



**Doctorado en Artes**

# **La experiencia musical en fiestas electrónicas**

*Un estudio sobre la cognición corporeizada, imaginística y social en públicos y DJs de La Plata, Argentina*

**María Marchiano**

**Directora: Dra. Isabel Cecilia Martínez**

La Plata, diciembre de 2022

# Índice general

Agradecimientos.....	i
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PARTE I. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>1</b>
Capítulo 1. Las fiestas electrónicas.....	2
La música electrónica de baile .....	4
La performance del DJ .....	20
El público .....	25
Capítulo 2. Supuestos generales del poscognitvismo .....	28
Capítulo 3. Enfoques enactivos y corporeizados de la cognición.....	33
El enactivismo y la teoría de la autopoiesis .....	33
La cognición musical corporeizada y enactiva .....	38
El baile y sus sincronías con la música .....	42
La sociedad y la cultura en el movimiento.....	45
Capítulo 4. Metáfora conceptual y esquemas-imagen .....	50
Los esquemas-imagen .....	54
La metáfora conceptual .....	64
Conceptos metafóricos sobre la música .....	74
Capítulo 5. Las perspectivas de la atribución mental .....	81
Las perspectivas de primera y de tercera persona .....	84
La perspectiva de segunda persona .....	87
La segunda persona en contextos musicales .....	96
<b>PARTE II. METODOLOGÍA.....</b>	<b>102</b>
<b>PARTE III. ESTUDIOS EMPÍRICOS.....</b>	<b>112</b>
Capítulo 6. El baile .....	113

Metodología general.....	113
Estudio 1: patrones de movimiento.....	114
Estudio 2: macroforma del baile .....	125
Conclusiones parciales .....	151
Capítulo 7. Metáforas sobre la experiencia musical .....	173
Método de análisis.....	173
Resultados .....	175
Conclusiones parciales .....	212
Capítulo 8. Interacciones de segunda persona en la fiesta.....	232
Método de análisis.....	232
Resultados .....	234
Conclusiones parciales .....	281
<b>PARTE IV. DISCUSIÓN GENERAL Y CONCLUSIONES .....</b>	<b>297</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>319</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES.....</b>	<b>349</b>

# Agradecimientos

A Isabel Cecilia Martínez, por su guía y apoyo incondicional a lo largo de los últimos años.

A todos los miembros del equipo dirigido por Isabel, por las interminables discusiones sobre los temas que atraviesan esta tesis.

A la Universidad Nacional de La Plata, la Facultad de Artes y el Laboratorio para el Estudio de la Experiencia Musical, por el apoyo económico e institucional que permitió la elaboración de esta tesis.

A todos los docentes del Doctorado en Artes que contribuyeron con sus seminarios a mi formación.

A Adrián Oviedo y Sofía Cullerés por su ayuda con la transcripción de las músicas usadas en esta tesis, y a Pilar Marchiano y Franco Guzzo por la elaboración de las imágenes que conforman algunas figuras.

A todos los amigos y familiares que pusieron la oreja durante los meses de escritura.

Y a todos los compañeros de fiestas, con nombre propio o anónimos, que hicieron posible esta tesis.



# INTRODUCCIÓN

## INTRODUCCIÓN

El tema central de esta tesis es la experiencia musical del público y de los DJs en fiestas electrónicas, situada en la ciudad de La Plata entre los años 2018 y 2022. En la última década, la ciudad de La Plata pudo apreciar un crecimiento importante de la escena electrónica local, con una proliferación importante de DJs, productores y ciclos de fiestas *underground*, entre los cuales se destacan Delicia Technopride, 999ciclo, Mundo Perro, LowFi, Avalancha de Techno y Factory Freak, entre otros.

La relevancia de la música electrónica de baile no sólo se limita al ascenso de la escena electrónica de esta ciudad, sino que se manifiesta también en el lugar privilegiado que ocupa en las actividades nocturnas de ocio en gran parte del mundo y en la irrupción de muchas de sus técnicas y atributos musicales en otros géneros musicales. Pero, en contra de esta relevancia, este tipo de música no suele formar parte de ni de la formación musical ni de la investigación musical. Los antecedentes locales sobre lugar de la música electrónica de baile en la educación y la ciencia son muy recientes. Por un lado, a inicios del 2022 el Instituto Cultural de la Provincia de Buenos Aires lanzó un programa educativo orientado a la producción de música electrónica denominado *Electrónica bonaerense*. Y, por otro lado, las tesis de Iván Anzil del año 2016 y de Lucio Consolo del 2020 han situado la música electrónica de baile como un tema de investigación científica en artes en el marco de la Facultad de Artes, UNLP. Con la presente tesis se pretende aportar a este desarrollo institucional incipiente y en crecimiento de la música electrónica en el campo educativo y científico, orientado a la inclusión de las músicas significativas para nuestra cultura en la formación y la investigación.

La música electrónica de baile y el contexto de las fiestas al que se orienta su producción suponen tipos experiencias musicales particulares, tanto del DJ como del público. El estudio de este tipo de experiencia constituye una novedad en el campo científico. La realización de esta tesis se basa en la idea de que su comprensión resulta fundamental para su inclusión en programas educativos y puede además aportar al desarrollo artístico de la música electrónica.

## Estado del arte

El tema de la experiencia musical en fiestas electrónicas que atraviesa esta tesis se compone de dos áreas que han sido investigadas por diferentes disciplinas: la música electrónica de baile y las fiestas como su contexto natural de práctica (que han sido

## INTRODUCCIÓN

estudiadas por la musicología en el primer caso y por la sociología en el segundo) y la experiencia musical (que constituye el objeto de estudio primario de la psicología de la música).

Hasta el momento, el estudio de las fiestas electrónicas se ha centrado principalmente en su dimensión sociológica, abordando problemáticas vinculadas a la genealogía de los subgéneros musicales, a los tipos de fiestas en función de los niveles de producción y del rol del DJ y al consumo de drogas, entre otras. El análisis de la música electrónica ha sido abordado por la musicología, que se centra en la descripción e interpretación de las lógicas subyacentes a la composición y percepción de la música electrónica. Todo esto será desarrollado en el capítulo 1.

Sin embargo, el estudio de las diversas dimensiones que constituyen la experiencia musical que las personas viven en el contexto de las fiestas excede el ámbito de estudio de la sociología y de la musicología. En este sentido, si bien la definición del tema de investigación de esta tesis se nutre de los aportes de la musicología y la sociología para caracterizar la música y el contexto general de las fiestas en que se produce la experiencia, los antecedentes fundamentales serán los del campo de la psicología de la música, que aborda el problema de la experiencia musical como su objeto central de estudio. Actualmente, esta disciplina se enmarca en las perspectivas poscognitivistas que atraviesan el estudio de la cognición humana, que serán introducidas en el capítulo 2. El poscognitivismo reúne una serie de enfoques diversos que comparten el interés sobre la recuperación del cuerpo en la cognición, que acompaña la búsqueda de superación de los dualismos ontológicos modernos. Dada su relevancia en el estudio de la experiencia musical y el vínculo de sus objetos de estudio con las descripciones de la experiencia en fiesta electrónicas propuestas hasta el momento por estas y otras disciplinas, en esta tesis trabajaré con los siguientes enfoques poscognitivistas: el enfoque enactivo y corporeizado sobre la cognición musical (capítulo 3), la teoría de la metáfora conceptual y los esquemas-imagen (capítulo 4) y las teorías de la atribución mental de la filosofía de la mente (capítulo 5). Además, estos enfoques se seleccionaron con el fin de alcanzar una caracterización lo más completa posible de la experiencia musical, abordando los diferentes niveles sobre los que se desarrolla la cognición: mientras los enfoques enactivos y corporeizados se centran en los procesos subpersonales y eminentemente físicos de la experiencia musical, tanto la teoría de los esquemas-imagen y la metáfora conceptual como las perspectivas sobre la atribución mental se focalizan en los procesos personales, que detentan un fuerte carácter mental. La experiencia musical en fiestas electrónicas

prácticamente no ha sido estudiada desde ninguno de estos enfoques, a excepción de los trabajos de Ragnhild T. Solberg, y algunos estudios no sistemáticos de Hans Zeiner-Henriksen, que serán descritos en los capítulos 1 y 3.

Aunque existen ciertos lineamientos generales que unifican los diferentes enfoques poscognitivistas, los estudios en psicología de la música suelen explicar la experiencia musical en un contexto dado a partir del análisis de una de las dimensiones cognitivas que la componen. En esta tesis propongo estudiar las dimensiones corporeizada y enactiva, imaginística y social de la experiencia musical en fiestas electrónicas para explicarla de forma integral.

### **Justificación y fundamentación del problema**

*¿Cómo es la experiencia musical del público y de los DJs en fiestas electrónicas?* es el problema principal de esta tesis. Como expliqué en la sección anterior, la experiencia es planteada en esta tesis como corporeizada y enactiva, imaginística y social, de modo que a la luz del estado del arte de la psicología de la música se derivan problemas específicos: *¿cómo es la experiencia musical corporeizada y enactiva, imaginística y social del público y de los DJs en fiestas electrónicas?*

Dada la falta de antecedentes específicos sobre las características que adquiere cada una de las dimensiones de la experiencia musical en el contexto específico de las fiestas electrónicas, se vuelve necesario abordar su estudio empírico con el objetivo general de describir cada una de ellas. Los alcances de este objetivo se restringirán a los límites de cada dimensión cognitiva que cada una de las teorías poscognitivistas propone. De este problema general se derivan los problemas específicos que cada enfoque poscognitivista postula sobre la dimensión de la experiencia musical que tematiza:

- a. Cognición enactiva y corporeizada: *¿cuáles son las características del baile social en fiestas de música electrónica?*
- b. Cognición imaginística: *¿de qué modo conceptualizan las diferentes dimensiones de la experiencia musical de los DJs y el público de las fiestas electrónicas?*
- c. Cognición social: *¿cómo son las interacciones sociales entre los miembros del público, y entre estos y los DJs, y de qué modo atraviesan la experiencia individual con la música durante una fiesta electrónica?*

## INTRODUCCIÓN

El propósito último de la presente tesis es explicar la experiencia a partir de las descripciones cognitivas realizadas. Dado que la experiencia musical (al igual que toda experiencia humana) se trata de un único fenómeno en el que intervienen múltiples variables, su explicación requiere de la integración de las dimensiones que la componen. Si bien esta integración puede considerarse un objetivo general del poscognitismo, en esta tesis se abordará con el objetivo de explicar la experiencia musical en el contexto específico de las fiestas electrónicas. Sin embargo, dada la inserción de estos problemas en el programa de investigación dirigido por la Dra. Isabel Cecilia Martínez, que propone una mirada cross-cultural de la experiencia en diversos ámbitos de práctica musical, se espera que las articulaciones entre los dominios cognitivos resultantes de esta tesis puedan generalizarse a otros contextos musicales y aporten al campo de la psicología de la música. Por este motivo, este propósito general encierra el problema de los posibles vínculos entre los diferentes dominios de la cognición musical:

- Vínculo entre la cognición musical (a) enactiva y corporeizada y (b) imaginística: ¿qué rasgos de la interacción corporal con la música (manifiesta en el baile del público y las acciones performáticas del DJ) sostienen las metáforas conceptuales sobre la experiencia musical?
- Vínculo entre la cognición musical (a) enactiva y corporeizada y (c) social: ¿qué características del baile del público y de las acciones performáticas del DJ intervienen en las interacciones sociales con el DJ y entre los asistentes a la fiesta?
- Vínculo entre la cognición (b) imaginística y (c) social: ¿qué lugar ocupa la cognición imaginística en las interacciones sociales de la fiesta durante la experiencia musical?

