



sonarfiles
10 años de Sónar

ÍNDICE

ARTE DIGITAL	pag. 3-7
CREACIÓN AUDIOVISUAL	pag. 8-10
MUSICA AVANZADA	pag. 11-37
IMAGEN GRÁFICA	pag. 38

ARTE DIGITAL

Scape & Antistatic

Hex
1995

El seminal trabajo de Hex surge de la colaboración entre los videoartistas Hardwire y los míticos Coldcut, impulsores del sello Ninja Tune e influyente equipo de producción de la escena electrónica británica de finales de los 80. Procedentes de la era de los microordenadores domésticos y fuertemente influenciados por el trabajo de pioneros de la animación digital como Karl Sims o Roichiro Kawaguchi, Hex han explorado todas las formas de convergencia posibles entre sonido y lenguaje audiovisual. Autores de videoclips, videojuegos y herramientas de software para facilitar el “remix” casero, su “Antistatic” es un pionero ejemplo del uso de tecnologías interactivas en el contexto de la cultura del dance. Desaparecidos en 1999, su legado permanece hoy a través de sus “hijos bastardos” Hexstatic, nuevos colaboradores audiovisuales de Coldcut.

Fuge/Lemoine

Sylvia Molina
1996

Frente a los que se adentraron en la interacción audiovisual y el soporte multimedia procedentes la escena pop de vanguardia y las diversas ciberculturas, la española Sylvia Molina representa a la escuela academicista que se acerca a la tecnología desde la tradición electroacústica. No es de extrañar que para desarrollar su pieza sinestésica “Fluge/Lemoine” escoja como punto de partida dos obras de arte coetáneas del XVIII como el Contrapunto 2 de “El Arte de la Fuga” de Bach y el fresco de Lemoine “La Apoteosis de Hércules”. A partir de estas, Molina estructura un sistema simbólico en el que traza equivalencias entre los elementos de ambas obras.

Antidote to Multi-mediocrity

Antirom/Various Authors
1996

Esta brillante denuncia de la “multi-mediocridad” es obra de siete programadores, diseñadores y artistas digitales británicos que ya en 1995 detectaban serias muestras de estancamiento en muchas de las convenciones establecidas en el lenguaje de la interactividad. Su “antídoto” es una sátira incisiva y furiosamente irónica que anima a los creadores multimedia a revelarse contra los dictados del interfaz y de los programas comerciales y a buscar nuevos horizontes en un medio que permite mucho más que reproducir los discursos lineales a golpe de “click”. Varios de los miembros de este colectivo se acabarían transformando en el brazo multimedia de los todopoderosos Tomato, quizás el equipo multidisciplinar más importante de la década.

The Residents Freak Show

Jim Ludtke
1996

Algunos de los primeros en lanzarse a explorar las potencialidades del CD-ROM fueron artistas procedentes de disciplinas tradicionales que, frustrados por las limitaciones que encontraban en sus áreas para desarrollar su universo estético, se dejaron seducir por las inmensas posibilidades del nuevo medio. Los ejemplos incluyen a estrellas del pop como Peter Gabriel o artistas de culto como los enigmáticos Residents, que en 1994 decidieron trasladar su álbum “Freakshow” al soporte interactivo. El resultado es un clásico que participa de la vocación enciclopédica, incluyendo el inevitable recorrido multimedia por la carrera de los Residents. Pero lo más importante del proyecto es que está planteado como una obra narrativa total donde todos los elementos –canciones, videos, piezas interactivas- están puestos al servicio de unos personajes fascinantes que deambulan por una historia llena de sorpresas y recovecos.

Understanding McLuhan

The Voyager Company
1997

La fascinante capacidad del CD-ROM como soporte capaz de encapsular a cualquier medio anterior –texto, imágenes estáticas o en movimiento, sonidos- y su idoneidad para facilitar modelos de organización del pensamiento no lineales hizo que en sus primeros años abunden las exploraciones pedagógicas del medio. “Understanding McLuhan”, de la compañía Voyager, es un ejemplo perfecto de esta concepción inicial del CD-ROM como prolongación de los medios tradicionales. Una enciclopédica exploración del universo del fundamental teórico canadiense que incluye textos, videos con declaraciones del pensador, y una pieza de especial valor: la filmación completa de una de las últimas conferencias que pronunció McLuhan.

Audiorom

Audiorom
1998

El colectivo londinense Audiorom es uno de los responsables directos de la consagración del “interactivo musical” como uno de los grandes géneros del multimedia en la última década. Este grupo de artistas y programadores ha abordado la colisión entre estímulos visuales y respuestas sonoras desde una multitud de formatos que abarcan desde la instalación hasta la performance, pero es quizás en sus CD-ROM donde mejores resultados da su fórmula. Pequeños juguetes sonoros que más que obras cerradas se presentan como instrumentos que invitan al usuario a la exploración. El trabajo de Audiorom celebra la juguetona satisfacción de la respuesta inmediata.

Map MSN

Joan Leandre
1998

Desde sus inicios en el videoarte Leandre es uno de los exploradores de la subversión digital más importantes de la escena española. Firmando a veces con su propio nombre y otras como Retroyou (un proyecto básicamente centrado en la revisión estética y política de los videojuegos comerciales), su obra gira alrededor del cuestionamiento de los principios de interacción básicos que aceptamos sin la menor crítica cuando interactuamos con cualquier sistema informático. Map MSN es un buen ejemplo de esto: un laberinto infinito de botones, menus desplegados, casillas que exigen ser marcadas...que no conducen al final a ningún sitio. Todo lo más, a exhibiciones del discurso cínicamente optimista de las grandes corporaciones del software.

“.../karoushi”

Austrian Abstracts
1999

“.../karoushi” es toda una celebración de la inmensa capacidad de seducción de Viena. La capital austriaca vivió durante los 90 una radical reinvencción estética gracias a la emergencia de una nueva generación de músicos electrónicos, diseñadores gráficos y de moda, videocreadores y por supuesto artistas digitales. El trabajo de la “escuela de Viena” es limpio y geométrico; ambiguo y evocativo. Siempre sugiere, raramente representa. Este CD reúne trabajos de algunos de sus principales exponentes, entre los que es difícil no destacar el nombre de Lia. Sus danzas poligonales han influido de manera decisiva en generaciones completas de diseñadores y artistas del interactivo.

Gasbook 5

Gasbook Series
1999

Al igual que en otras áreas más consolidadas de la creación, la distribución de la obra de distintos autores por medio de publicaciones que recopilan piezas realizadas en todo el mundo ha jugado un papel esencial en la difusión del arte del interactivo. Quizás la más influyente de todas haya sido la vistosa Gasbook, editada en Japón. Además de abarcar disciplinas como la música, el diseño gráfico y la moda, por los CD-ROM de Gasbook han desfilado la práctica totalidad de las figuras esenciales para comprender la evolución del arte digital y el diseño multimedia. Su quinto volumen, el ecuador de la serie, incluye estilos tan distintos como el de los “padres del net.art”, JODI o el de colectivos que se mueven constantemente entre el espacio comercial y el artístico, como los californianos Futurefarmers.

Absolut DJ

DJ Spooky/ Red Sky Interactive
2000

Unas veces DJ Spooky; otras “El Chico Subliminal.” A veces, sencillamente Paul D. Miller. Diferentes encarnaciones de una de las personalidades más singulares producida por la cultura de clubs de los noventa. Tan conocido por sus habilidades ante los platos y la mesa de mezclas como por su trabajo como teórico de los nuevos medios, DJ Spooky se siente igual de cómodo actuando en raves ante miles de personas, citando a Deleuze, o colaborando con grandes de la música contemporánea como Xenakis. A pesar de esta facilidad para transitar por territorios tan variados, resulta sorprendente que aceptase un encargo como “Absolut DJ”, un lúdico interactivo musical para el sitio web de la célebre marca de vodka. Realizado en colaboración con Red Sky Interactive, la pieza permite a los usuarios convertirse en DJs de manera sencilla, mezclando los sonidos compuestos por Miller a la vez que generan pequeñas animaciones.

