos de esta tendencia a buscar “organicidad” en el sonido electrónico que pasan por tocar encima de lo que se ha compuesto, usar las pistas producidas como partitura para que lo toque un instrumentista o incluso plug-ins que descuadran aleatoriamente los beats. Cada productor lo encuentra de maneras diferentes:

Con mucho trabajo en el ordenador puedes llegar a hacer cosas que no se distinguen (entre un sonido grabado acústico y otro sintético). Ahora todos trabajamos con *drum machines* o pequeños *samples* de percusiones. A mí me gusta compilar en una *greed* y un problema de esto es que suena un poco mecánico, algo que no es tocado, da un *feeling* de agobio, te aburre o no funciona. La gente aunque no sepa por qué se da cuenta. Bonobo hace como yo: lo compila y una vez está satisfecho con todo y tiene claro los *samples*, lo re-toca todo él, así, las pequeñas diferencias de milisegundos dan al tema un

---

<sup>32</sup> Del Val, 2014: 98.

*feeling* humano. Otra gente usa pequeños *tricks* para poner un poco de retraso para cada uno de los *samples*, o el botón *humanize* de Max for live (C04).

### 3.4 Todos contra uno: EDM y los impostores de la electrónica

Si vas a pinchar y encima no eres ni productor, no vayas con el *traktor* encima con dos canales. Pero la gente los contrata porque son baratos y porque llevan gente. Son más relaciones públicas que artistas (C05).

El último de los factores clave para entender el auge del directo de electrónica es la necesidad del músico (dj o productor) de demostrar no sólo que está realizando una labor artística cuando actúa, sino que además no lo hace sólo para ganar dinero. En este modelo, muy similar al que ocurre en el binomio pop-rock, se sitúa al músico verdadero en contraposición a la figura descrita como el "dj estrella" o el "falso dj", aquél que no produce su música y que no sabe pinchar pero que ofrece un espectáculo y es la cara visible encima de un escenario de un equipo de productores<sup>33</sup>. El gran exponente de esta idea de "djs *popizados*" como super estrellas de la electrónica es el EDM.

Teresa López expone claramente las definiciones de las siglas EDM (*Electronic Dance Music*) que actualmente conviven dependiendo del área en la que nos movamos. Así, López utiliza estas siglas a lo largo de la tesis, como otros académicos han hecho, para referirse a "la música electrónica de baile de forma genérica, como abreviatura que engloba a estilos tradicionales de música electrónica (House, Techno)". Sin embargo, en este trabajo hemos optado por referirnos con estas mismas siglas a otro significado también comentado en dicha tesis, que se centra principalmente en "la llamada `cultura EDM': "un `pastiche' de subestilos asociados al *mainstream* y [que] adquiere matices `peyorativos' para una audiencia `más selecta'"<sup>34</sup>. Es lo que Pierre (y los entrevistados a los que se les preguntó sobre este término) entienden como la "electrónica de estadio", cuya razón de ser es su carácter

---

<sup>33</sup> Un ejemplo actual es el escándalo que se ha desatado con Project Madds: <http://edmspain.es/project-madds/>

<sup>34</sup> López, 2015: 65.

comercial, para lo que refuerzan principalmente el espectáculo visual y la estética individual de cada artista.

Se relaciona principalmente con nombres como David Guetta (al que colocan como el máximo exponente), Steve Aoki o el reciente difunto Avicci y festivales como Tomorrowland o Ultra Music Festival. También Emi, dentro de esta cultura *mainstream*, habla de los “dj estrellitas”, es decir, los personajes públicos o *influencers* que se dedican a pinchar en eventos (normalmente de marcas comerciales o promociones de sus propias empresas de *influencers*) y que “realmente no saben pinchar”. Dulceida (una de las instagramers barceloninas más influyentes de España) sería la cara más visible de esta categoría en la escena local.

Esta crítica no se dirige solo a los “impostores” de la electrónica si no también hacia público que los sigue o que tiene actitudes similares. Significativo fue nuestro encuentro en Nocturne<sup>1</sup> de Mutek con un grupo de personas, djs y productoras, de Ameba (Associació de música electrònica de Barcelona), que se encontraban esperando a que empezara el *live* de Porter Ricks. Estaban en primera fila durante el cambio entre ambos sets cuando nos acercamos a saludar. Lo primero que dijeron al preguntarles cómo lo estaban pasando fue que “la gente no se callaba”. Esta actitud, crítica con las personas que “no están ahí por la música”, que bailan “molestando y dando codazos”<sup>35</sup> y que “tienen la manía de estar constantemente hablando”<sup>36</sup> es un tema que sale a relucir en las entrevistas, ya sea a *clubbers* o a productores como Enrico. El no bailar de acuerdo a lo que está sonando, hablar gritando o no mantener una actitud de escucha silenciosa es para ellos un signo de diferenciación entre las personas que van a un club o concierto de electrónica por la música (y la fiesta) o sólo por la fiesta. A estos últimos se les iguala con los consumidores de reggaetón o se les identifica como “guiris y gente de aquí que parecen guiris y vienen a liarla”<sup>37</sup> con intención de rebajarlos y situarse ellos como verdaderos *clubbers* o seguidores de la electrónica.