Estos problemas se derivan de forma lineal y directa de los vínculos lógicos entre las variables de la experiencia musical planteadas por cada enfoque del poscognitismo, y persiguen el objetivo de guiar la interpretación teórica final de esta tesis (desarrollada principalmente en la Parte IV correspondiente a la Discusión general y Conclusiones), por lo que no serán indagados y contrastados empíricamente

## **Sustento teórico y fundamentación de hipótesis**

El supuesto principal que definió el recorte del objeto de estudio de esta tesis es que la experiencia musical en fiestas de electrónicas es corporeizada, imaginística y social. Las

hipótesis sobre las características de cada dominio de la cognición musical en fiestas electrónicas se derivan del estado del arte de cada uno de los enfoques poscognitivistas propuestos, que delinearé muy brevemente, dado que serán desarrollados debidamente en la Parte I correspondiente al Marco teórico:

- a. Hipótesis sobre el baile: el baile en fiestas electrónicas se caracteriza por alineamientos temporales con la música y patrones espaciotemporales de movimiento compartidos entre las personas. Esta hipótesis se construyó en base a las ideas de los enfoques enactivos y corporeizados de la cognición musical, que plantean que el proceso cognitivo más simple y subpersonal que comparten todos los seres vivos es el acoplamiento físico a las características del entorno (i) material y (ii) social. En contextos musicales, este acoplamiento se manifiesta en (i) alineamientos sensoriomotores a la métrica musical y (ii) formas de adaptación mutua a los comportamientos de las personas con las que se comparte la experiencia musical.
- b. Hipótesis sobre la conceptualización metafórica: las áreas de la experiencia musical conceptualizadas metafóricamente serán la interacción con la música electrónica y la interacción con otras personas presentes en la fiesta. Respecto de la conceptualización de la interacción musical, se espera identificar algunas de las metáforas desarrolladas sobre el análisis de la música tonal y otras específicas de la música electrónica. Esta hipótesis se sostiene sobre la teoría de los esquemas-imagen y la metáfora conceptual, que propone que las ideas abstractas en general y de la música en particular son elaboradas metafóricamente a partir de estructuras muy simples que emergen de nuestros modos más básicos de interacción con el mundo físico. En contextos musicales, los análisis de las metáforas conceptuales se han centrado principalmente en nuestro acercamiento de la música y focalizado sobre todo en la música tonal. La conceptualización metafórica de otras dimensiones de la experiencia musical (como las interacciones sociales que la constituyen) prácticamente no ha sido estudiada.
- c. Hipótesis sobre las interacciones sociales: las interacciones sociales que atraviesan la experiencia con la música durante una fiesta son subpersonales (que involucran la cognición enactiva y corporeizada) y personales (que involucran atribuciones mentales). Estos vínculos se entablan tanto entre los miembros del público como entre el público y el DJ, y las atribuciones de segunda persona tienen un lugar especialmente central en los mismos. Estas hipótesis están basadas en las ideas que componen las *perspectivas de la atribución mental*, según las cuales la comprensión

de los estados mentales de otra persona requiere de un proceso de atribución de índole personal, que puede ser de inferencial y requerir de cierto nivel de interpretación, o implícito y percibirse de forma directa en las expresiones corporales. Estas perspectivas filosóficas sobre la cognición apenas han sido estudiadas en contextos musicales, y la hipótesis de que las interacciones sociales que se entablan en las fiestas electrónicas poseen un carácter mental personal se enmarca en el programa de investigación organizado por la Dra. Isabel Cecilia Martínez, que constituye un aporte teórico novedoso al estudio de la experiencia musical.

### **Metodología y delimitación**

El tema de esta tesis se delimitó geográfica y culturalmente a la ciudad de La Plata por el conocimiento previo sobre la escena electrónica local y por la facilidad de acceso a la misma. Para su investigación se elaboró un diseño cualitativo basado en tres estudios empíricos contruidos sobre los problemas específicos planteados: (a) la cognición enactiva y corporeizada vinculada principalmente al baile en las fiestas, (b) la conceptualización imaginística de la experiencia en las mismas, y (c) los vínculos sociales de índole personal entre los miembros del público y entre el DJ y el público. Los detalles sobre los aspectos metodológicos serán explicados debidamente en las Partes II y III.

# **PARTE I. MARCO TEÓRICO**



## Capítulo 1. Las fiestas electrónicas

La música electrónica es un tipo de música orientada al baile en contextos de fiestas. El antecesor más directo de la electrónica es la música disco, también destinada al baile social, surgido en la cultura urbana, gay y afrodescendiente en la década de 1970. Unos años más tarde, la campaña homofóbica y racista “Disco sucks!”<sup>1</sup> hizo menguar el uso del término *disco* e instaló la idea de su desaparición, pero en verdad se transformó y sostuvo en un nuevo movimiento en la ciudad de Chicago (EEUU): la música House, término utilizado (junto al de *música dance*) por las industrias discográficas para reemplazar la categoría de *disco* (Fikentscher, 2000). El otro género musical e históricamente relevante hasta la actualidad es el Techno de Detroit, creado apenas unos años después del House por jóvenes afroamericanos de clase media e intelectuales, que tomaron influencias del grupo musical Kraftwerk, del funk y del synthpop europeo (Vitos, 2018). El Techno tuvo su pico de popularidad en la década de 1980 en Inglaterra (inicialmente etiquetado como *acid house*) y posteriormente tomó fuerza en Alemania.

La música electrónica de baile se configura inicialmente como un género *underground*, tanto porque su consumo estaba restringido a un pequeño número de personas informadas, como por su función sociopolítica, que

la enmarca como un tipo de música que –para mantener su significado y continuidad– se aleja en gran medida de la sociedad mainstream, de los medios masivos y de aquellos con poder para hacer cumplir los códigos morales y estéticos prevalentes (Fikentscher, 2000, p. 5).<sup>2</sup>

Los varones gays afroamericanos y latinos encontraron en la música y las fiestas electrónicas aquello que años atrás habían perdido con el declive del disco: un espacio de reafirmación de la identidad por fuera de los miradas juiciosas y represoras de la sociedad mainstream, y en donde el placer corporal tomaba forma en la pista de baile (Jackson, 2004).

Actualmente existen fiestas *underground* y fiestas *mainstream*, así como también estilos y géneros de música electrónica más cercanos a un contexto u otro, como expresa un DJ residente en la ciudad de La Plata en una entrevista realizada para la presente tesis:

---

<sup>1</sup> En este capítulo utilizaré una cantidad importante de términos en inglés que se usan sin traducirse en nuestro idioma, probablemente por su difusión a través de las interfaces para la producción musical y la performance de música electrónica.

<sup>2</sup> Muchas de las citas directas transcritas a lo largo de la tesis están originalmente escritas en inglés. En todos los casos ofreceré una traducción propia al español.

DJ1: No es lo mismo si ponés música re comercial. Para mí. O la selección, la elección de determinada música... creo que habla mucho de la situación. (...) Siempre a las fiestas electrónicas a las que fui había como una ruptura de ciertos cánones, de que... de que en realidad cualquiera puede hacer lo que sea y que esté todo bien. Con respecto a la fiesta ésta en donde toco, es como que ellos... siempre los pibes... el grupo la organiza como que hablan un poco de que sea una fiesta inclusiva, un espacio inclusivo. Para mí las fiestas electrónicas -y eso siempre se los digo- siempre fueron espacios inclusivos, en donde estaba todo bien, de si eras... O sea, al respecto de identidad de género en particular. Siempre fueron así, para mí. Hablar de espacio inclusivo es redundante para mí en una fiesta electrónica. (...) También es cierto de que hay un montón de otros ambientes de música electrónica que tal vez sean -no sé, tipo boliches- igual que siempre. Pero en este caso, está bueno desde ese lado. Y creo que hay un mensaje, en ese sentido, de igualdad y de... de comunicación con todas las personas.

MM: ¿Eso se refleja en la música? ¿En la selección, en la elección musical, de alguna forma? Porque vos dijiste lo de la música comercial...

DJ1: No sé si en la... Por ahí sí, desde ese lado sí. Yo pienso que sí. Pero bueno, es una idea profunda que tengo yo con respecto de lo que creo que es la música comercial, o la música. O adónde llevo la investigación, digamos, de lo que yo voy a poner. Que por ahí pongo música de artistas que no conoce nadie, que descubro... En realidad, los elijo porque es funcional para el ritmo que yo quiero trabajar. Pero generalmente me lleva a la búsqueda de encontrar cosas que por ahí no son muy conocidas. Y poder volcarlo en una pista y que la gente lo perciba como algo positivo y que se produzca algo copado... me parece que está buenísimo desde el punto de vista musical. Creo que hay una transmisión de data, de que “hay otra música, hay más”. De que hay más música, que hay mucha música por escuchar.

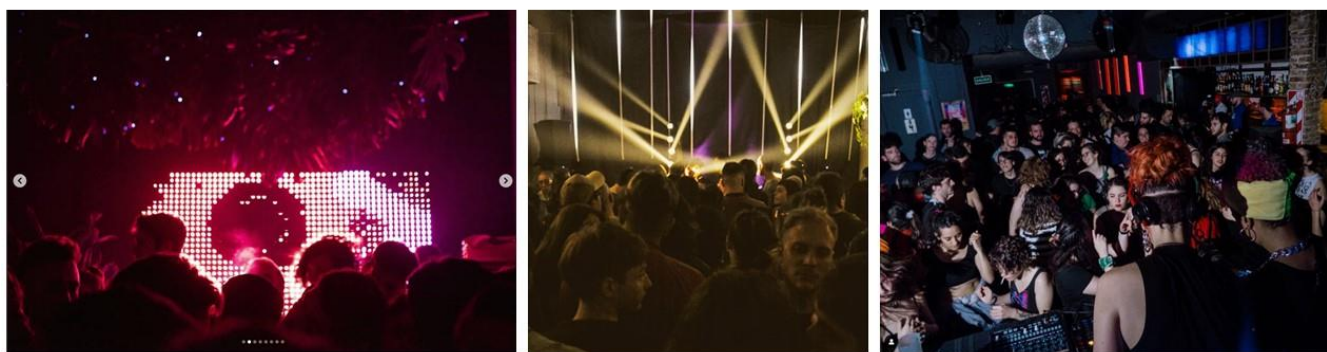


Figura 1. Imágenes de fiestas electrónicas en La Plata tomadas de sus cuentas oficiales de Instagram. De izquierda a derecha: Delicia Technopride 2019, 2022, y Factory Freak 2019.

En esta tesis, trabajaré en el contexto de las fiestas *underground* de La Plata entre los años 2018 y 2022, y las músicas electrónicas que suenan allí (Figura 1). Dado que el tema general de estudio de esta tesis es la experiencia musical, de la complejidad que constituye la situación de una fiesta de música electrónica me centraré en la descripción de tres áreas: la música, el performer y el público.

## La música electrónica de baile

Si bien la música electrónica de baile es -como su nombre lo indica- una música producida para ser bailada, no se define únicamente por esta orientación al movimiento, dado que existen una variedad enorme de músicas orientadas a la danza (Fikentscher, 2000). *Música electrónica de baile* es un término paraguas, un metagénero que engloba a una cantidad enorme y heterogénea de músicas, todas ellas producidas con recursos electrónicos, grabadas en formato de *tracks* que el DJ usa en la fiesta para tocar, y destinadas al baile (McLeod, 2001).