Sprache der Dinge

Agnès Hegedüs
2000

La húngara Agnes Hegedus, procedente del entorno del ZKM alemán, nos permite en este “Sprache der Dinge” (“El Lenguaje de las Cosas”) manipular una colección de objetos personales que en esencia representan la memoria subjetiva de la artista. Hegedus ha desarrollado un cálido interfaz en forma de estantería que nos permite explorar las historias que se esconden dentro de las cosas, donde cada objeto lleva asociada una narración oral de la artista que se revela al clicar sobre ellos. Una pieza poética y evocativa muy característica de la etapa inicial del interactivo, en la que abundan las visiones del medio como vehículo de exploración de la memoria y la experiencia.

Inn_ss02E.2

Innothna
2001

Julio Hardisson, Daniel Bravo y Carles Valvés, Innothna, han sido en los últimos años uno de los puntales del panorama digital barcelonés. Entre 1999 y 2003, la capital catalana vivió la explosión de una activa escena formada por colectivos y creadores procedentes de todo el mundo que, bajo el amparo de festivales como Sónar y Zeppelin y gracias al trabajo de agitadores culturales como Fiftyfifty, constituyen probablemente el primer grupo generacional cohesionado del arte digital en España. En su etapa inicial, muy influenciada por referentes del panorama internacional como Maeda o Audiorom, Innothna exploraron a fondo el lenguaje de la interacción sonora más lúdica; Este “Inn_ss02E.2” es un buen ejemplo. Posteriormente, su trabajo ha evolucionado hacia otros campos como el videojuego, al que han realizado interesantes aportaciones.

Active Score Music

MIT/ZKM

2001

La historia de la interacción a lo largo de los 90 está íntimamente ligada a la de los grandes centros científicos y artísticos en los que se han sentado las bases de su lenguaje. Pocos pueden presumir de haber ejercido una influencia tan fundamental como el Media Lab del Instituto Tecnológico de Massachusetts, y en especial su grupo de investigación sobre Computación y Estética liderado por el fundamental John Maeda. Algunos de sus discípulos más destacados como Golan Levin o Gregory Shankar recorren en esta recopilación editada a medias con el ZKM de Karlsruhe algunas de las preocupaciones más habituales de la última generación de artistas del software. Hermosas composiciones dinámicas en las que muchos detectan la herencia del expresionismo abstracto.

PASSenger

Mia Makela

2001

La finlandesa afincada en Barcelona Mia Makela ha sido durante los últimos cinco años una de las impulsoras más activas de la cultura digital en la capital catalana. Desde sus pioneros proyectos como miembro de los desaparecidos Fiftyfifty hasta su posterior trayectoria como Solu, el trabajo de Makela se ha desarrollado principalmente en áreas como el audiovisual en directo y la cultura del VJing. "PASSenger" es su incursión más notable en el terreno del interactivo. Para esta pieza deudora del concepto situacionista de "psicogeografía", Makela pidió a habitantes de Bruselas y Helsinki que le relataran todo lo que hicieron durante el día anterior. Los lugares mencionados en las entrevistas se emplearon para generar un mapa combinado de ambas ciudades, en el que no aparecen calles ni plazas. Un viaje vectorial por una masa de recuerdos, impresiones y sentimientos.

Dollspace

Francesca da Rimini/Michael Grimm/Ricardo Dominguez

2001

"Dollspace" es una de las piezas que componen "Snow Blossom House", la selección de interactivos realizada en 2001 para Sónar por la artista y comisaria Anne-Marie Schleiner. En su trabajo, Schleiner ha explorado fundamentalmente el campo de los videojuegos como territorio de intervención artística e ideológica. "Snow Blossom House" traza un extraño y fascinante recorrido por el espacio en el que la cultura adolescente de los juegos en Japón y la estética del anime se cruzan con la industria del porno y las perversiones eróticas más extremas. En "Dollspace", la australiana da Rimini, Michael Grimm y el célebre activista hacker Ricardo Dominguez narran a través de textos, imágenes y enlaces una historia perturbadora y exquisitamente perversa.

IO_Dencies

Knowbotic Research

2002

Los sistemas de representación de la información, las dinámicas de las redes y los discursos del interfaz son desde hace casi quince años objeto de estudio del colectivo germano Knowbotic Research. "IO_Dencies" es uno de sus proyectos más complejos. Este CD-ROM recoge el material generado en cuatro intervenciones realizadas entre 1997 y 1999 en ciudades diferentes. La pieza explora las dinámicas urbanas, las urbes entendidas como flujos de información, y los nuevos espacios sociales construidos a partir del influjo de la tecnología mediática. A pesar de la dificultad para navegar la obra de manera obvia y de lo oscuro de su discurso, merece la pena adentrarse en este trabajo que prefiguró una de las ideas más discutidas en la actualidad en el entorno del media art: la imparable convergencia entre espacios de bits y espacios de ladrillo y asfalto.

Vexation I

Antoine Schmitt
2002

Sin duda uno de los teóricos más visibles del movimiento del software art, Antoine Schmitt entiende que el arte del ordenador no debe nutrirse de elementos externos procedentes de otros medios ni perseguir la complicidad del usuario. “En un ordenador, una obra de arte puede cambiar mientras la miramos, o incluso cambiar porque la miramos. Esto significa que tiene la capacidad de ser autónoma.” La habilidad de Schmitt programando procesos dinámicos gráficos y sonoros se revela en piezas como “Vexation 1”, cuyo título alude a una composición de Satie. Una composición musical infinita de sólo cuatro notas que va desgranándose a través de una sencilla danza geométrica de líneas rectas y puntos en movimiento.

Skroll

Servovalve
2002

En cierto sentido, la llegada del siglo XXI ha supuesto para el arte digital un reencuentro con sus orígenes. El movimiento del software art, impulsado desde eventos como el festival berlinés Transmediale, propone una vuelta a la exploración del ordenador como un sistema de generación de procesos dinámicos, alejándose tanto de la búsqueda de la complicidad del usuario como de la mediatización de la realidad. En esta revisión de la ética modernista es ya difícil hablar de multimedia o de interactividad, puesto que ambos conceptos son rechazados de plano. El fascinante trabajo de Gregory Pignot, Servovalve, es un buen ejemplo de este retorno al universo del “Computer Art” de los setenta. Precisos sistemas de generación de movimiento y formas que existen en una realidad autónoma.

CREACIÓN AUDIOVISUAL

The Movie

Sähkö
1996

El nombre de Sähkö evoca complejidad, riesgo y experimentación. Desde que editó su primer CD, allá por 1994, este sello finlandés se convirtió en punto de referencia para todos los sibaritas de la música electrónica más partidarios de la revolución que del adocenamiento. Desde el blanco círculo polar, el equipo de Sähkö nos ofrece una película dirigida y protagonizada por Jimi Tenor, cabeza visible del sello e indiscutible renovador de la escena electro, conocido por sus gafas excéntricas, sus melodías increíblemente extrañas y su aspecto sideral. El film narra las locas aventuras del maestro de la transgresión musical finlandesa, acompañado por el núcleo creativo más conocido del sello, Pan Sonic, y el artífice del mismo, Tommi Grönlund. La diversión, asegurada.

Tomato Project

Tomato
1997

Imposible hablar de la combustión espontánea entre arte multimedia y música electrónica sin hablar de Tomato. Colectivo británico que ha apostado desde sus inicios por el cross media, experimentando sin prejuicios en diferentes disciplinas –grafismo, video, fotografía, tipografía, etc.- con magníficos resultados, Tomato se autodefine como una estructura cuyos miembros tienen absoluta libertad creativa para desarrollar sus proyectos, que luego se adaptarán a las necesidades del contexto con toda naturalidad. He aquí la colección definitiva de los trabajos en vídeo de Tomato, compuesto de imágenes sobrecogedoras que cobran vida al compás de un amplísimo catálogo de sonidos techno, jazz, ambient y world music. Producido especialmente para Sónar 97.