El turismo es visto hoy en día en Barcelona como un problema a muchos niveles y esto es una constante en todas las entrevistas. Por ello se considera que todos los eventos que están pensados desde esta óptica, tienen una falta de autenticidad. Por

---

<sup>35</sup> Entrevista en grupo (C10).

<sup>36</sup> Entrevista Enrico (C06).

<sup>37</sup> C10.

ejemplo, Pierre opina que el Piknic Electronik (Ahora Brunch -In the Park o Brunch-In the City<sup>38</sup>) tiene:

Todas las keywords de evento de electrónica de verano: ropa de flores, gafas de sol, drogas, alcohol, ir lo más desnudo posible y postureo máximo, es decir, enseñarse todo el tiempo, no dar mucha importancia a la música en sí sino a estar en ese evento y mostrarlo en Instagram por supuesto (C01.1).

Por lo tanto, los discursos de autenticidad juegan, a nivel local, un papel importante en la creación de espacios en los que al turista se le vende una experiencia de la ‘verdadera’ fiesta mediterránea (fiesta, sol y alcohol) muy ligada al imaginario ibicenco – como puede ser el Brunch In. Por otro lado, otros espacios y agentes (clubs, salas, medios, público local, etc.) se las ingenian para esquivar dichas fiestas y reforzar su identidad como la ‘auténtica’ escena de club de Barcelona.

En conclusión, relacionar la profesión del dj con el EDM y los “dj estrella” ha hecho que, en opinión de muchos entrevistados se desvirtúe considerablemente una labor artística que no es nada sencilla. El formato *live* puede resultar una de las maneras más satisfactorias de alejarse de estas críticas ya que, aun con un alcance enorme en cuanto a géneros, actores y espacios, se le atribuyen una herencia experimental ligada al arte sonoro, conjuntamente con un aura de profesionalización y dificultad técnica que hacen inmune de estas críticas a aquél que lo domina. A su vez, en una rueda que no para, el posicionamiento del artista que elige hacer *live* en contra de estos fenómenos musicales “no genuinos” refuerza su propia identidad como “buen músico profesional”, criticando la música entendida como consumo de la sociedad de masas y le garantiza mantenerse dentro del circuito musical, en definitiva, dentro de la misma industria de la que no se siente partícipe.

---

<sup>38</sup> Para ilustrar la definición de este evento consultar: <http://barcelona.brunch-in.com/>



## 4. Conclusiones

La amplitud en la definición del concepto de *live* y su versatilidad - gracias al amplio espectro de propuestas que abarca - hacen que preguntarnos por este formato sea una herramienta muy útil a la hora de enfrentarnos con el campo de las diferentes músicas electrónicas del S.XXI. Su incursión tanto en el mundo del club como en las corrientes artísticas experimentales (aún entendidas como separadas) nos lleva a observar espacios en los que ambos universos coinciden, surgiendo así tanto contradicciones como nuevas maneras y procesos de entender la cultura (cultura sónica) que se está generando.

Hemos visto como a pesar de que existe una jerarquización entre la figura del dj y la del productor, no acaban de definirse como opuestos si no que ambos ámbitos también encuentran espacios en los que comunicarse y complementarse. Lo que sí encontramos al analizar procesos y discursos de autenticidad es que hay una oposición explícita entre el EDM (o estilos/djs/eventos considerados más comerciales) y el resto de música electrónica (ya sea de baile o no). A la hora de definir qué es ser un buen dj o un buen productor todos coinciden en su definición como la negación de la figura del dj estrella o el productor falseado que sólo están ahí por la imagen, el dinero y la fama y no realmente por la música. Estar por la música, trabajar en favor de ella, sea cual sea tu función dentro de esta cruzada, significa que estás ayudando o bien a su avance (vemos aquí como la idea de progreso se mantiene muy ligada a la exploración artística y el desarrollo de las nuevas tecnologías) o bien a favorecer una experiencia única y especial en el presente que aleja al individuo de lo superficial y falso de la sociedad capitalista masificada.

Estudiar la música electrónica nos hace visitar conceptos de larga tradición en los estudios de música popular urbana, que a menudo se han fraguado a partir de la escena del pop-rock. A lo largo del trabajo hemos intentado aplicar dos de estos conceptos (escena y autenticidad) teniendo en cuenta las ventajas y limitaciones que de ello se desprende. En cuanto a la identificación de la escena aquí abordada con el término EDMC, creo que es necesario un nuevo planteamiento que solucione el conflicto con la especificidad del baile/no-baile, sobre todo en un momento en el que varias públicos y subjetividades conviven y se relacionan en los mismos espacios.