Al año 2016, la página web Wikipedia registraba 173 subgéneros de música electrónica de baile (Anzil, 2016). Hay al menos dos motivos que explican esta excesiva cantidad de subgéneros. Desde un punto de vista económico y comercial, las etiquetas que dan nombre a los subgéneros –entre los que podemos encontrar algunas tan extrañas como *amyl house*, *ragga-jungle*, *cosmic dance*, *abstract beat*, *neurofunk*, *progressive low frequency*, *organic electro*, o el aparentemente algo contradictorio *hard chill ambient*– son una estrategia de mercado para crear modas. Una vez que la música ya existe, las empresas se encargan de ponerle un nombre para venderla bajo una nueva etiqueta (como sucedió con el *Techno*, cuyo nombre fue instalado en el disco “*Techno! The New Dance Sound Of Detroit*” para diferenciar esa nueva música del *House* de Chicago<sup>3</sup>; McLeod, 2001). Desde un punto de vista social y cultural, en sus aproximadamente 40 años de existencia, la música electrónica de baile ha recorrido el mundo y se ha desarrollado estilísticamente, dando lugar a la variedad exacerbada de subgéneros y estilos que conocemos hoy. Para Reynolds, “las categorías de los subgéneros [de música electrónica de baile] son útiles porque ‘también son un modo de hablar de la música, de discutir sobre qué es o hacia dónde debería ir’” (en MacLeod, 2001, p. 66). Sin embargo, mientras los géneros mayores o principales suenan muy distintos –como el *House* y el *Techno*–<sup>4</sup>, las diferencias musicales entre muchos subgéneros y los rasgos sonoros que definen los límites de cada uno de ellos no suelen ser muy claros. Aunque “analizar en detalle cada género de la música electrónica

<sup>3</sup> El disco “*Techno! The New Dance Sound Of Detroit*” está disponible en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=i3u7NUBfhk4>

<sup>4</sup> Algunos ejemplos de *tracks* de *House* y de *Techno* de algunos de los productores que se consideran instituyentes de cada género. Ejemplos de *House*: “*Rain Falls*” ([https://www.youtube.com/watch?v=rC0iX\\_JvYaE](https://www.youtube.com/watch?v=rC0iX_JvYaE)) o el más actual remix de “*Blind*”, de *Hercules and the love affair* (<https://www.youtube.com/watch?v=Q4MymPStabI>), ambos producidos por Frankie Knuckles. Ejemplos de *Techno*: “*No ufo’s*” de Juan Atkins (<https://www.youtube.com/watch?v=KNz01ty-kTQ>) o “*The dance*” de Derrick May (<https://www.youtube.com/watch?v=2HDDz-TYXVw>).

de baile sería una tarea hercúlica” (Butler, 2003, p. 78), es posible brindar un mapa aproximado de los géneros y subgéneros más relevantes de la música electrónica de baile.

Anzil propone una categorización de los géneros mayores basada en sus características rítmico-métricas distintivas: (i) géneros con *bombo en negras*, (ii) géneros de breakbeats, y (iii) géneros de baja activación (2016, p. 266-269). Otros dos géneros mayores son mencionados por el autor (Hardcore y Electro/UK garage), pero su identidad no se vincula tan marcadamente a sus atributos rítmico-métricos.

- (i) Los géneros con bombo en negras se caracterizan por la presencia constante del bombo marcando todos los beats del tactus. La expresión inglesa *four-on-the-floor* refiere a este rasgo estilístico “proveniente del rock, en el que el baterista debe presionar el pedal del bombo cuatro veces para tocar un patrón de 4 negras” (Butler, 2003, p. 86). Los géneros mayores pertenecientes a esta categoría son el House, el Techno y el Trance, todos contruidos sobre la estabilidad del bombo en negras (Mazierska, Rigg y Gillon, 2021).
- (ii) Los géneros de breakbeats se basan en fragmentos breves de percusión previamente grabados. Se suelen utilizar solos de batería que incluyen al set de percusión entero y que presentan ritmos considerablemente sincopados, muchos de ellos provenientes de grabaciones viejas de funk que se recortan y aceleran (Butler, 2003). En estos géneros se tiende a evitar el uso del bombo en negras (Alspach, 2020). Algunos subgéneros relevantes son el Hardcore, el Jungle, el Drum & Bass, y el Big beat.
- (iii) Los géneros de baja activación surgieron entre los 80 y los 90 para musicalizar el período final o posterior a la fiesta, cuando el público ya está cansado de bailar (McLeod, 2001; Alspach, 2020). Estos son los únicos géneros de electrónica que no están orientados al baile. Se caracterizan por tener tempos lentos y beats poco marcados (Anzil, 2016). Los principales géneros de esta categoría son el Chill out, el Ambient, y el Downtempo.

A partir de estos géneros y subgéneros principales se desarrolló una gran variedad de estilos, que no serán tratados en la presente tesis. Desde ahora me centraré en el primer grupo de géneros estructurados sobre el bombo en negras, fundamentalmente en el House, el Techno y algunos subgéneros derivados de ellos, dado que constituyen las músicas que circulan en la escena electrónica de la ciudad de La Plata, lugar en el que se desarrollan los estudios empíricos de esta tesis. Por este motivo, las características musicales que describiré a continuación se refieren principalmente al House y al Techno.

## *Timbre y textura*

Además de su orientación al baile, una de las características más distintivas de la música electrónica de baile que le asigna su nombre es la naturaleza electrónica de los timbres que la conforman. Los sonidos que componen esta música son de dos tipos: sonidos sintetizados y samples.

- (i) La síntesis sonora es la producción electrónica de un sonido, y el primer uso de esta técnica en un contexto musical se produjo en la música electrónica académica vinculada a las vanguardias artísticas de la primera parte del siglo XX (Taylor, 2001). Hay muchos métodos de síntesis de sonido (como la aditiva, la FM y el wavetable), pero la más difundida y la más utilizada en la música electrónica de baile es la síntesis sustractiva. Este tipo de síntesis parte de una forma de onda simple modelada matemáticamente, que puede ser sinusoidal, triangular, cuadrada, diente de sierra (Russ, 2009) o -especialmente en el caso de la música electrónica de baile- ruido blanco o rosa (Figura 2a). Sobre cualquiera de estas formas de onda, el trabajo de síntesis de sonido consiste en la manipulación temporal de sus características espectrales y de intensidad. Para modificar el componente espectral de la onda se aplican filtros, que atenúan la intensidad o eliminan una zona del espectro. Algunos de los filtros más usados en la síntesis en general y en la música electrónica en particular son los filtros de atenuación de frecuencias altas o *highshelf filters*, los filtros de eliminación de frecuencias altas o *highcut filters*, y sus contrapartes los filtros de atenuación o eliminación de las frecuencias bajas, *lowshelf* y *lowcur filters*, respectivamente. Los filtros pueden aplicarse de forma fija –es decir, sin variaciones– a un sonido (de modo que las consecuencias espectrales de la aplicación del filtro se sostengan durante toda su duración) o dinámica (generando cambios en su composición espectral a medida que transcurre el tiempo). Para manipular la temporalidad de la onda se aplican cambios microtemporales de amplitud que generan una *envolvente dinámica*. La envolvente suele estar formada por 4 momentos que se controlan separadamente: ataque o *attack*, decaimiento o *decay*, sostén o *sustain*, y liberación o *release* (Figura 2b).

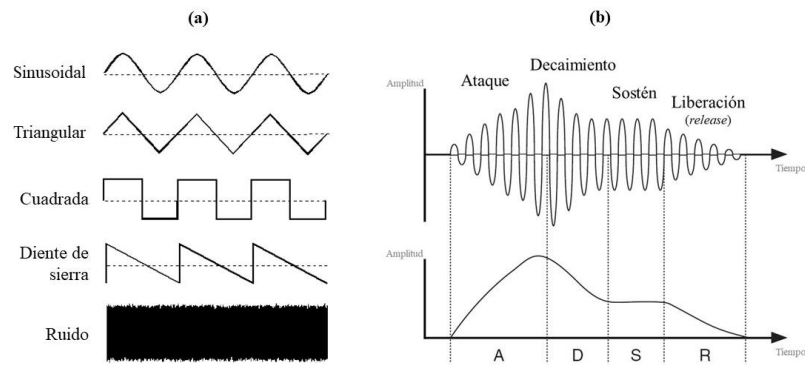


Figura 2. (a) Formas de onda. (b) Envolvente dinámica de una onda.

(ii) Si bien la tecnología de grabación existe desde la década de 1880, su función se centró en el registro de música previamente compuesta hasta fines de la década de 1940, cuando el movimiento de la *música concreta* hizo uso de la grabación para la composición musical (Taylor, 2001; Day, 2002). En la música electrónica de baile, las grabaciones se usan en forma de fragmentos muy breves llamados *samples*, usualmente tomados de registros preexistentes (Consolo, 2020).

Sobre las señales sonoras resultantes de los procesos de síntesis o de muestreo de grabaciones, los productores y DJs de música electrónica aplican *efectos* para manipular el sonido de otros modos. Los efectos más utilizados son el delay, la reverb, los compresores y limitadores, el chorus y el flanger.

Samples y señales sonoras sintetizadas se utilizan en conjunto para crear los planos sonoros que conforman un track de música electrónica. Durante la producción y/o manipulación de los sonidos, se procura que el plano sonoro ocupe un lugar específico del espectro, en el que no suenen otros planos sonoros simultáneamente. Por ejemplo, el bombo siempre tiene una duración muy corta, y aunque es el plano sonoro más grave de toda la mezcla, también puede ocupar un gran espacio en la zona media y alta del espectro (especialmente cuando el tiempo de ataque es extremadamente corto, por principio de incertidumbre). Cierta rango de frecuencias bajas es compartido con el bajo, pero, para evitar un solapamiento importante, el bajo suele desarrollarse un poco por encima las frecuencias fundamentales del bombo o muchas veces de utiliza la técnica *sidechain* para impedir todo tipo de superposición indeseada (Brøvig-Hanssen, Sandvik y Aareskjold-Drecker, 2020). Los planos texturales que se desarrollan en la zona alta del espectro suelen tener un sostén más largo en el tiempo y por lo tanto se escuchan claramente cuando el bombo deja de sonar (como los pads), suenan en los momentos en los que el bombo ya extinguió su sonido (como el hi-hat a contratiempo) o refuerzan la zona aguda que en el

bombo suele aparecer sin tanta intensidad (como el caso del redoblante cuando marca los tiempos 2 y 4 del compás). El trabajo de producción de la música electrónica de baile suele consistir en la creación de un plano sonoro a la vez (a la par de su manipulación sonora) y su sucesiva superposición a medida que van siendo creados, con el objetivo de “combina[r] diferentes planos de varias duraciones para formar un todo nuevo e interesante” (Keller, 2004, p. 18). Esto no sólo tiene un correlato perceptivo, sino también una función primordial para la performance del DJ, como explicaré más adelante.

De este modo, la textura de la música electrónica de baile se compone por una superposición de múltiples planos sonoros. Los tracks no siempre cuentan con un plano que llame más la atención que otros y, cuando lo hay, no suele tratarse de una melodía (como acostumbramos en la gran mayoría de las músicas de la cultura occidental), sino de elementos armónicos, percusivos o melódicos relativamente breves y repetitivos, o incluso de ruidos (Consolo, 2020). Aunque cada plano sonoro suele poder distinguirse auditivamente y diferenciarse de los otros, la textura de la música electrónica se conforma por estratos de jerarquía similar, de modo que el oyente puede fácilmente “cambiar su atención entre la densa textura de estratos superpuestos [y] crear sus propios ‘camino sónicos’ a través de la música” (Young, 2021, p. 7).

Hay una serie de planos sonoros de características tímbricas y funciones texturales específicas que son usados en la producción de música electrónica (Snoman, 2012):

- *Percusión*: grupo de planos sonoros cuya característica distintiva es su falta de tonicidad y su corta duración. Los más relevantes en la música electrónica son el bombo o *kick*, el redoblante o las palmas, y el hi-hat (abierto o cerrado). Otras percusiones que a veces se utilizan son shakers, platillos, cencerros, campanas y parches como congas, toms y panderetas.
- *Bajo*.
- *Pads y Leads*: se trata de sonidos siempre sintetizados, los primeros con una función textural atmosférica o de relleno y los segundos utilizados para presentar líneas melódicas ocasionales.
- *Efectos sonoros y ruidos*: como, por ejemplo, sirenas y filtros de barrido de frecuencia ascendentes y descendentes.
- *Samples vocales*: “la mayoría de la EDM contemporánea es instrumental. Si aparecen sonidos vocales, son usualmente samples muy breves (...) y están frecuentemente sujetos a manipulaciones tímbricas importantes” (Butler, 2003, p. 9).