Or

Dumb Type
1999

¿Puede el teatro convertirse en una suma de texturas y sonidos, más allá de una puesta en escena que derrite las convenciones de la cuarta pared? La respuesta está en manos de Dumb Type, grupo de creadores japoneses (entre los cuales se encuentra el prestigioso músico minimalista Ryoji Ikeda) que, abrazando un variado abanico de disciplinas artísticas, explora los límites de lo visible y lo invisible; en definitiva, de lo que reconocemos como propio y lo que nos resulta fascinantemente ajeno. En esta performance, titulada “Or”, representan una obra de teatro sin palabras donde las luces, el sonido y la imagen son tan importantes como los movimientos y las expresiones de los actores, creando una nueva y sorprendente dimensión escénica.

Wavetwisters–The Movie

2001

Siempre pensamos en realidades paralelas gigantescas, tan inabarcables como la nuestra, pero lo cierto es que hay otras dimensiones que pueden ser tan cósmicas y tan pequeñas como la aguja de un giradiscos. Allí, en esa aguja, que recibe el nombre de Inner Space, sólo se habla el idioma “scratch”. Esta singular película-collage en 3D, fruto de más de dos años y medio de trabajo, cuenta la batalla que un peculiar superhéroe, Inner Space Dental Commander, libra para restablecer los cuatro pilares de la cultura hip-hop. Breakdance, rap, graffiti y scratching visual y sonoro en un entretenido delirio musicado por un verdadero prodigio del turntablism: el californiano Dj Q-bert, de Invisibl Skratch Piklz. Delirio y virtuosismo cogidos de la mano.

Metrópolis

Revisitada por Jeff Mills
2001

La más visionaria de las películas de ciencia-ficción silentes estaba predestinada a toparse con el proteico universo de la música electrónica. Después de la relectura ochentera que hizo Giorgio Moroder de la obra maestra de Fritz Lang, el gran Jeff Mills revisita las coreografías totalitarias, las cadenas de montaje y los rascacielos faraónicos de "Metrópolis" según los cánones del Expanded Cinema, movimiento de cine informal con elementos del directo y la cultura de club. Mills incorpora las inquietudes futuristas del techno de Detroit al discurso apocalíptico de una antiutopía que no sólo supo transformarse en referente estético sino también en comentario social de una realidad en permanente mutación.

Film Ist 7-12

2002

Gustav Deutsch sabe que trabajar con metraje encontrado no es tan distinto a una buena sesión de DJ: el secreto no está en la pasta sino en la mezcla. Reciclando imágenes de películas mudas halladas en las Filmotecas de toda Europa, este cineasta experimental austríaco crea una poética propia reinterpretando el cine primitivo a ritmo de la hipnótica y fascinante banda sonora compuesta por, entre otros, Christian Fennesz, un auténtico best-seller de la escena ruidista contemporánea. En esta segunda parte de la serie, "Film Ist" reflexiona sobre la candente actualidad de las técnicas que los cineastas de vanguardia practicaron a principios de siglo, poniendo en relieve los paralelismos con la creación audiovisual del siglo XXI.

Thank You For The Music+Futuro

Mika Taanila
2002

El documentalista Mika Taanila sabe que no se puede conjugar el futuro pluscuamperfecto del verbo "ser" sin saberse de memoria su pretérito imperfecto. En estos dos ejemplares reportajes el realizador finlandés se sumerge en sendos aspectos de la era "new age" para ayudarnos a entender cuál es el porvenir de nuestra esencia. En el primero, radiografía la figura de Muzak, ideólogo del "easy listening" y creador de melodías anestésicas para una civilización que tiene nociones frívolas y sofisticadas de lo que es Dios. En el segundo, explora la filosofía, decorativa y existencial, que hubo detrás del edificio Futuro, hecho íntegramente de material plástico en la era de la crisis del petróleo. Dos miradas hacia el pasado que nos interrogan sobre nuestro siglo XXI.

Clips High Tech

2003

Desde sus orígenes, el "high tech" ha hecho de la música electrónica una combinación explosiva de samplers, loops y latidos sintéticos que, yuxtapuestos, resultan en un estallido de ritmos agresivos. Su traducción a imágenes ha dado obras maestras, como por ejemplo el video-clip de "Come to Daddy" de Aphex Twin, dirigido por Chris Cunningham, que por sí solo define la principal característica del "high tech" visual: la dictadura del ritmo controla la velocidad de la imagen y su percepción. Así lo demuestra la recopilación de los mejores video-clips "high tech" de la última década, realizada especialmente para SonarFiles: 10 Años de Sónar.

Clips Low Tech

2003

Si el "high tech" necesita una correspondencia visual percutante, el "low tech", con sus sonidos de baja frecuencia paseándose por nuestra piel sin levantar la voz, construye paisajes sonoros más líquidos y gaseosos que sólidos. El ritmo deja de ser ritmo para convertirse en textura, la imagen deja de ser imagen para convertirse en atmósfera. Ésta es una selección, realizada en exclusiva para SonarFiles: 10 Años de Sonar, de los mejores videoclips "low tech" de la última década, fiel representación visual de un sonido lento y expansivo.

Cortos Electrónicos

2003

La música electrónica tiene la capacidad de generar 24 imágenes por segundo porque a su vez es capaz de generar un espacio, de construir una atmósfera, de dibujar una arquitectura acústica. Precisamente en la construcción de una experiencia que no necesita palabras para expresarse está la clave de todo: la música electrónica es la música visual por excelencia. De ahí que su matrimonio con lo audiovisual sea inevitable. Presentamos una selección realizada en exclusiva para esta exposición, que contiene el más alto exponencial de la creatividad audiovisual de los últimos diez años. Un viaje por los puntos de encuentro entre la mejor electrónica musical y la mejor experimentación visual.

Sonarcinema

2003-2004

No nos engañemos: vivimos en la era digital. Las nuevas tecnologías tienen mucho que ver en el desarrollo, imprevisible y polifacético, de un macrocosmos audiovisual que ha convertido el lenguaje binario en un idioma universal, el Esperanto de la expresión artística contemporánea. No es extraño, pues, que este menú de variados trabajos gráficos encuentren su máximo denominador común en el idioma digital. Todos ellos ocupan un espacio indeterminado donde se disuelven las fronteras entre un clip, un corto, una instalación y un directo. ¿Por qué? Porque tanto música como imagen ocurren en un lugar nuevo, virtual, perenne.

MUSICA AVANZADA

Músicas Laterales

Antonio Dyaz

1994

En las intersecciones entre música culta y popular, allí donde la vanguardia se hace accesible y lo fácil se transforma en fascinante, se han operado algunos de los cambios más dramáticos del lenguaje sonoro en el siglo XX. No trata esta colección sobre visionarios, sino sobre artesanos del sonido que, desde diferentes lenguajes –el jazz, el impresionismo, la música contemporánea, el tango, la composición electroacústica– derribaron las últimas barreras que separaban a la música occidental de su propio futuro. Exploraciones alrededor del ritmo, el timbre, la armonía e incluso acerca de sonido / ausencia de sonido que son la base del lenguaje musical, electrónico o no, del mundo moderno.