Finalmente, la aplicación de los estudios sobre la autenticidad en músicas populares puede ayudarnos a entender binomios como el de la música comercial entendida como algo peyorativo en contraposición a la música como arte. Sin embargo, también son necesarios los estudios que miren a la música electrónica en todo su contexto actual y que la coloquen en el centro de la investigación.

## 5. Referencias bibliográficas

BENNETT, Andy (2004). "Consolidating the music scenes perspective". *Poetics*, Vol.32, p. 223-234.

BUTLER, Mark J. (2012) "Introduction". En: Butler, Mark J. [ed.]. *Electrónica, Dance and Club music*. England: Ashgate.

DEL VAL, Fernán (2014). "El rock como campo de producción cultural". *Rockeros insurgentes, modernos complacientes: juventud, rock y política en España (1975-1985)*. [Tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, p. 76-111.

GARNIER, Laurent; BRUN-LAMBERT, David (2017) "10. Can you feel it". *Electrochoc*. Rocket88 Books [edición de Kindle].

LASÉN, Amparo (2003). "Notas de felicidad extrema: la experiencia musical *dance*". *Papeles del CEIC #9*.

LÓPEZ CASTILLA, Teresa (2015). "En torno al concepto EDM". *Música electrónica y cultura de club: un estudio postfeminista de la escena española*. Tesis doctoral: Universidad de La Rioja, p. 63-67.

MONTANO, Ed (2011). "Festival Fever and International DJs: The Changing Shape of DJ Culture in Sydney's Commercial Electronic Dance Music Scene". *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, Vol. 2, No. 1, p. 63-89.

THORNTON, Sarah (1995). "Authenticities from Record Hops to Raves". *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, p. 26-86.

VAN VEEN, Tobias C. (2009). "Convergence and Soniculture: 10 Years of MUTEK". *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, Vol. 1, No. 1., p. 95-117.

## 6. Entrevistas citadas

Entrevista	Fecha	Nombre	Actividad	Otros datos
C01.1	21/02/18	Pierre	<i>Clubber</i>	Músico (baterista)
C01.2	14/03/18			
C02	18/03/18	Sílvia	Medios/Dj/ Productora	Redactora y fundadora de <i>Mujeres y Música</i>
C03	20/03/18	Fernando	Productor	Manager de djs
C04	29/03/18	Enrico	Productor	Sound designer
C05	30/03/18	Emilia	Dj	Musicóloga y promotora de ReligionBcn
C06	03/04/18	Javi	Dj	Residente Razzmatazz
C07	18/04/18	Jorge Sergio Fran	<i>Clubbers</i>	No son músicos

### Descripción de las personas entrevistadas

**C01.1/C01.2:** Pierre. Baterista y fan de la música electrónica de baile. Ha vivido dos años en Barcelona desde que vino de Estrasburgo, donde ya frecuentaba fiestas y clubs, pero considera que su mayor experiencia en música electrónica la ha tenido aquí. Es la persona que me ha introducido en el campo del club y a la que siempre he consultado sobre la historia, géneros y nombres de la electrónica por su amplio conocimiento de esta música.

**C02:** Sílvia. Encargada de la sección de música electrónica del blog Mujeres y Música. Vivió varios años en Berlín. Está realizando un máster de estudios de género. Toca el theremin y, según ella misma, “maneja el Ableton Live”, aunque no lo hace profesionalmente.

**C03:** Fernando. Productor y mánager de djs de techno en Barcelona. Sabe pinchar pero no le interesa, “le aburre”. Desde que empezó a tocar en Montevideo, su ciudad natal, sólo hace *lives*. Ahora tiene su propio sello con el que edita sus EPs.

**C04:** Enrico (Persus Nine). Se define como productor, músico y *sound designer* italiano afincado en Barcelona. Sueña con tocar en el Sònar. Empezó con estudios reglados de guitarra jazz tras lo que hizo la carrera de producción musical. Nunca ha sido dj ni le interesa. Tiene un proyecto afianzado con A/V y otro más reciente en colaboración con un dj.

**C05:** Emi (Mìko). Musicóloga, dj, productora y promotora de eventos de electrónica y artes visuales en Barcelona. Nacida en Italia, vive en Barcelona desde los 18 años donde ha establecido toda su actividad profesional.

**C06:** Javi (Skizo Danzers). Dj residente, junto con Paradís, de “el Ático”, la sesión de electrónica de la sala Lolita los miércoles en Razzmatazz. Estudió el ciclo superior de técnico de sonido y la carrera de Ingeniería informática en especialidad de sonido en la Upf.

**C07:** Jorge y sus amigos (Sergio y Fran). Se autodefinen como “*clubbers*” porque “tienen cultura de club, es decir, saben salir”. De hecho, salen todos los fines de semana “para desconectar después de pasar toda la semana trabajando”. Sergio sabe pinchar, incluso llegó a hacerlo profesionalmente durante un tiempo, le gusta descubrir nuevos artistas y guía al grupo en este sentido. Fran y Jorge investigan menos sobre nuevas tendencias y no les importa decir que quieren ir a fiestas de Matinée o a El Row (donde no iría Sergio).