La crítica de que la música electrónica de baile “es ‘sólo beats’, priorizando elementos que son convencionalmente considerados funcionales a expensas del contenido musical como la melodía y la armonía” (García, 2015, p. 61) se relaciona tanto a su estabilidad rítmico-métrica como a el carácter marcadamente percusivo de su textura y su timbre. Por un lado, el conjunto de planos que componen la percusión compite no sólo en número al resto de los estratos texturales que conforman un track, sino también en volumen (a excepción de algunos tracks de *Ambient*, *Chill out* o *Downtempo*). Este lugar privilegiado de la percusión en el complejo textural es un rasgo que distingue a la música electrónica de otros géneros musicales. Por otro lado, no sólo los elementos sonoros no tónicos de los planos sonoros de la percusión tienen –valga la redundancia– características percusivas, sino que el resto de los planos texturales se compone mayormente de sonidos cuyas envolventes dinámicas presentan un inicio abrupto y repentino (Anzil, 2016). Por ambas razones, la textura de la música electrónica de baile tiene un carácter percusivo general.

### *Ritmo y métrica*

Una gran parte de los géneros de música electrónica de baile están contruidos sobre un patrón de percusión muy breve, que se repite sin cesar durante casi todo el track y que establece una pulsación contundente. Zeiner-Henriksen (2010) lo denomina el patrón *poumtchak*, aludiendo a los sonidos que lo componen: el *poum* representa el sonido del bombo y el *tchak* representa el sonido del hi-hat. El bombo ejecuta una sucesión de golpes isócronos que establecen el beat, y el hi-hat marca los contratiempos de ese beat o *upbeats* (Figura 3a). El pulso que establece el bombo se percibe como el tactus principalmente por la velocidad a la que se desarrolla en la mayoría de los casos (entre 125 y 130 bpm, con un predominio de los 128 bpm, que coinciden con las velocidades de nuestros ritmos biológicos; Leman, 2008; Moelants, 2008). Aunque este patrón no es exclusivo de la música electrónica de baile, se volvió distintivo de la música disco durante la década de 1970 y continúa presente en el House, el Techno, el Trance y en la mayoría de sus subgéneros.

El patrón *poumtchak* permite establecer el tactus y su división, pero no así los niveles métricos superiores, dado que su duración es de sólo 1 beat y no presenta ninguna información sonora que sugiera otras agrupaciones de los eventos. En muchos tracks de Techno y House suele sumarse el redoblante (o en su lugar a veces las palmas) marcando uno de cada dos beats, configurando un patrón de 2 pulsaciones (Figura 3b). Aunque sin



considerar la totalidad de los planos texturales no es posible analizar la estructura métrica de un track, este patrón de la percusión acentúa la agrupación de 2 beats e insinúa una métrica de 2/4. A este patrón a veces se agrega un hi-hat cerrado marcando las 4 semicorcheas del bombo.

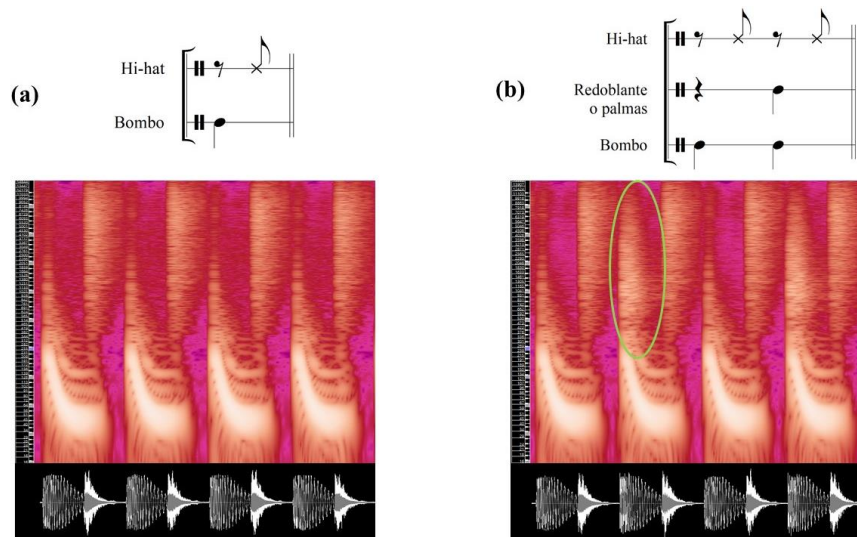


Figura 3. Espectrogramas y formas de onda de “I Want You Forever” (Carl Cox), mezcla de Josh Butler (<https://www.youtube.com/watch?v=NNUpFy-E7Tg>). (a) Patrón poumtchak (inicio del track). (b) Patrón poumtchak con redoblante (0:31).

Mark Butler plantea que la idea –tanto externa como propia del campo de la electrónica– de que “todo el techno está en 4/4” (2003, p. 140) está sustentada en la duración y la repetición de otros estratos de la textura. Al igual que en el caso de la percusión, el resto de los planos sonoros se componen por patrones rítmicos y de altura breves que se repiten de forma cíclica, generalmente en múltiplos de 4 beats, configurando tanto una métrica de 4/4 como articulaciones hipermétricas que refuerzan las agrupaciones de 4 unidades temporales y consolidando así una métrica binaria en diversos niveles temporales (Butler, 2003). Por ejemplo, en la Figura 4 se presentan los patrones de 3 tracks de House, de 1, 2 y 4 compases de duración.

De este modo, la música electrónica de baile se caracteriza por ritmos de valores binarios en los diferentes niveles métricos, ya sea que acentúe el nivel del beat, el de 2, el de 4 beats, o que genere agrupaciones de 4, 8, 16, 32 o 64 compases de 4/4.

(a)

(b)

(c)

Figura 4. (a) Track de Tech/Deep House “This Time Feat. Novika” (Lovebirds) (<https://www.youtube.com/watch?v=nIFboO10Hh0>, desde 0:33). (b) Track de Tech house “Exit” (Sante Sansone) (<https://www.youtube.com/watch?v=BFF1K0Ybr1M>, desde 0:29). (c) Track de House “Let’s ft Claire George” (Justin Martin) (<https://www.youtube.com/watch?v=zKVMJeJEZOA>, desde 0:15).

Sin embargo, algunos musicólogos consideran que muchos tracks de música electrónica presentan ambigüedades métricas. La duración de los patrones musicales que conforman algunos de los planos sonoros de un track no siempre es binaria, y su repetición en bucle o *loop* conduce a otras agrupaciones temporales (Butler, 2001). Lo más usual –especialmente en el Techno– es que algunos planos sonoros se compongan de flujos de pulsaciones no binarias total o aproximadamente regulares. Estas pulsaciones no binarias en algún momento coinciden con el inicio del compás 4/4, generando agrupamientos binarios de pulsaciones. Esto puede observarse en el track “In Flux” de la productora Sairen, en donde el Pad presenta un flujo de pulsaciones conformado por eventos de 3 semicorcheas de duración, que se interrumpe luego de 7 ataques para que la duración total del patrón sea de un compás y así coincida con los beats del bombo (Figura 5). Estas pulsaciones o agrupaciones rítmicas que contradicen la estructura binaria del track pueden no ser perceptivamente relevantes y subsumirse a los niveles métricos superiores, o pueden ser significativas y generar cierta indeterminación métrica, producto de la superposición de planos sonoros de duraciones diversas. Así como podemos navegar auditivamente por la textura de los tracks dada su relativa independencia, también podemos cambiar el foco de atención entre los diferentes flujos de pulsaciones de distintas velocidades (binarias y no binarias) que conviven en un track. La estructura métrica y la configuración textural de los tracks que presentan flujos de pulsaciones no binarias pueden percibirse y concebirse como

una polifonía rítmica resultante de la suma de varios planos temporalmente heterogéneos (Keller, 2004). Esto se vuelve especialmente evidente al inicio de muchos tracks de Techno, donde la textura se presenta sumamente incompleta y los planos sonoros se van agregando progresivamente. En estos casos, la indeterminación métrica puede ser sutil e implicar una ambigüedad del comienzo del metro, pero no de su duración (como sucede en el track “In Flux”; ver Figura 317), o puede ser más pronunciada y consistir en una falta de definición de los niveles métricos superiores (Butler, 2003, pp. 154-170). Sin embargo, los DJs no suelen utilizar el principio del track en sus mezclas, por lo que esta indeterminación significativa no es parte de la experiencia musical en las fiestas. En la mayoría de los tracks, los flujos de pulsaciones no binarias suelen restringirse a un solo plano sonoro, por lo que la métrica de 4/4 reforzada por el resto de los estratos de la textura prevalece perceptivamente. La percepción de la textura y la métrica como estratos independientes convive y dialoga con la percepción métrica jerárquica dominada por las agrupaciones binarias.

Figura 5. Dos interpretaciones métricas del principio del track “In Flux”, de Siren ([https://www.youtube.com/watch?v=\\_85w24Vouc9](https://www.youtube.com/watch?v=_85w24Vouc9))

## Tactilidad

La música es concebida por muchos como un fenómeno inmaterial e intangible, dada su breve permanencia temporal y nuestra imposibilidad de percibirla visualmente (Langer, 1948; Marchiano y Martínez, 2020). Sin embargo, el sonido no es un fenómeno inmaterial e intangible, sino que se compone de vibraciones del aire que percibimos a través de nuestro tacto. El sonido es la fuente material de la música, y la forma específica de las vibraciones acústicas de una obra o de un track de música electrónica hacen vibrar nuestro cuerpo de diferentes modos. Las vibraciones pueden tener una longitud de onda larga y generar sonidos graves, una amplitud reducida y producir sonidos de poca intensidad, o tener irregularidades que crean timbres granulados: las diferencias entre todos estos tipos

de sonidos no sólo son percibidas auditivamente, sino también táctilmente (Armitage y Ng, 2015).

Hay dos atributos de la música en fiestas electrónicas que resaltan su tactilidad: (i) su gran volumen, y su abundancia de sonidos (ii) graves y (iii) percusivos.