Erik Satie, "Pièces Froides nº1"

Edgar Varese, "Integrales"

John Cage, "A Room"

Ornette Coleman, "Sadness"

Lasry Baschet, "Sonata del Cristal nº 4"

Astor Piazzolla, "Pulsación 1"

Anthony Braxton, "Small Compositions"

Edvard Artemieu, "Solaris: Winter"

Vangelis, "Heaven and Hell"

Die Zwei, "Skyliner"

Eyeless In Gaza, "Pale Hands I Love so Well"

Istvan Marta, "Szíveink Alentida"

Riccardo Sinigaglia, "Riflessi"

Carles Santos, "Flagelación o Inmobiliarias"

Nicolas Collins, "Broken Light"

Fatima Miranda, "La Voz Cantante"

Tecnología en el Ghetto

Juan Cervera

1994

Con dos giradiscos y un micrófono nació el hip-hop. Ritmo y palabra: el gen primario de su ADN es el break –rupturas rítmicas de bajo y batería del funk y la música disco que los primeros DJs del género repetían hasta la saciedad con una técnica apabullante a los platos–, y el rapper es el cronista de la vida urbana. A finales de los setenta nació en Nueva York una cultura nueva en la que bailar breakdance, pintar paredes con aerosol, scratchear discos y escribir poesía callejera acabarían alcanzando validez universal. De la vieja escuela –los años de Sugarhill– hasta la eclosión comercial a través de Run DMC y el sello Def Jam y hasta llegar a la regeneración soul y concienciada de la Daisy Age en los noventa, ésta es una crónica del sonido que vino a cambiar el mundo desde el gueto.

Public Enemy, “Mind Terrorist”

Mantronix, “Hardcore Hip Hop”

Miss Dj, “Rap it Up”

Digable Plantets, “Little Renee”

Grandmaster Flash & the Furious Five, “Flash to the Beat”

Hiphoprisy, “Theme from the Water Pistol Man”

Original Concept, “Pump that Bass-live”

Queen Latifah & Daddy O, “The Pros”

Cypress Hill, “Ultraviolet Dreams”

De La Soul, “Talkin’ bout Hey Love”

LL Cool J., “Rock the Bells”

Schoolly D., “Gucci Time”

Jazzy Jay, “Def Jam”

Just Ice, “Little Bad Johnny”

Keith Leblanc & Malcolm X, “No Sell Out-Vocal”

Public Enemy, “Show’em Watcha Got”

Acid

Zero

1994

El acid house se lo debe todo a una máquina, la TB-303 Bassline de Roland, y a un sonido, una especie de línea de bajo crujiente e hipnótica que sonaba, en la descripción que de ella hicieron quienes la escucharon por primera vez, como si se hubiera derramado ácido sobre el cacharro. Pero eso sólo fue el comienzo. Lo que vino después fue uno de los terremotos más estruendosos de la historia de la música moderna: partiendo de la oscilante lisergia de la 303, el house de Chicago entró en una fase repetitiva y futurista, absolutamente irreal pero de llamada poderosa, que se extendió como la pólvora en la prehistoria del fenómeno rave. El acid es el punto de partida de toda la música de baile moderna y estos son sus orígenes.

Adonis, "No Way Back"

Phuture, "Acid Tracks"

Mr. Fingers, "Washing Machine"

Adonis & the Endless Poker, "The Poke"

Phuture Pfantasy Club, "Got the Bug"

Armando, "151"

Jack Frost and the Circle Jerks, "Cool and Dry"

Armando, "Land of Confusion"

Armando, "Downfall"

808 State, "E Talk"

A Guy Called Gerald, "Voodoo Ray"

Stakker Humanoid, "Humanoid"

F.U.S.E., "Fu"

Hardfloor, "Acperience"

F.U.S.E., "Substance Abuse"

Hardfloor, "Trancescript"

Underground Resistance, "Acid Rain: the Fog"

Phase Featuring Dr. Motte, "Der Klang der Familie"

Ongaku, "Mihon"

Red Planet, "Cosmic Movement"

Polygon Window, "6'24"

Happy Hardcore, Breakbeat Techno & Jungle: Epilepsia Electrónica

Luis Lles

1994

Se la conoció con el nombre genérico de 'hardcore'. La música de las raves inglesas de principios de los noventa era rápida y sincopada, extraordinariamente dura para lo que se había conocido en forma de techno y house, y marcó una época. Colorista y graciosa al principio –el happy hardcore era música rave con loops de piano y voces femeninas agudas–, entró hacia 1992 en una fase de oscuridad y violencia que acabó por desembocar en el jungle, una mutación del hardcore armada sobre gruesas líneas de bajo, breakbeats acelerados hasta el espasmo y una atmósfera de terror que, a medida que se fue disipando, comenzó a dar paso al drum'n'bass. Música para las masas, viviendo para el futuro.

Shut Up & Dance, "The Art of Moving Butts"

SL2, "Way in My Brain"

Bubbles, "We Can Ride the Boogie"

Noise Factory, "Dance With the Speaker"

Doc Scott, "Here Comes the Drumz"

The Prodigy, "Everybody in the Place"

M-Beat feat General Levy, "Incredible"

Deep Blue, "Helicopter"

Nookie, "The Sounds of Music"

LTJ Bukem, "Music"

Roni Size, "Time Stretch"

Omni Trio, "Renegade Snares"

Metalheadz, "Inner City Life"

D*Note, "Criminal Justice"

Detroit

Guillermo de Juan

1995

1985: mientras en Chicago la música disco avanzaba hacia la desnudez, la máquina y el futuro, y se sudaba en los clubs de house, un poco más al noreste un puñado de jóvenes tomaba buena nota y aplicaba el mismo patrón de evolución a la música que triunfaba en los clubes a orillas de los Grandes Lagos: synth-pop europeo y funk pasados por la síncopa del electro, las obras completas de Kraftwerk y la cadencia rítmica insistente del house recién nacido, que en Detroit se interpretó en clave cósmica y futurista. Eso es el techno: una carrera hacia delante, hacia las estrellas, al infinito y lo desconocido, que comenzaron a correr Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson y que hoy prosiguen legión de artistas y DJs convencidos de que este es el estilo rey de la música de baile.

N. Drew, Richie Hawtin, A.Mamaril, "From Our Minds to Yours (Intro)"

Blake Baxter, "Forever and a Day"

Ress, "Rock to the Beat"

Rhythm Is Rhythm, "Strings of Life"

Model 500, "The Chase"

Mayday, "Freestyle"

Kevin Saunderson, "The Groove that Won't Stop"

Cybotron, "Clear 82"

Kenny Larkin, "Manik Man"

X-101, "The Final Hour"

Cyberonik, "Techanarchy"

Jeff Mills, "Solid Sleep"

Daniel Bell, "Science Fiction"

F.U.S.E., "Dimension Intrusion"

Plastikman, "Marbles"

Los Pioneros de la Aventura Sónica: Visionarios, Excéntricos y Descentrados

Jordi Costa

1996

Antes de que el hombre llegara a la Luna, las fantasías espaciales, el ideario de la ciencia-ficción y todo tipo de quimeras ya habitaban las mentes de los músicos. En paralelo a invenciones tecnológicas que acabaron influyendo decisivamente en el lenguaje musical –el sistema de sonido estéreo, los primeros aparatos electrónicos para generar sonido–, una serie de locos, visionarios o bon vivants con buen oído para detectar nuevas áreas de exploración se embarcaron en fantasías musicales que han quedado fijadas en nuestra memoria gracias al jazz –Sun Ra–, el cine –la banda sonora de Louis y Bebe Barron para Planeta Prohibido–, el estilo de vida de los cincuenta –el easy listening de Martin Denny– o incluso la música para bebés y dibujos animados de Raymond Scott. Gente que oyó un mundo nuevo.

Raymond Scott, "Girl at the Typewriter"

Carl Stalling, "Porky's Preview"

Bernard Herrmann, "Prelude-Outer Space-Radar"

Louis & Bebe Barron, "Ancient Krell Music"

Moondog, "Frog Bog"

Harry Partch, "Euphoria Descends in a Sausalito Stairway"

Martin Denny, "Hypnotique"

Esquivel, "Who's Sorry Now?"