- (i) Una de las particularidades de los clubes nocturnos en general y especialmente de las fiestas electrónicas es su gran sistema de sonido, que permite reproducir la música a altísimos niveles de intensidad. Los niveles de presión sonora en fiestas realizadas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires no disminuyen los 115 dB y alcanzan picos de 124 dB, muy por encima de la intensidad de los sonidos que nos rodean cotidianamente (por ejemplo, los ruidos de una calle muy transitada no suelen superar los 80 dB) (Basso, 2007; Anzil, 2016). Los niveles tan elevados de nivel de presión sonora pueden generar daños auditivos severos (Carter et al., 2014), razón por la que algunas personas utilizan protectores auditivos durante las fiestas electrónicas. Aunque el uso de protectores auditivos durante una experiencia musical parece una práctica algo contradictoria, no hace más que reforzar la idea de que la música no se percibe sólo a través de los oídos y que los altos niveles de intensidad en las fiestas electrónicas responden a una forma de percepción que no es la auditiva. La gran cantidad de energía acústica que emiten los amplificadores y altavoces de una fiesta hace que las moléculas de aire adquieran movimientos más amplios, que impactan con fuerza en las superficies a las que llegan y las hacen vibrar. Nuestra piel, músculos, huesos y tímpanos son algunas de esas superficies sobre las que actúa el sonido musical (García, 2015). A diferencia de nuestro sistema auditivo, que está especialmente preparado para captar sonidos mínimos (de aproximadamente 20  $\mu$ Pa), nuestro sentido del tacto nos permite registrar vibraciones acústicas de amplitudes grandes, cuyo correlato auditivo es un alto volumen. La música a altas intensidades hace vibrar nuestros cuerpos, y esa fuerte vibración producida por las altas intensidades del sonido en fiestas electrónicas se vuelve un aspecto central de la experiencia musical en esos contextos.
- (ii) Si bien se han registrado efectos táctiles en frecuencias de hasta 8000 Hz (Anzil, 2016, p. 27-29), las vibraciones de frecuencias bajas son las más fáciles e intensamente percibidas a través del tacto. Las tecnologías usadas para la producción, la performance y la amplificación de la música electrónica favorecen la sensación táctil de las frecuencias bajas. Por un lado, el sistema de sonido de toda fiesta electrónica cuenta con *subwoofers*, dispositivos de reproducción de sonido que permiten emitir

frecuencias bajas a altos niveles de presión sonora, incluso por debajo de nuestro umbral auditivo (aproximadamente 20 Hz) (García, 2015). Por debajo de este umbral, no podemos oír los sonidos, sino sólo percibir las vibraciones que generan en nuestros cuerpos. Por otro lado, la síntesis sonora permite generar frecuencias muy bajas. Si bien existen fuentes acústicas de instrumentos musicales que emiten sonidos muy graves e incluso subsónicos, su intensidad es muy reducida (Anzil, 2016). Además, la sensación táctil de frecuencias altas no suele ser agradable (Merchel y Altinsoy, 2018), lo que también explica el interés de las fiestas electrónicas de generar sensaciones táctiles con frecuencias bajas. Ambas posibilidades tecnológicas ofrecen un campo de acción a los productores y DJs, que ponen en un lugar privilegiado a los planos texturales graves del bombo y el bajo.

- (iii) Como ya he descrito, un sonido percusivo presenta un inicio abrupto y una duración muy breve. Por esta razón, el impacto y la vibración que generan los sonidos percusivos en nuestro cuerpo es abrupto y breve también. La percusividad general o granularidad tímbrica de la música electrónica de baile da lugar a una experiencia de múltiples, breves y súbitas vibraciones de nuestro cuerpo (García, 2015).

Por estos motivos, la percepción multimodal de la música –hasta aquí, auditiva y háptica– es parte intrínseca de la experiencia en fiestas electrónicas. En particular, el bombo en la música electrónica reúne las tres características descritas que realzan la tactilidad (grave, de alta intensidad<sup>5</sup> y percusivo), generando vibraciones isócronas e intensas en nuestro cuerpo. La estética misma de la música electrónica, fuertemente centrada en la alta intensidad de los sonidos graves, está basada en la tactilidad del sonido.

## *Forma*

La organización temporal de la música electrónica se basa en dos procesos contrapuestos: la repetición, que genera una experiencia no lineal y no direccional, y la break routine, que constituye una estructura formal teleológica (Smith, 2019; Solberg, 2014; Broughton y Brewster, 2002).

---

<sup>5</sup> “El bombo no era muy dominante en las grabaciones de inicios de la década de 1970 (...). El productor Giorgio Moroder decidió llevarlo adelante en la mezcla. En relación a “Love to Love You Baby” de Donna Summer de 1975, Moroder describe su proceso: ‘el beat *four-on-the-floor* del bombo fue elevado al centro de la mezcla... Sólo sentí que el bombo era tan importante...’” (Zeiner-Henriksen, 2010, p. 91).

## Repetición

Todos los géneros de música electrónica tienen un carácter marcadamente repetitivo. Los tracks se componen de unidades musicales breves<sup>6</sup> que se repiten muchísimas veces. La música electrónica no presenta ideas musicales largas ni desarrollos temáticos de las mismas, sino que se basa en la creación de una textura a partir de la acumulación de fragmentos musicales (García, 2005): “el proceso constructivo está determinado por la repetición continua, a través de la cual se adhieren y se sustraen elementos” (Consolo, 2020, p. 5). Por ejemplo, en “In Flux” el patrón de un compás que realiza el Pad suena incesantemente durante todo el track, sin ninguna interrupción (Figura 5). Sin embargo, este Pad sufre modificaciones tímbricas importantes y sostenidas de forma constante, realizadas por filtros. La repetición continua deja un espacio al trabajo de transformación sonora de los patrones, que mantienen el interés auditivo en el plano textural y permite atender al paso del tiempo.

A nivel perceptivo, la repetición genera una estructura cíclica poco direccional, en la que no se advierte un camino musical claro en términos temporales. En cambio, la atención del oyente durante las repeticiones no se centra tanto en el devenir temporal, sino más bien en los atributos musicales de la textura conformada por breves unidades musicales. Si bien algunos planos texturales son sometidos a modificaciones tímbricas durante sus repetidas apariciones, la reiteración misma de los patrones sonoros hace que su percepción se modifique en cada presentación, lo que es especialmente relevante cuando se presentan flujos de pulsaciones heterogéneas que interactúan entre sí (Keller, 2004). Desde una perspectiva musicológica de la música electrónica, se ha elaborado la idea de que el oyente construye improvisadamente su propio proceso de atención y crea un camino sonoro personal posible por la repetición incesante de los patrones sonoros. Este proceso creativo de audición pareciera ser una fuente de un placer que caracteriza la experiencia en fiestas electrónicas (García, 2005).

Los patrones suelen tener una duración coincidente con algún nivel métrico del compás 4/4, y repetirse un número de veces múltiplo de 4, sosteniendo la estructura binaria no sólo en la métrica sino también en la macroforma (Butler, 2003). Como mencioné al inicio de la sección, la interrupción de la repetición de un plano sonoro no suele derivar en una transformación temática o un cambio de patrón, sino en silencio, haciendo que el estrato textural en cuestión desaparezca. Desde esta perspectiva musicológica, los cambios

---

<sup>6</sup> Salvo en el Trance y en algunos subgéneros menores, donde no son inusuales los patrones de 16 e incluso 32 compases (Butler, 2003, p. 231).

texturales más pronunciados así como también ciertas transformaciones tímbricas de los mismos serían percibidos como articulaciones formales, de modo que cada sección formal se caracterizaría –al menos en parte– por ciertos patrones sonoros que se repiten incesantemente. Esto pone en evidencia la relevancia de la textura y del timbre en la construcción de sentido de la música electrónica.

## Break Routine

He explicado que la estructura formal es consecuencia de los cambios texturales y tímbricos. En esta sección explicaré qué tipo de cambios texturales y tímbricos sustentan la percepción formal de los tracks, organizados en una estructura transversal a todos los géneros y estilos de música electrónica de baile: la *break routine*, constituida por la secuencia formal *breakdown – build-up – drop y tema*.

La *break routine* se compone de varias secciones formales:

- *Tema*. Uno de los DJs entrevistados para esta tesis dio una definición informal pero clara sobre este momento: “el groove principal, cómo suena por lo general el tema” (DJ3). Esta sección se construye con la intención de que el público baile, por lo que es aquí donde se presentan los planos sonoros más pregnantes y activadores (entre los cuales no pueden faltar el bombo y el bajo), y donde el nivel de presión sonora y la carga espectral general llegan a sus picos máximos (Figura 6). En la mayoría de los tracks, suele ser una de las secciones formales que presenta mayor cantidad de elementos superpuestos. Esta sección formal se nombra de muchos modos diferentes: groove (DJ3), parte o sección central (Smith, 2019), tema o coro (Young, 2021), entre otros.
- *Breakdown*. El *breakdown* suele definirse como la eliminación o atenuación del bombo de la mezcla (Consolo, 2020). Sin embargo, el bombo suele eliminarse junto a otros planos sonoros y generar una articulación formal más acentuada. Estos pueden ser otros planos graves (como el bajo) u otros planos percusivos (como el hi-hat o el redoblante), lo que da lugar a una textura poco densa (Smith, 2019). La eliminación de los planos es consecuencia de que el productor los silencia o detiene su incesante repetición, y el cambio de intensidad, de la aplicación de filtros low-cut o high-pass que atenúan una gran parte de su carga espectral (Figura 6a). El propósito del *breakdown* es

proveer a los bailarines una oportunidad de descanso entre los coros y hacer a los beats y los patrones melódicos más emocionalmente poderosos cuando

retornan. Dado que hay menos partes percusivas, los oyentes suelen perder su lugar en el groove y descomprometerse física o cognitivamente con la música durante este tiempo (Smith, 2019, p. 250).

En algunos casos, la aplicación de filtros high-cut o lowpass que atenúan la zona aguda del espectro de la mezcla completa o la eliminación de algunos planos sonoros agudos puede generar un efecto similar al del breakdown. Sin embargo, el cambio formal es mucho más sutil y ambiguo que en el caso de la eliminación de las frecuencias bajas, dado que la relevancia en la configuración textural y tímbrica de la electrónica hace que su continuidad no permita una articulación formal clara. En la Figura 6b puede apreciarse el espectrograma de un track de Minimal Techno, en el que los planos graves se mantienen inalterables durante todo el track y los cambios se producen únicamente por la manipulación de la zona alta del espectro.

- *Build up*. Esta sección formal busca generar tensión y expectativa de resolución. Para ello se ponen en juego procesos musicales continuos: filtros dinámicos (ya sea sobre algunos planos sonoros específicos o sobre la mezcla completa; los más usuales son los barridos de frecuencia desde las bajas hacia las altas y excitadores de agudos) y gestos de altura ascendente, muchas veces en forma de *glissandi* (Solberg, 2014; Smith, 2019). A esto se le suma la adición discreta de algunos planos texturales que complejizan progresivamente la configuración tímbrica y textural; algunos de ellos constituyen técnicas de producción del build-up y por lo tanto su uso suele limitarse a esta sección formal, como efectos de redoble en la percusión y ruidos (Consolo, 2020; Young, 2021). Todos estos procedimientos y planos sonoros se denominan *risers*.

El build-up suele seguir al breakdown, porque que se requiere un momento de distensión previo para generar tensión. El único plano que nunca se reintroduce durante el build-up es del bombo y en general tampoco el del bajo. El momento de inicio del build-up no es evidente, dado que la gran mayoría de sus cambios sonoros se producen gradualmente. La acumulación progresiva de tensión a partir de los risers conduce a un pico de máxima energía que genera una expectativa y un deseo desmedido de que retorne el tema, con sus beats graves y bajos grooveados (Young, 2021). De este modo, el build-up prepara al público mental y físicamente para bailar energéticamente durante el tema incipiente (Smith, 2019).

- *Drop*. El drop es el instante inicial del Tema luego de un *breakdown* y/o un *build-up*. Constituye el momento de reintroducción del bombo, el bajo y otros planos sonoros del Tema que se habían eliminado en las secciones anteriores, y en la



eliminación de los *risers* y planos sonoros específicos del build-up (Butler, 2003). Este momento formal no sólo es auditivamente relevante (Yadati et al., 2014), sino también corporalmente significativo: a través de la expectativa creada en el build-up, los DJs buscan que las personas “se vuelvan locas bailando todas juntas en este momento masivo de éxtasis” cuando esa expectativa se cumple en el drop (Young, 2021, p. 5-6). La reintroducción del bombo y de las frecuencias graves en general parecen tener un rol fundamental en esta experiencia de placer.