Sun Ra and His Solar Arkestra, "Interplanetary Music"

Joe Meek, "The Entry of the Globbots"

Spike Jones, "Frantic Freeway"

Les Baxter, "Ruby"

Dean Elliott & His Big Band, "You're the Top"

The Tornados, "Telstar"

Lucia Pamela, "Indian Alphabet Chants"

Ennio Morricone, "L'Uccello dalle Piume di Cristallo"

Manfred Hübler & Sigfried Schwab, "The Lions and the Cucumber"

Walter Carlos, "Sinfonia to Cantata"

Perrey & Kingsley, "Cosmic Ballad"

Viena

Pita
1997

La geografía de la música electrónica siempre ha buscado sus ciudades fetiche. En ciertas ocasiones lo han sido Detroit, París, Montreal o Berlín, pero a mediados de los noventa ninguna capital como Viena (Austria) demostró tanta vitalidad y riqueza de ideas en tantos estilos simultáneos. De los primeros experimentos ruidistas y digitales del sello Mego al downtempo bañado en dub de Kruder & Dorfmeister, dos extremos unidos por el hilo invisible de la ciudad, ha habido en Viena ocasión para deformar el techno y el electro (el sello Cheap y Patrick Pulsinger), reinventar el arte conceptual de trasfondo bailable (Sabotage) y subvertir el groove (DJ DSL), y el filón no se agota.

Patrick Pulsinger, "Hollow Sonortity"
Mäuse, "Dieter Zimmerman"
Pomassl, "Dual Panner"
Pita, "Fehler"
Tosca, "Gemma Gemma Dub"
Dj DSL, "Sugar B. Dub"
Sil, "Tal S"
The Trumps, "B2"
Auto Repeat, "Rhythm 55"
Farmers Manual, "Nomad 60"
Sluts'n'Strings & 909, "In Your Pretty Face"
General Magic, "Funk Fridge"
Pure, "Outline"
Fennesz, "Paint it Black"
Ilsa Gold, "4 Blonde Nuns"
Glory B., "Positronic"
B.Low, "Untitled"

Illbient

Oriol Rossell

1997

El illbient es como el Nueva York en el que nació: choque de culturas y atmósferas. El nombre se le debe a DJ Spooky, aunque la esencia del sonido illbient no es sólo responsabilidad del máximo representante del género: a mediados de los noventa, tomando el ambient como base y el dub como principal ingredientes, algunos de los investigadores sonoros más atrevidos de Greenpoint (Brooklyn) –enclave conocido para la leyenda como Crooklyn– se dedicaron a producir música enferma, contaminada de la polución y el latido de la ciudad, de bajos jamaicanos y ruido experimental sinuoso, música electroacústica y breaks de hip-hop. Una revolución nacida en sellos como Asphodel, Wordsound o Liquid Sky que todavía dura.

Dj Spooky, “In the Valley of the Shadows”

Sub Dub, “Monuments on Earth”

Liminal, “Plague”

Spectre, “The Illness”

Silk Saw, “A Degenerate Form of Drowned Atlantis”

Byzar, “Rakta”

Bill Laswell, Jah Wobble & Dj Spooky, “Black Djinn Trance”

Ben Neill, “Flotation Device”

Dj Wally, “Possi Purple”

Listening Post Classics

Russell Haswell

1998

Pocas cosas unen a los temas recogidos en esta selección, como no sea que en general ninguno de ellos se puede bailar y que son del agrado de quien los ha escogido para figurar uno detrás de otro en el CD. Russell Haswell engloba bajo la imaginaria etiqueta de 'listening post classics' piezas electrónicas pensadas para pensarlas, o como mínimo compuestas para ser escuchadas de una manera activa, sin reducirlas a una mera función de ruido de fondo o experimento rutinario. Del minimalismo a la abstracción, de la electrónica de dormitorio a la electrónica de manicomio, todo lo aquí recogido son auténticas aventuras en los límites de la imaginación.

V/Vm, "Asymmetric"

Otomo Yoshihide & Steve Beresford, "Museum of Towing and Recovery"

Cylob, "Are We Not Men Who Live and Die?"

Surgeon, "Krautrock 2"

Mike Dred & Peter Green, "One-Oh-Five Cornupian"

Joy Division, "As You Said"

Philus, "Kuvio 4"

Rehberg & Bauer, "Opal"

L.A.M, "Death Toll"

John Oswald, "Plexure-Extract"

The House Sound of Chicago: el Legado de los Jackmasters

Guille de Juan

1998

La música de baile moderna comienza en Chicago. Antes del house existió la música disco, pero con el primer legado de los jackmasters –jack era la agitada forma de bailar que tenían quienes frecuentaban los primeros clubs de la ciudad del viento– nació una música de club carnosa y seca, dirigida por el martilleo imparable de un beat pero cargada de alma. Era música eminentemente electrónica, sexual y dura. Con el house comienza todo, y sus grandes himnos forman, todos juntos o en pequeños grupos, un tesoro para la historia de la música con mayúsculas. De Mr. Fingers a Farley Jackmaster Funk, de Lil' Louis a Joe Smooth, nuevamente la música negra volvió a ser el futuro.

Frankie Knuckles, "Your Love"
Fingers Inc., "Can You Feel It"
Larry Heard, "The Dance of Planet X"
Joe Smooth, "Promised Land"
Rickster, "Night Moves"
Farley Jackmaster Funk, "Love Can't Turn Around"
Marshall Jefferson, "Move Your Body"
Lil' Louis, "French Kiss/Black Out"
Derrick Carter, "Limbo of Vanished Possibilities"
Glenn Underground, "Dance Slam"
Boo Williams, "12 Tribes-Chicago Funk Dub"
Dj Sneak, "You Can't Hide from Your Bud"
Phuture, "My Only Friend"
Phortune, "Can You Feel the Bass"
Ron Maney Feat. Dj Skull, "Entities-Reborn Souls"
Green Velvet, "Flash"
Basement Trax, "Pervert"
Ron Trent, "Altered States"
Mike Dearborn, "Outer Limits"

The Sound of Cologne

Berhnard Leosener

1998

Actualmente, Colonia es una de las ciudades más citadas cuando se tiene que hablar de un enclave en el mundo que acoge una nutrida colonia de creadores electrónicos –DJs, músicos, sellos– que, además, de hacer, inventen. En Colonia se comenzó a imaginar un sonido diferente a finales de los noventa: techno minimalista con gusto por el dub y a veces por el pop, y a la vez se practicaba un pop electrónico obsesionado con el minimalismo y el detalle bonito. Los primeros años de Colonia pasan por sellos como Profan o artistas como Mouse On Mars. Actualmente la cosa está más diversificada, el sello Kompakt es el emblema del lugar y se sigue reinventando tanto el techno como el pop, pero las cosas sólo comenzaron de una forma y fue así.

Whirpool Productions, “Nothing”

Forever Sweet, “Super Trouper”

Third Electric, “Gentle Beat”

Mouse on Mars, “Dark F.X. Drykorn”

Kitbuilders, “Get Out”

Schlammpeitziger, “Salz und Brote auf Lanzarote”

Mathias Schaffhäuser, “Desaster”

The Modernist, “Eurojah”

Studio1, “Gelb 903”

Dr. Walter + M. Flux, “Cockrockitagain”

Club Off Chaos, “565 F.S”

Electro 90s

DJ Mauri

1998

En los ochenta se decía que el electro nunca sería vencido, pero la popularidad del hip-hop, el arranque del house y la explosión del rave a nivel mundial se lo llevaron por delante. Aunque no del todo: la síncopa del funk robótico resistió en ciudades como Miami o Detroit, siguió en la mente de quien utilizaba cajas de ritmos para hacer su música y en los noventa protagonizó un regreso triunfal impulsado por nostálgicos del sonido de Casiotone, la saga de Star Wars y la ciencia-ficción de cartón-piedra. Los nuevos héroes que recuperaron el legado de Kraftwerk y Afrika Bambaataa tenían nombres como I-F, Jedi Knights o Patrick Pulsinger, pero detrás de ellos hubo muchos más.

Transdata, "Electro Sessions"

Digital Factor, "T.R.O.N.I.C."

Close Circuit, "Kinetics"

Voice Stealer, "Electronic Eyes"

Mono, "E Stands for Electro"

Pete Namlook & Dandy Jack, "Chica"

DMX Krew, "Emergy Technology"

Acid Jesus, "Hibernation Drive"

RAC, "Nine"

Aux 88, "Algorithm"

Drexciya, "Aquason"

The Octagon Man, "Tvividd"

Turntablismo: la Delgada Línea Rota

Gerardo Sanz

1999

Un tocadiscos se puede utilizar para lo que fue inventado, para poder escuchar una placa de vinilo con sonido grabado: en ese caso, cumple su función. Pero si se manipula el disco mientras la aguja roza su superficie, mediante técnicas como el scratch, se puede conseguir que, además de reproducir ruidos, los pueda crear. El turntablismo, según lo definió DJ Babu –Dilated Peoples, Beat Junkies–, es cuando se utiliza el plato para componer música. Un creador moderno puede usar un Vestax del mismo modo en que Glenn Gould tocaba el piano, con dotes de virtuoso pero con la visión de un genio. El turntablismo nace cuando un instrumentista, en vez de pulsar cuerdas, toca con sus manos un vinilo y lo transforma en música diferente a la que ya tiene grabada.

Grandmaster Flash & the Furious Five, “The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel (Original 12” Mix)”

Herbie Hancock, “Rockit (Original 12” Mix)”

Gang Starr, “Dj Premier in Deep Concentration”

Eric B & Rakim, “Eric B Is on the Cut”

Malcom McLaren, “Buffalo Gals Original Version (Dj Cut Special Stereo Mix)”

Tuff Crew, “Deuce Are Housin”

Dj Cash Money, “The Music Maker”

Funkmaster Flex, “Rock the Bells / Droppin’ Science”

The X-Men, “A Turntable Experience”

Rob Swift, “All that Scratching is Making Me Rich!”

Invisibl Skratch Piklz, “Makin Me Itch”

Mix Master Mike, “Sloh Beat”

Beat Junkies, “They Don’t Understand”

Kool Dj E.Q., “Hide Your Wrecords When We Come Through”

Scratch Perverts, “Course of Action”

7 Notas 7 Colores, “Scratch Comando”

Peanut Butter Wolf, “Casio”

Dub: Génesis de la Remezcla

Ragnampiza

1999

Remezclar es transformar: a partir de nuevos sonidos y variaciones en la estructura primera de un tema, conseguir que algo suene diferente pero conservando a la vez rasgos de su primera vida. Una remezcla es una metamorfosis de la música, y eso fue lo que los maestros jamaicanos del reggae consiguieron en los años setenta jugando con las versiones instrumentales de sus canciones. En las caras B de los singles añadían bajos y efectos, minimizaban y maximizaban la forma primera de la música, le daban nuevos aires, abrían nuevos campos, aportaban nuevas ideas. A partir del latir del bajo, el dub consiguió fijar un estilo musical innovador, pero a la vez abrió las puertas para que todos los demás pudieran sufrir, vía remix, mutaciones de todo tipo.

Augustus Pablo - King Tubby Meets
the Rockers Uptown, "The Professionals"
Joe Gibbs, "African Dub Chapter Three"
King Tubby / Soul Syndicate, "Great Stone"
Blackbeard, "Ites of Dub"
Black Uhuru, "Who's in the Tomb?"
King Tubby & the Aggrovators, "Puppy Dub"
Scientist / Linval Thompson, "Cloning Process"

Héroes del Pop Sintético

Salva Canals

1999

Cuando los nuevos instrumentos electrónicos –sintetizadores, secuenciadores, cajas de ritmo– bajaron de precio y estuvieron al alcance de muchos bolsillos, hacer pop ya no era exclusivamente patrimonio de la guitarra, el bajo y la batería. Eran finales de los setenta y el punk estaba en auge. La consigna era hacerlo todo uno mismo, y hubo quien lo hizo con electrónica. Las mejores melodías y las canciones más perfectas podían hacerse de otra manera, o mejor dicho, sonar de una forma distinta, con texturas frías y ritmos pulsantes, aire de máquina y corazón de robot. Hoy, el legado del synth-pop, que así fue como se conoció el movimiento del pop sintético, nos ofrece algunas de las mejores canciones de la historia, tan adictivas como experimentales.

The Residents, “Kawliga”

Snakefinger, “The Model”

Tuxedomoon, “What Use”

Suicide, “Ghost Rider”

Der Plan, “Wat’s Dat”

D.A.F., “Coco Pino”

Chris Carter, “Beat”

Cabaret Voltaire, “Why Kill Time (When
You Can Kill Yourself)”

B.E.F., “A Baby Called Billy”

The Normal, “Warm Leatherette”

Thomas Leer & Robert Rental, “Day Breaks,
Night Heals”

The Folying Lizards, “Money”

Soft Cell, “Memorabilia”

John Foxx, “Metal Beat”

Art of Noise, “Close (To the Edit)”

El Aviador Dro y sus Obreros Especializados, “La Chica de Plexiglás”

Yello, “Bostich”

Yellow Magic Orchestra, “Technopolis”

Last Days of Disco

Raúl Orellana

1999

Hubo un momento en que la música disco tuvo que soportar el linchamiento público y vivir en el oprobio. En los ochenta era unánimemente lo peor: empalagosa, decadente, cutre y, por si no fuera esto suficiente, estigmatizada por la plaga del SIDA. Pero lejos de las pistas de baile con bola de espejos, la música disco supo reinventarse y encarar el tramo final de su historia con dignidad y con ideas que acabaron desembocando en el house. En el periodo que va de 1981 a 1985, de la muerte de Patrick Cowley al primer track creado en Chicago, la música disco ganó en profundidad experimental, en melancolía funk, se contaminó de electro, agilizó el ritmo y supo sonar más elástica, electrónica y extraña, sin perder ni un ápice de belleza. Son los años de oro del Paradise Garage y los primeros días del Warehouse de Frankie Knuckles: los últimos días del disco, uno de los tesoros mejor guardados de la música de baile.

Anthony White, "Block Party"

Cheryl Choise, "Let No Man Put Asunder"

Gayle Adams, "Your Love is a Life Saver"

Inner Life, "Ain't No Mountain High Enough"

Lenny Williams, "Choosing You"

Material with Nona Hendryx, "Busting Out"

Stephanie Mills, "You Can Get Over"

The Trammps, "Disco Inferno"

Three Degrees, "Jump the Gun"

First Choice, "Let No Man Put Asunder"

Minimalismo: de Terry Riley a Surgeon

Andrés Noarbe

1999

La máxima fundacional del minimalismo como principio estético –‘menos es más’– se aplica en todo tipo de disciplinas, de la arquitectura a la pintura o al diseño de interiores, pero en ninguna como en la música ha alcanzado tanta perfección en su esencia. De los primeros compositores contemporáneos que comenzaron a trabajar con estructuras mínimas y repetitivas (Steve Reich, Terry Riley) a muchas ramas de la música experimental digital pasando por el techno de los noventa, que se caracteriza por la repetición insistente de bucles de ritmo cuanto más desnudos mejor, el minimalismo ha sido el camino que han seguido, y siguen, quienes creen que para hacer buena música con lo justo basta y que lo superfluo sobra.