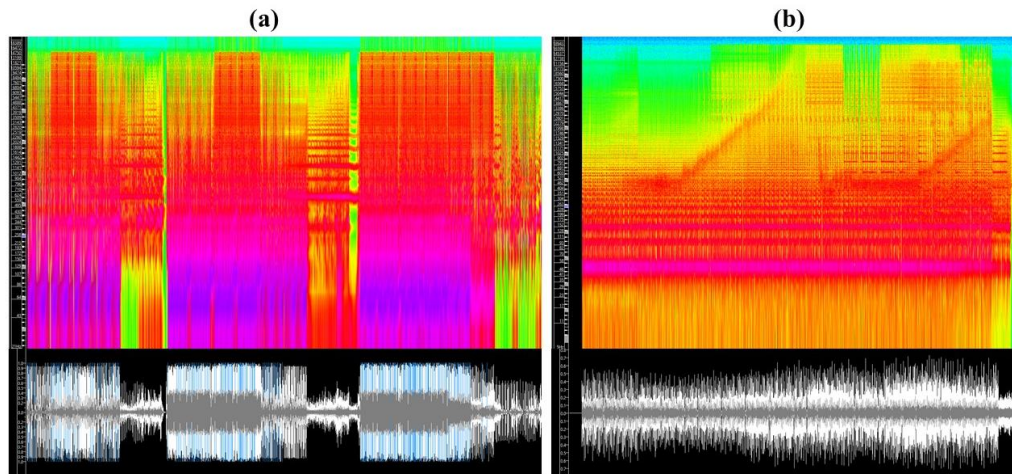


Figura 6. Espectrogramas y formas de onda de los tracks (a) “Get up!” de Sam Mkhize ([https://www.youtube.com/watch?v=exjhr7\\_cpvU](https://www.youtube.com/watch?v=exjhr7_cpvU)) y (b) “L Fauno” de Patokai, Ernesto Romeo, Chico Ninguo, Berger Muzik y Diego Polischer (<https://www.youtube.com/watch?v=bUQGoPWPrF0>).

Si bien la secuencia *breakdown – build-up – drop y tema* conforma la estructura formal prototípica de la break routine, estas secciones formales pueden combinarse de otros modos y tener duraciones muy diversas, dando lugar a diversas experiencias teleológicas de tensión y distensión. En este sentido, se pueden identificar varios tipos de break routines (Marchiano y Martínez, 2018) (Figura 7):

- Básica: compuesta de la secuencia *breakdown - build-up – drop y tema*, ya descrita. Este tipo de break routine es la más usada en la música electrónica.
- Invertida o compleja: la secuencia prototípica se ve alterada. Puede implicar una alternancia prolongada entre breakdowns y build-ups, o puede simplemente invertir su orden, generando una secuencia *build-up - breakdown – drop y tema*. En ambos casos, se presentan uno o varios build-ups que no conducen al drop, evitando el resultado esperado (el caso graficado en la Figura 7 se provee a modo de ejemplo). Esta break routine suele tener una extensión temporal bastante mayor a la básica.
- Direccional sin sección de breakdown: se compone de la secuencia *build-up – drop y tema*. Si bien el build-up debería siempre implicar un breakdown previo (dado

que para que pueda crearse una expectativa hacia la reintroducción de la textura completa, previamente es necesario haber modificado ese complejo textural que constituye el tema del track), en algunos casos el inicio del break-down es coincidente con el inicio del build-up.

- Incompleta, corta y no direccional: se conforma por una secuencia de *break-down* – *drop* y *tema* que, al no poseer build-up, no presenta una direccionalidad hacia el drop. Esta break routine es siempre muy breve (entre uno y cuatro compases), por lo que tiene una importancia estructural mucho menor que las 3 anteriores, que funcionan como articuladores formales (Consolo, 2020).

Un elemento poco mencionado pero presente en muchísimas break routines es el *breakbeat* o fragmento percusivo muy breve que se introduce justo antes del drop y permite su anticipación.

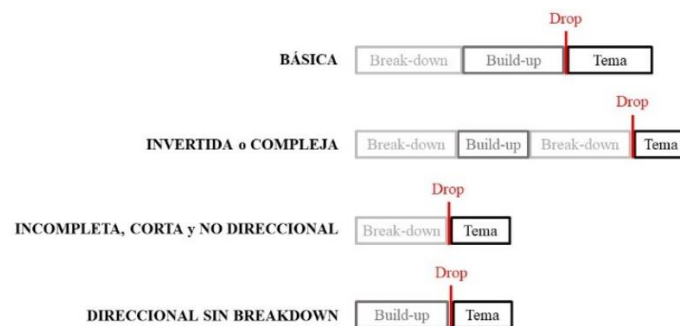


Figura 7. Tipos de break routines.

Si bien hay géneros cuya identidad está fuertemente ligada a la sucesión constante de break routines, como es el caso del Techno, esta estructura formal y los recursos sonoros (principalmente texturales y tímbricos) que permiten su elaboración son comunes a todos los géneros y estilos de música electrónica de baile.

### *Algunas especificidades del House y del Techno*

El House oscila entre los 120 y los 140 bpm, aunque una amplia mayoría de sus tracks se encuentran en 128 bpm (Alspach, 2020). A diferencia de otros géneros de electrónica, el House puede tener un elemento melódico que funcione esporádicamente como una figura principal. Este elemento puede ser ejecutado por un sintetizador melódico (*lead synth*), no tan usual en otros géneros, o por samples vocales extraídos de grabaciones de música disco de los 70 o de canciones más actuales (Anzil, 2016). Sus subgéneros más relevantes son: Deep House (tempo más lento y bajo muteado), Electro House (timbres más granulados y

bajos más brillantes), Progressive House (build-up constantes, muchos planos de percusión, sintetizadores brillantes, rango dinámico amplio), Hard House, Tech House.

El rango de tempos más usados en el Techno es algo ambiguo, pero en líneas generales similar al del House (por ejemplo, Alspach lo sitúa entre los 120-125 bpm, y Anzil entre los 135–155 bpm). A nivel tímbrico, el bajo presenta un sonido oscuro y los breves elementos melódicos suelen presentar disonancias. Los *temas* se componen mayormente de percusiones y bajos, omitiendo planos melódicos propiamente dichos. El nivel de presión sonora del hi-hat es particularmente elevado, por lo que la zona alta del espectro no suele presentar muchos otros planos sonoros. El Techno se caracteriza por un uso profuso de samples, como sirenas y gritos vocales. Sus subgéneros más relevantes son: Minimal Tech (más repetitivo que el techno, es decir, con eventos más aislados en el tiempo), Hard Techno (de 130 a +150bpm), Deep Tech, Acid Techno.

El Tech House es un subgénero tanto del Techno como del House, e implica una combinación de ambos. Toma del primero el bajo oscuro y la cantidad amplia de elementos rítmicos, y del House, la sonoridad consonante o cercana a lo tonomodal del bajo y de los samples.

## La performance del DJ

En el contexto de la música electrónica de baile, los roles del compositor y del performer y los momentos dedicados a la actividad de cada uno de ellos están claramente diferenciados: el productor es la persona encargada de crear los tracks por fuera de la situación de la fiesta, y el DJ es quien se encarga de seleccionar, reproducir y manipular esos tracks en vivo. Las fiestas suelen durar unas horas y contar con 2 o 3 DJs, que reproducen tracks de un sinnúmero de productores diferentes. La primera parte de la fiesta se encuentra a cargo del DJ de *warm-up* (momento en que la gente está llegando a la fiesta y empezando a bailar de forma relajada), la parte central de la noche (cuando se espera que la pista esté al máximo) la lleva adelante el DJ *main*, y el final está a cargo del DJ de *cierre* (que muchas veces se caracteriza por un descenso de la cantidad de personas en la pista) (Jackson, 2004). Estos tres momentos principales guían al público a través de diferentes estados de ánimo, desde una pista de baile vacía, pasando por un momento pico y volviendo finalmente al estado inicial (Broughton y Brewster, 2002).

Para llevar adelante su performance en la fiesta, el DJ debe realizar algunas tareas en su casa, que consiste fundamentalmente en seleccionar el conjunto de tracks que llevará (usualmente en un pendrive) a la fiesta.

A continuación describiré la performance del DJ durante las fiestas, centrandome principalmente la atención en las manipulaciones sonoras que realiza sobre la música y en el vínculo que establece con el público mientras toca.

### *Manipulación de los tracks*

Los DJs necesitan al menos 2 dispositivos para su performance, que cumplen el rol de los *instrumentos musicales* tradicionales: la compactera y la mixer (Figura 8). Por un lado, la compactera es básicamente un reproductor de audio especializado que cuenta con al menos dos canales a través de los cuales el DJ reproduce los tracks. Durante la performance, el DJ selecciona un track, lo reproduce por uno de los canales, y -mientras ese track suena- selecciona otro, lo prepara y lo reproduce en el otro canal, usualmente superponiéndolos unos instantes. La compactera brinda la posibilidad de realizar algunas manipulaciones sobre la música, entre las cuales las más usadas son: generar loops (seleccionar fragmentos musicales y repetirlos en bucle), modificar la altura tonal (con la herramienta *pitch-bend*), cambiar el tempo o bpm, y controlar el balance de volumen entre los dos canales que contienen los tracks (Consolo, 2020). Además, una herramienta fundamental para la performance que poseen las compacteras son las bandejas o platos, que brindan la posibilidad de adelantar o atrasar el archivo de audio. Esta herramienta es utilizada por el DJ para explorar el track y sincronizar su tempo y forma musical con el track previo, sin que ninguno de estas acciones tenga una consecuencia musical sobre la música que se reproduce hacia la pista de baile. Por otro lado, la mixer o mesa de mezcla posee algunos filtros y efectos sonoros que pueden aplicarse a la música en curso (Figura 8). Además de estos dos dispositivos, algunos DJs utilizan equipos suplementarios que permiten otro tipo de manipulaciones sonoras: procesadores de efectos (que amplían la gama de efectos sonoros y filtros que ofrecen la compactera y la mixer) y samplers (herramienta que permite introducir samples a la mezcla que el DJ seleccionó o creó en su casa y que no pertenecen al track que está sonando) (Butler, 2003).



Figura 8. Dispositivos utilizados por el DJ para desarrollar su performance en una fiesta. Al medio, la mixer o mesa de mezcla; a los costados, las compacteras o CDJs.

Todas esas herramientas le permiten al DJ realizar algunas manipulaciones sobre la música. Algunas de ellas pueden generar modificaciones importantes en el track e implicar un control del flujo sonoro momento a momento, como por ejemplo la generación de breakdowns y build-ups que no estaban predeterminados en el track.<sup>7</sup> Sin embargo, el trabajo más importante del DJ sobre la música es el hacer sonar un track a continuación del otro, tarea que se denomina *mezcla*. El objetivo del DJ respecto de la mezcla es hacer imperceptible el pasaje de un track a otro sin dejar nunca un silencio entre ellos, para lo cual se utilizan diferentes técnicas. El modo más básico y sencillo de lograr esto es la superposición momentánea del final de un track con el inicio del otro (Butler, 2003). Para esto se utiliza la técnica del *crossfade* (es decir, la disminución progresiva de intensidad del track que finaliza y el aumento del que se inicia) o la creación de un loop breve en uno de los tracks para evitar cambios musicales indeseados durante el momento de superposición. El modo específico en que se produce esta superposición puede responder a varias lógicas: mezcla por bajos (se superpone la zona espectral alta de un track con la baja del otro -es decir, principalmente el bombo y el bajo-, lo que suele involucrar el uso de filtros), mezcla tonal (se superpone el contenido melódico y/o armónico de los dos tracks, posible cuando son tonalmente compatibles) o mezcla rítmica (se superponen únicamente algunos planos percusivos de ambos tracks) (Consolo, 2020). Para que esta superposición sea efectiva, es absolutamente necesario que los dos tracks tengan el mismo tempo o que su variación sea lo más pequeña posible. Esta es una de las razones por las cuales los DJs trabajan con géneros o estilos de música electrónica similares, cuyos tracks presentan tempos similares o en muchos casos idénticos. Sin embargo, el tempo de un track puede ajustarse para igualar o acercarse al de otro, proceso denominado *beat matching*: el DJ

<sup>7</sup> Por ejemplo, como se muestra en este tutorial desde aproximadamente 5:30 hasta 6:40: [https://www.youtube.com/watch?v=kf\\_yjGkTuMw](https://www.youtube.com/watch?v=kf_yjGkTuMw)

escucha con sus auriculares los dos tracks de forma simultánea y acomoda el tempo del que va a hacer sonar a continuación para que se ajuste a la velocidad del que ya está sonando (Butler, 2003).