Terry Riley, “Persian Surgery Dervishes:
Performance Two”
Polonio, “Valverde”
Conrad Schnitzler, “Meditation”
Kraftwerk, “Radio Sterne”
Klaus Wiese, “Tibetan Singing Bowls”
T.A.G.C, “Eroto Pshyco Motor Disturbances”
Pan Sonic, “Johto 1”
Komet, “Trakt”
Noto, “.....”
Ryoji Ikeda, “Zero Degrees 2”
Khan, “Leni on the Cross”
Richie Hawtin & Thomas Brinkmann,
“Concept 1 96: VR”
Plastikman, “Spastik”
Coh, “20’ To 2000”
Surgeon, “Krautrock Version III”

Soundtracks Invisibles

Roger Roca
2000

La fascinación que las bandas sonoras de películas han tenido en muchos músicos actuales –y casi tanto como la música, la imponente fuerza visual de las imágenes que ésta ha acompañado– fue el punto de partida de una forma de hacer música electrónica, impresionista y expresiva, que parecía como creada ex profeso para servir al cine. Sólo que esa música no tenía ninguna imagen asociada, o quizá tan sólo las que su creador tenía en la cabeza, o las que el oyente se podía crear a modo de sugestión. Los invisible soundtracks, tal como los bautizaron las recopilaciones del mismo título del sello Leaf, son pasajes cargados de misterio y de dramatismo, de tensión y poder descriptivo, que sin ir más allá de unos auriculares, pueden ayudar a imaginar la mejor película de la historia.

Portishead, “Theme from to Kill a Dead Man”
David Shea, “# 3 the Prisoner”
Airling & Cameron, “1999 Spaceclub”
Gonzales, “Pranksterdam”
The Herbaliser, “Goldrush”
Badawl, “Intro”
Hell, “Copa”
Laika, “Storms + Skerters”
Luke Slater, “All Exhale (Rude Solo Remix)”
Un Caddie Renversé Dans L’Herbe, “Apatx”
Yoshinori Sunahara, “Clipper’s Discotheque Break”
Mathew Cormine, “Aeth”
X-Ray, “Paperback”

Drum'n'bass 2000

DJ 2D2

2000

Tras dos años de impasse, el momento que va de 1998 a los últimos meses de 1999, el drum'n'bass pareció perderse en su propio laberinto rítmico: se volvió tedioso, rutinario y dejó por el camino gran parte de la excitación de sus comienzos, parecía transformarse en un funk del montón o un pastiche progresivo. Pero en el 2000 una nueva generación de productores hicieron que muchos jungle-kids recuperaran la fe con una remesa de hits y maxis demoledores que volvieron a poner en la pista de baile la polirritmia y la potencia sísmica. Partiendo de las corrientes más oscuras del drum'n'bass (neurofunk, techstep), equipos de producción como Bad Company, Ram Trilogy y los francotiradores de siempre (Roni Size, Ed Rush, Dillinja) quisieron sacar al heredero del hardcore británico del pozo sin fondo en el que se había metido. ¿La fórmula? Líneas de bajo mastodónticas, velocidad terminal, oscuridad, conexiones con el heavy metal y alguna pincelada de exotismo tropical. Fue el renacimiento.

Use of Weapons, "Mojo Woman"

Landslide, "Drum'n'bossa"

Jagged Edge, "Rock Baby"

Adam F., "Brand New Funk"

Ed Rush & Fierce, "Locust"

Dillinja, "Fluid"

Optical & Ed Rush, "Sick Note"

Roni Size, "Snapshot"

RAM Trilogy, "Gridlock"

Bad Company, "The Nine"

Konflikt, "Phobia"

Hi Tech Breaks: la Nueva Escuela del Breakbeat

Kosmos

2000

A finales de los noventa, el big beat parecía haberse transformado en una caricatura de sí mismo. Al éxito comercial de The Chemical Brothers y Fatboy Slim se sumó una gran cantidad de discos de breakbeat festivo y étílico que parecían no querer ir más allá de la fusión de funk, hip hop, guitarras y canciones reconocibles. Y entonces fue cuando la nueva escuela del break tomó el relevo con un breakbeat más serio, intencionadamente más inteligente y, en la práctica, bastante más imaginativo que su precedente comercial, aunque mucho menos divertido. Los nu skool breakz, nombre genérico para una escena ramificada en mil variantes, son la alternativa inteligente y progresiva del breakbeat, un género con gurús (Rennie Pilgrem, Adam Freeland), sellos bandera (Mob, TCR) y una consistencia que no parece resquebrajarse.

Shut Up And Dance, "Alcoholic Beans"

Waveform, "What's that Sound?"

Uptown Connection, "Madness"

Tsunami One & Bt, "Hip-hop Phenomenon"

Freq Nasty, "Move Back"

Mondo Paradiso, "Whale Nation"

Arthur Baker & Rennie Pilgrem, "Hey Funky People"

Subphonic, "Step Dragon"

Uncouth Youth, "B-Boy on da Rocks"

Lexi Love, "Love 1"

Makesome, "Breaksome Pig"

Ils, "Revolver"

Electrónica naïf

Javier Blánquez
2000

La fascinación por lo infantil siempre ha estado presente en la música electrónica, tanto en la de baile –no hay más que recordar algunos modos de comportamientos del rave: los chupetes, las melodías simples...– como en la en principio entendida para escuchar en casa. La electrónica ingenua, que también ha recibido la etiqueta de idilitrónica, por su superficie sónica emocional y bonita, que sugiere un mundo idílico de fantasía, es ese subgénero nacido de la IDM que apuesta por experiencias sonoras como de sueño, por canciones que parecen de cuna y por ilusiones que transportan al oyente a un mundo de ilusiones, de sonidos frágiles, en el que parece sentirse como un niño.

Animals On Wheels, “Just Saying”
Aphex Twin, “Fingerbib”
Bodenständig 2000, “Pogos Abenteuer”
Plone, “Marbles”
Global Goon, “Afterlife”
F.X. Randomiz, “Displatz”
Rom = Pari, “Here They Scum!”
Caustic Window, “Pigeon Street”
D’Arcangelo, “Tunemx II”
H. “Sack” Ziegler & F. Schuelge “Blumm”,
“Toygrooves”
Autechre, “EP//Envane (Bogdan Raczynski Remix)”
Isan, “Damil 85”
Mouse on Mars, “Sui Shop”
Ensemble, “Proposal Six”
Leila, “Two”
Like A Tim, “New Colours”
Boards of Canada, “Royvig”
Mu-Ziq, “Goodbye, Goodbye”

Groove Magazine

Nicolas Höppner / Thilo Schneider
2001

Esta recopilación es un buen reflejo de lo que era la música electrónica en un no tan lejano 2001. Aquel año, el festival Sónar pidió a algunas de las principales revistas especializadas del mundo un menú en el que se ofrecieran pistas, certezas y corazonadas al respecto de lo que era la producción experimental y de baile en ese preciso momento, con la idea de pronosticar qué sería también en el futuro inmediato. La aportación de la publicación gratuita alemana Groove fue especialmente certera al señalar artistas como Lawrence, Arovane, Isolée o Safety Scissors entre los más prometedores de la nueva generación de productores a medio camino entre la pista de baile y el dormitorio. Anticiparon el favor popular del microhouse y la indie-trónica y acertaron.