Estos modos de realizar la mezcla determinan los criterios de selección de los tracks, tanto en aquella búsqueda realizada previamente a la fiesta y que delimitará el repertorio de músicas con las que el DJ cuenta para realizar su performance, como la decisión de qué tracks de ese repertorio reproducir momento a momento durante la fiesta. Algunos DJs seleccionan los tracks en relación al nivel de energía percibido y a las emociones que intuitivamente sienten o imaginan que generan en el público; bajo este criterio, los tracks se catalogan informalmente en categorías como *para calentar*, *hora pico*, *estable* y *energético*, *enfriar*, entre otras, que serán centrales en la respuesta del DJ a la lectura de la pista que describiré en la sección siguiente (Broughton y Brewster, 2002). Un atributo musical que parece estar íntimamente vinculado a estas categorías globales es el timbre, que conduce a los DJs a la selección de tracks tímbricamente similares y a la construcción de sets con poca variabilidad tímbrica (Kell, 2012). La concatenación de diferentes tracks – cada uno usualmente de 5 a 7 minutos de duración– conduce a la elaboración del set del DJ, que suele tener una duración de entre 1 y 3 horas, aunque a veces algunos DJs tocan durante toda la noche.

### *La lectura de la pista*

En la mayoría de las performances musicales, el performer toca nota a nota la música en su instrumento. El trabajo del DJ, en cambio, involucra el uso de música pregrabada que no permite el control momento a momento de cada evento temporal del mismo modo que en una performance tradicional. Como describí en la sección anterior, las manipulaciones musicales del DJ durante la fiesta pueden sintetizarse en dos áreas: las modificaciones tímbricas y temporales globales sobre los tracks, y la sucesión y mezcla de los tracks, que conduce al armado del set. Si bien las manipulaciones de los tracks forman parte de la tarea del DJ, las acciones del DJ que conducen a la concatenación de los tracks son las más importantes de su performance, dado que sin ellas la música simplemente no sonaría. El ordenamiento de los tracks no es algo predeterminado por el DJ de forma previa a la fiesta, sino que es definido a partir de lo que el propio campo de la electrónica denomina la *lectura de la pista* (Blázquez, 2012).



Desde una perspectiva de primera persona, los productores y DJs Frank Broughton y Bill Brewster (2002) describen el proceso involucrado en la lectura de la pista de la siguiente manera: el objetivo al leer la pista es comprender qué hace bailar al público y qué música les gusta, para lo cual el DJ presta atención a las reacciones del público con la música, que pueden ser el abandono de la pista, el empezar a bailar, el bailar enloquecidamente y el mirar la cabina del DJ de forma expectante. A partir de estos comportamientos, el DJ intenta comprender la energía, el humor o estado de ánimo, los objetivos al asistir a la fiesta y los consumos del público. La percepción de los comportamientos en la pista requiere de una concepción del público como una única cosa, una masa de personas promedio entre las que se destacan algunas personas o grupos con mejor o peor energía que el resto. A partir de esta lectura de la pista, el DJ decide qué track reproducir y que otras acciones musicales realizar, suponiendo que la música generará ciertos comportamientos o que el público responderá a la música de ciertos modos (Fikentscher, 2000; Ferreira, 2008).

De este modo, la música de la fiesta se construye a partir de la interacción entre el DJ y la pista de baile (Vitos, 2014). El curso de la performance durante una fiesta se define por las respuestas del público a la música del DJ, quien las recibe para orientar el set y lograr que la audiencia disfrute lo más posible de la experiencia con la música. Como consecuencia de esta interacción, el baile y la música se retroalimentan en el transcurso de la noche (Fikentscher, 2000).

La actitud del DJ en su rol de performer condiciona su interacción con el público (Blánquez y León, 2018). Por un lado, el *Super DJ* (generalmente famoso, asociado a las fiestas multitudinarias y a géneros producidos en el marco de la industria musical) es una figura carismática que brinda un espectáculo, conecta y se comunica de manera directa con el público (Blánquez, 2018). Por otro lado, los DJs de clubes locales buscan que su presencia sea poco advertida por el público, cumpliendo funciones de médium para crear vínculos emocionales entre la música y la audiencia. Este anonimato y bajo perfil del DJ (Reynolds, 2018) alimenta la idea de una figura en las penumbras que controla lo que sucede en la pista. Sin embargo, los DJs locales pueden también adoptar perfiles orientados hacia cualquiera de ambas direcciones, más allá del contexto o la escena en donde desarrolle su actividad.

## El público

Phil Jackson sintetiza la experiencia del público alrededor de tres dimensiones: la música, el baile y las drogas. “Hay una relación simbiótica entre la música y las drogas (...). La música afecta el baile, las drogas afectan la música, y el baile altera el modo en que las personas sienten las drogas y la música” (Jackson, 2004, p. 32-33).

Dado que la experiencia con la música ha sido indagada sólo musicológicamente y que ya la he abordado en la primera sección del capítulo, me detendré en las otras dos dimensiones.

## Baile

El baile en las fiestas electrónicas presenta ciertas características distintivas. Por un lado, se han señalado dos niveles de vínculos sociales en torno al baile. Uno es la disposición de las personas en grupos pequeños o diádas, cuyo baile puede o no implicar contacto físico; sin embargo, no se trata de un baile construido grupalmente, sino de una forma de compartir un baile relativamente solitario (Butler, 2003). Otro nivel es el de la multitud que baila cuerpo a cuerpo en la pista de baile (Lenarduzzi, 2014; Reynolds, 2014). Esta experiencia compartida del baile parece intensificar la percepción musical y producir emociones fuertes (Butler, 2003; Jackson, 2004). Algunos consideran, además, que el baile colectivo amalgama a los individuos en un único cuerpo global, al que refiere el término *pista* de los DJs cuando mencionan la tarea de leer la pista (Fikentscher, 2000).

Por otro lado, esta forma de baile ha sido descrita como una expresión corporal personal y libre determinada por cada individuo (Jackson, 2004; Gallo, 2016; Vitos, 2014), carente de pasos de baile, formas, estructuras o coreografías de movimiento comunes entre las personas (Butler, 2003; Lenarduzzi, 2012, 2016). Desde esta perspectiva, el baile es considerado una construcción individual basada en la interpretación personal de la música. Incluso se ha señalado que en un mismo momento de la noche las personas alinean sus movimientos con diferentes pulsaciones musicales, en consonancia con los análisis de Butler sobre la ambigüedad métrica del techno (Keller, 2004). Algunos DJs dan cuenta de la existencia de ciertos patrones de movimiento personales repetitivos que dan identidad al baile de cada individuo, aunque aparentemente no son compartidos por otras personas y hasta el momento no han sido estudiados empíricamente (Butler, 2003, p. 58).



Por último, se ha resaltado el vínculo estrecho entre música y baile en la experiencia del público. La música electrónica está expresamente producida y tocada para el baile (Ferreira, 2008), de modo que “la música deja de ser algo que baña [los] oídos para convertirse en una fuerza corporal que se expresa en toda [la] respuesta física a los tonos” (Jackson, 2004, p. 27). Se han señalado algunas relaciones específicas entre rasgos de la música y del baile, aunque ninguna de ellas es producto de estudios empíricos sino de una observación general de las mismas durante la participación en fiestas electrónicas. En primer lugar, se ha identificado que los niveles elevados de presión sonora incitan al baile (Anzil, 2016). En segundo lugar, la característica repetitiva de la música electrónica configura un marco predecible que se considera idóneo para el baile (García, 2005). En tercer lugar, el baile se vincula a los patrones rítmicos de la música (Vitos, 2014). El patrón *poumthack* parece vincularse a los movimientos ascendentes y descendentes del cuerpo: mientras los movimientos descendentes coinciden con el sonido del bombo, los ascendentes coinciden con el del hi-hat. Esto se manifiesta, por ejemplo, en los movimientos de asentimiento con la cabeza, la marcación con los pies y el balanceo de la parte superior del cuerpo, creando un “patrón de movimiento vertical ondulatorio realizado por diferentes partes del cuerpo” (Zeiner-Henriksen, 2010, p. 4). En cuarto y último lugar, el drop se ha descrito como un “momento de liberación emocional, donde la gente empieza a bailar ‘como loca’” (Yadati et al., 2014, pp. 143) y atraviesan experiencias emocionales intensas (Solberg y Dibben, 2019).

### *Consumo de drogas*

Las fiestas electrónicas son contextos de consumo de diversas sustancias. El alcohol, la marihuana y el MDMA o éxtasis son las sustancias de consumo más recurrente en las fiestas (Míguez, 2008; Reynolds, 2014). De entre ellas, el MDMA es la que causa efectos más significativos en la experiencia del público.

El MDMA es un psicodélico que tiene la capacidad de alterar tanto los sentidos como algunas propiedades abstractas de nuestro pensamiento. Las sustancias psicodélicas se caracterizan por un conjunto compartido de efectos sobre el usuario: distorsión de la percepción (de -por ejemplo- los colores, los objetos y la sensibilidad del tacto), distorsión temporal y espacial, cambios en el estado anímico (euforia y sensación de bienestar), sensación de pérdida de la individualidad o *sentimiento oceánico* (disolución del ego sin desintegración de la consciencia) y cambios fisiológicos (sobre -por ejemplo- la frecuencia

cardíaca y respiratoria, la temperatura de la piel, la sudoración y la presión arterial) (Tagliazucchi, 2017). Si bien el consumo de psicodélicos se ha asociado a la *alucinación*, estas sustancias en verdad inducen una distorsión de la realidad: el individuo no percibe algo que no está allí, ni pierde la noción de que está bajo la influencia de una droga. Más allá de estos efectos considerados universales, el *estado psicodélico* está fuertemente determinado tanto por el estado mental del usuario al momento de iniciar la experiencia, como también por el entorno físico durante la misma. Particularmente, el MDMA altera la percepción (Parrott, 2013), aumenta la velocidad psicomotora (Dumont et al., 2010), aumenta la relajación y la hipervigilancia, genera un estado placentero (Tagliazucchi, 2017), e incrementa los comportamientos prosociales y la sensación de empatía, afinidad, amistad y amor entre los individuos, efecto por el cual se le otorga el nombre de *empatógeno* (Wieliczko, 2016).

En el contexto de las fiestas electrónicas, los asistentes asocian el consumo de MDMA con las sensaciones de euforia, bienestar, felicidad, de pérdida de control y con la intensificación de la percepción sensorial en general y de las sensaciones corporales en particular (Vitos, 2014). Si bien la música es considerada el centro de la experiencia de la fiesta, el MDMA aumenta el disfrute musical y la sensación de “dejarse llevar por la música” (Gill, 2013, p. 55), junto con el deseo de bailar, probablemente vinculados a la supresión de inhibiciones, al incremento de energía y vigilancia que permite sostener el baile durante más tiempo y a la acentuación de la percepción táctil y –en el caso del disfrute de la música– auditiva (Lenarduzzi, 2014). Al mismo tiempo que se acentúan estas experiencias fenomenológicas, los individuos atraviesan sensaciones de comunión y unidad con la multitud danzante, muchas veces descripta como una experiencia religiosa o mística de ser uno con el universo que coincide con el efecto empatógeno del MDMA (St John, 2006; Semán y Gallo, 2009; Gill, 2013).

## Capítulo 2. Supuestos generales del poscognitivismo

Los enfoques enactivos y corporeizados, la teoría de la metáfora conceptual y los esquemas-imagen y las perspectivas de la atribución mental que presentaré en los siguientes capítulos son enfoques de la cognición que comparten ciertos presupuestos generales del poscognitivismo.