Metamatics, "Interest From Radio / For Brother"
Process, "A1"
Rawell, "Sample Story"
Safety Scissors, "Untitled"
Jan Jelinek, "Tendency"
Lawrence, "Gilbert"
Isolée, "Brazil.com - Non Radio Edit"
Suite K, "A1"
Arovane, "Nacrath"
Luomo, "Market"
Cristian Vogel, "La Isla Piscola (Herbert's Harbour Dub)"
Soylent Green, "On the Balcony"
Safety Scissors, "B!"
Cabanne Feat. Ark & John Thomas, "Take 3"
Twerk, "Neurotika"

Bootlegs

David Broc

2002

Reciben también el nombre de mash ups o bastard pop, y no deja de ser la confirmación de que incluso las prácticas más antisistema en la música experimental acaban por tener un despunte popular. Partiendo de la idea de plunderphonics o apropiacionismo que teorizó y practicó John Oswald –es decir, robar, tomar la música de otros sin pedir permiso y sin que las leyes del copyright pudieran impedir la consecución de una obra final que se construye exclusivamente a partir de composiciones ajenas–, los guerrilleros del bootleg se han dedicado desde hace poco a planchar experiencias sonoras que consisten en unir dos temas conocidos en uno solo, generalmente a partir del a cappella de una canción famosa con la base instrumental de otra. El resultado es un pop Frankenskein tan irreverente como revelador, la demostración de que 1+1 es mucho más que 2.

Bit Meddler, "Shitmix 2000"
Evolution Control Committee, "Rebel Without a Pause"
Girls on Top, "Being Scrubbed"
Soulwax, "Beastie Boys vs. Herbie Hancock vs. INXS vs. AC/DC"
Rude Ass Tinker, "U Can't Touch This"
Kid606, "Straight Outta Compton Remix"
Osymyso, "Intro-Inspection"
Matmos, "Great White Entertainers"
Freelance Hellraiser, "A Stroke of Genius"
Bit Meddler, "Genie in a Bottle"
Girls on Top, "I Wanna Dance with Numbers"
Knifehandchop, "I'm Sorry Miss Pollard"
Dj Hype, "Ready or Not Remix"
Kurt Rush, "Overloaded"
Knifehandchop, "Knifehandchop is my Favourite DMX Master"
Dsico, "Love Will Freak Us"
Freelance Hellraiser, "Kylie vs. New Order"

Indietrónica

Juan Manuel Freire

2002

El pop, al fin y al cabo, es pop y se puede hacer con lo básico: con un micrófono, con una guitarra y poco más. Es como se han parido las canciones pop toda la vida, pero en el momento en el que la tecnología abre nuevas posibilidades es normal que los artesanos de la canción quieran probar otras opciones y texturas. La indietrónica es una mutación del pop independiente de toda la vida que sólo tiene sentido en el momento en que el ordenador portátil se convierte en la herramienta básica de una nueva generación de productores. Desde la autonomía que este instrumento concede, y aprovechando toda su paleta de nuevos ruidos –clicks, manipulación digital, glitches y demás–, la indietrónica descubrió un pop que era como el de siempre pero que sonaba diferente y a su tiempo.

Sierpinski, "Invitation to Smile"

John Matthias, "All the Time in the World"

Hood, "You Show No Emotion at All"

Christian Kleine, "Red Norvo"

Lali Puna, "Don't Think"

The Notwist, "Pilot (Console Mix)"

Console, "Conti.nue"

Björk, "Domestica"

Ulrich Schnauss, "Nobody's Home"

Arovane, "Thème"

Múm, "I Can't Feel My Hand Any More, It's

All Right, Sleep Still"

Styrofoam, "No Matter What"

Dnet, "(This Is) the Dream of Evan and Chan"

Mogwai, "2 Rights Make 1 Wrong"

Glitchcore / Laptop Punk

Javier Blánquez

2002

Mientras la indietrónica entiende las posibilidades sonoras y estéticas de los clicks & cuts como una forma de decoración, hay quien ha preferido usar todo ese detritus musical para molestar y hacer el animal. Utilizar el ordenador portátil no sólo para crear, sino también para incordiar, una práctica que Mike Paradinas describió como 'glitches con actitud' y que en conjunto puede catalogarse como glitchcore: nuevos bromistas de la era informática que se apartan de la educación exquisita de la IDM tradicional y que han ensuciado su música autista acudiendo a todo lo sobrante o mal visto de la baja cultura electrónica: patrones rítmicos tomados del gabber, apropiacionismo bootleg, bronca digital o revisiones de estilos marginales como el ragga. El objetivo es dar la murga y lo consiguen.

Kid606, "Chart Topping Radio Hit"

Dj Scud / Errorsmith / I-Sound, "No Love"

Something J/Dj Maxximus, "Mercedes Bentley vs.

Armani Versace"

Manitoba, "Give'r"

Gold Chains, "I Come From San Francisco"

Cex, "Florida (Is Shaped Like a Big Droopy

Dick for a Reason)"

Blectum from Blechdom, "Detrech Warping"

Dat Politics, "Pie"

Kid606, "Catstep/My Kitten/Catnap Vatstep

DSP remix by Hrvatski"

Venetian Snares, "Breakfast Time for Baboos"

Lesser, "The Gearhound Suite"

Hellfish, "Turntable Savage"

Knifehandchop, "Used To Be a Raver"

Wobbly, "Track 3"

Max Tundra, "The Balaton"

Microhouse

Marc Piñol,
2002

Acuñado por el periodista Philip Sherburne, el microhouse responde perfectamente a lo que su nombre indica: la rama del house que se aprovecha de la tecnología digital para enriquecer su paleta de sonidos, aunque no hay que reducirlo únicamente a la superposición de house y clicks. El microhouse fue en su origen eso, una suma de beats sexys adornados con todo tipo de chasquidos y sonidos microscópicos que daban una dimensión estética y experimental, pero con el tiempo también se ha convertido en el área de desarrollo principal de una música, la de baile, que ha visto claro que su evolución va ligada a la de la tecnología. El microhouse ha conseguido escapar a su propia fórmula y diversificarse –sonido Kompakt, digital disco, macrohouse– en una serie de sabores que han dado forma a los sonidos más groovies del recién estrenado siglo.

Isolée, “Beau Mot Plage”

Akufen, “Psychometry vol. 1 b. 1.1”

Markus Nikolai, “Passion”

Swayzak, “Ping Pong”

Luomo, “Tessio”

Right Side Reverse, “Invisible (Nathan’s Hide & Seek Dub)”

Spacetime Continuum, “Movement # 3

(Herbert Remix)”

Brooks, “Clix”

Theorem vs. Swayzak, “Day from Hell”

2 Dollar Egg, “Mellow Tunis”

Electropop

Omar
2002

La nostalgia es una fuerza irrefrenable ante la que el ser humano no puede luchar, y es la que hace que el pasado vuelva. Y durante muchos años han estado volviendo, una y otra vez, los años ochenta, la década del kitsch, de la música siniestra y del pop sintético, de los maquillajes raros y la ropa excéntrica. El fenómeno conocido como electroclash ha sido una de las maniobras de aprovechamiento del legado de los ochenta mejor urdidas –todo obra del responsable del sello Mogul Electro de Brooklyn, Larry Tee–, pero también una fuerza social que ha despuntado en todas partes y que ha convertido al nuevo synth-pop en una de las manifestaciones más comerciales y populares de la música dance en esta década. Como una escena rave paralela al rave, el electroclash ha vuelto a traer las melodías, la caspa y el electro de saldo a las pistas de baile. Y la diversión está asegurada.

Martini Brös, “Der Weg”
Lind Lamb, “Hot Room”
Superpitcher, “Heroin”
Polyester, “J’Aime Regarder les...”
Artist Unknown, “Anthem”
Romina Cohn, “In the Night”
The Parallax Corporation, “Slowflight/Runner”
Bangkok Impact, “Junge Dame Mit Freundliche Tel”
Vitalic, “Poney Part 1”
Break 3000, “Sacrifice”
Adult, “Nausea”
Black Strobe, “Innerstrings”
Terence Fixmer, “Electrostatic”
E-Men, “Animal Skin”

IMAGEN GRÁFICA

SonarFiles: 10 años de Sónar incluye la muestra de una serie de fotografías representativas de la evolución de la imagen gráfica del festival. Obras concebidas bajo la dirección artística de Sergi Caballero y realizadas por fotógrafos de la entidad de Biel Capllonch.