El estudio de la cognición constituye un campo interdisciplinar que incluye la psicología, la filosofía de la mente y el lenguaje, la lingüística cognitiva, las neurociencias, la física y la biología, y que indaga sobre formas en que accedemos, comprendemos y conceptualizamos la realidad. Las ciencias cognitivas de la música se han consolidado desde hace varias décadas como un área específica que estudia los modos en que comprendemos y experimentamos la música, tanto cuando tocamos, cantamos, escuchamos y bailamos. El estudio de la cognición ha atravesado dos grandes etapas: el cognitivismo y el poscognitivismo (o, como se los denominaba a fines del siglo XX, ciencias cognitivas clásicas o de primera generación, en contraposición a las ciencias cognitivas de segunda generación). A continuación realizaré una breve síntesis de las ideas básicas del cognitivismo a las que se enfrentan las teorías poscognitvistas sobre las que se basa esta tesis.

El cognitivismo busca explicar en detalle los procesos que los seres humanos atravesamos cuando conocemos, partiendo de una teoría del conocimiento premoderna, según la cual el conocimiento consiste en la representación interna y simbólica de un mundo predado y externo. Estas ideas constituyen una *perspectiva objetivista del conocimiento*, que supone la conjunción de (i) una epistemología basada en la representación mental sustentada –en la gran mayoría de los casos– en la teoría de la correspondencia y de (ii) una ontología realista.

- (i) El representacionalismo ha sido el modelo explicativo general del conocimiento humano no sólo del cognitivismo, sino de la historia de la filosofía y la ciencia occidental hasta el poscognitivismo. Desde esta perspectiva, el ser humano conoce el mundo cuando elabora ideas o conceptos sobre él, situando el problema del conocimiento en el área de lo mental, lo proposicional y lo lingüístico. Conocer es representar mental e internamente una realidad externa, ontológicamente diferente al ser humano que piensa. La cognición funciona como un espejo del mundo, en el que cada representación mental es la imagen de una entidad o categoría de la naturaleza,

que cumple la función de un signo de ella (Martínez, en prensa). Los procesos cognitivos consisten en la manipulación mental de esas representaciones o imágenes. En el caso del cognitivismo, el representacionalismo está sustentado por la *teoría de la correspondencia*, que plantea que las ideas o conceptos sobre el mundo adquieren significado y valor de verdad cuando se corresponden con las entidades del mundo, que encuentra sus orígenes en la filosofía clásica (Johnson, 1987).

- (ii) El problema sobre el conocimiento del mundo supone –lógicamente– una conceptualización del mundo. Tanto en la filosofía clásica como en el cognitivismo, la teoría de la verdad del conocimiento como correspondencia implica necesariamente un realismo metafísico, según el cual la realidad existe y está estructurada por sí misma, independientemente de la mente que la representa (ver Orlando, 2000)<sup>8</sup>. Las entidades y sus relaciones están en la naturaleza y son independientes de la comprensión humana, configurando un externalismo que algunos autores han llamado “el ojo de Dios”. La teoría de la correspondencia y su realismo metafísico implicado configuran un paradigma objetivista de la cognición, según el cual las categorías de la mente humana reflejan o se ajustan a las categorías preexistentes del mundo (Lakoff y Johnson, 1999).

El modelo más difundido del cognitivismo es el computacionalismo, que propone que el conocimiento se inicia en la recolección de información del mundo exterior a través de nuestros sentidos, información que se convierte en estímulo que se traslada a través del sistema nervioso y se procesa lingüísticamente en el cerebro para generar una respuesta (Chemero, 2009; Johnson, 1987, ver p. 229; Martínez, en prensa). Aunque el cognitivismo sostiene estas premisas filosóficas básicamente premodernas, sus modelos explicativos de la cognición –con el computacionalismo en primer plano– están atravesados por algunas ideas modernas que signaron el curso del pensamiento contemporáneo. El espíritu crítico de la filosofía moderna inauguró un escepticismo epistémico que puso en cuestión el objetivismo premoderno, lo que condujo a una profundización de los dualismos ontológicos:

- Dualismo *sujeto/mundo* o *sujeto/objeto*: la crítica idealista de la modernidad se opone al objetivismo al establecer una distancia insalvable entre el sujeto cognoscente y el mundo. Uno de los primeros y más famosos exponentes de esta idea es Descartes, que propone que la cognición (*res cogitans*, lo interno) y el mundo o la materia (*res*

---

<sup>8</sup> Eleonora Orlando realiza una crítica a la concepción del realismo metafísico como conceptual y necesariamente vinculada a la teoría de la correspondencia, planteada –entre otros– por Lakoff y Johnson.

*extensa*, lo externo) son dos formas de lo real, pero de naturalezas diferentes (Benítez, 1993). Si bien los filósofos modernos consideran y teorizan sobre las formas de comunicación entre sujeto y mundo, desde la perspectiva idealista en general y la cartesiana en particular, lo único que se puede conocer verdaderamente son las ideas, dado que los sentidos (en tanto *res extensa*) no son un instrumento confiable para conocer el mundo sensible y pueden generar representaciones distorsionadas (Casali, 1988; Burlando, 2013). Esta ininteligibilidad del mundo le quita sentido al principio de correspondencia como criterio de verdad. Si bien el cognitivismo no retoma este escepticismo epistémico porque supone el conocimiento como representación en correspondencia con la realidad externa, el objeto de estudio mismo de las ciencias cognitivas emerge de esta distancia entre sujeto y objeto que plantea la modernidad: el mundo ya no es un lugar transparente que representamos sin dificultades, razón por la cual la forma en que recorremos esa distancia que nos separa del mundo (es decir, la forma en que conocemos) se convierte en un tema a estudiar científicamente en la contemporaneidad.

- Dualismos *mente/cuerpo* e *interior/exterior*: en la modernidad, la mente es tanto el medio para acceder al conocimiento como el objeto mismo de conocimiento, es decir, la mente conoce sus propias ideas. Desde una perspectiva racionalista heredera del neoplatonismo judeocristiano, la razón humana no es sólo la manipulación lógica de símbolos mentales (lo interior), sino también un atisbo de la racionalidad autónoma, trascendente e infinita (lo exterior) con la que puede conectarse. Este estatus metafísico de la racionalidad expone el lugar privilegiado del razonamiento en la filosofía y la ciencia posteriores que el cognitivismo estudiará empíricamente. La mente queda más cerca de esta racionalidad trascendente (o Dios) que del cuerpo, como se expresa en el dualismo cartesiano *res cogitans/res extensa*: el cuerpo es *res extensa* en unidad con el mundo sensible, de naturaleza diferente al cogito intangible. El ser humano se presenta ontológicamente escindido, y una de las preguntas que la modernidad intentará responder es: ¿de qué forma se comunican la mente y el cuerpo? El computacionalismo pone a los sentidos como instrumentos de mediación entre el mundo y el sujeto, y el estímulo como un tipo de información que media entre el cuerpo y la mente.

El poscognitivismo reúne una serie de teorías sobre la cognición que comparten su oposición tanto al paradigma epistemológico objetivista como así también a la rigidez y centralidad de los dualismos ontológicos humanos. En esta tesis me centraré en tres teorías

poscognitivistas que centran su crítica al cognitivismo en cierto dominio de la experiencia desatendido y brindan una explicación sobre el mismo:

- (1) Los enfoques corporeizado y enactivo correspondientes a perspectiva de las 4 o 5E de la cognición serán desarrollados en el capítulo 3 para indagar sobre la experiencia del baile en fiestas electrónicas. En términos ontológicos, estos dos enfoques denuncian la omisión del cuerpo en movimiento en la cognición, producto de la primacía de la razón o de lo mental en la tradición filosófica de occidente. En términos epistemológicos, rescatan el concepto kantiano de *fenómeno*, previamente recuperado por la fenomenología: aunque nunca podamos conocer la esencia última de las cosas del mundo, la realidad se nos presenta en nuestra experiencia como fenómenos, independientemente de su coincidencia o no con el mundo externo ininteligible.
- (2) La teoría de la metáfora conceptual y los esquemas-imagen será abordada en el capítulo 4 para estudiar las conceptualizaciones de la música y la experiencia en las fiestas electrónicas. Esta teoría sostiene y explicita el realismo básico subyacente a todos los enfoques poscognitivistas: se parte de la convicción de que existe un mundo por fuera de nuestras ideas, pero –a diferencia del objetivismo– nuestro conocimiento no se consuma en la comprensión de su estructura sino en nuestra interacción corporal con él, que permite establecer correspondencias de entre los dominios de la experiencia para la estructuración del pensamiento (Lakoff, 1990b). Retomando también a Kant, son los objetos de la experiencia (y no ya los objetos del mundo sensible en sí) los que representamos en nuestra mente en forma de ideas (Straulino Torre, 2016; Dotti, 1986). La imaginación se propone aquí como un proceso humano de mediación entre el mundo, el cuerpo y la mente.
- (3) La perspectiva de la segunda persona de la atribución mental correspondiente a la filosofía de la mente será presentada en el capítulo 5 para analizar las interacciones sociales que se producen en la fiesta. Esta teoría se desarrolla en el ámbito de la *cognición social*, que identifica la omisión de este dominio propio del ser humano y lo pone en el centro del problema del conocimiento. Aunque –como analizaré en el siguiente capítulo– algunas líneas de estudio en el marco de las 4E remarcan la relevancia y estudian ciertos aspectos de la cognición social, la perspectiva de la segunda persona propone que la cognición humana está atada tanto ontológicamente como onto y filogenéticamente al ámbito social. Esta centralidad de las interacciones sociales en la cognición humana implica una superación o al menos un fuerte

debilitamiento del dualismo sujeto/objeto, dado que este omite completamente la importancia de los vínculos sociales en nuestra cognición.

En los capítulos que siguen explicaré en detalle cada una de estas teorías, sus implicancias en el estudio de la cognición musical, y su potencial explicativo de la experiencia en fiestas electrónicas.

## Capítulo 3. Enfoques enactivos y corporeizados de la cognición

Una de las perspectivas del poscognitismo es la de la cognición 5E, que plantea que la cognición es enactiva, corporeizada, extendida, situada y emocional (en inglés, de donde toma su nombre la sigla 5E: *enactive, embodied, extended, embedded* y *emotional*). Esta perspectiva se opone tanto al objetivismo como al dualismo mente/cuerpo al poner al cuerpo en movimiento en el centro de la cognición. Considera que las formas abstractas y complejas del conocimiento humano –entre las cuales se encuentra la formación del sentido musical durante la audición– se construyen sobre nuestras acciones corporales en el mundo (Newen, de Bruin, y Gallagher, 2018; Leman y Maes, 2015). Su objeto de estudio son estos modos cognitivos usualmente subpersonales y –en teoría– universales construidos sobre la experiencia corporal, que sostienen formas de pensamiento y acción más complejas. Enmarcaré el problema del baile en fiestas electrónicas desde el enfoque enactivo y corporeizado de la perspectiva 5E de la cognición, dado que su trabajo sobre la materialidad del cuerpo en movimiento se adecuaba al estudio del baile<sup>9</sup>.

### El enactivismo y la teoría de la autopoiesis

El enactivismo nace de una reelaboración de la teoría de la autopoiesis de Humberto Maturana y Francisco Varela, que proponen que toda forma de cognición emerge de la interacción corporal del organismo con su entorno material. La teoría considera a cualquier organismo vivo como una unidad operacionalmente cerrada, producto de la concatenación cíclica de procesos biológicos que constituyen una red autoorganizada e independiente (Varela, 1979; Maturana y Varela, 1987). Esta organización del conjunto de procesos biológicos que definen al organismo alcanza coherencia mediante sus propias operaciones y no mediante la intervención de contingencias del entorno (Figura 9). No es que el organismo no requiera de la interacción con el entorno para sobrevivir, sino que los procesos biológicos específicos que definen su identidad (en términos materiales) emergen y se sostienen cíclicamente por sí mismos, sin la intervención de variables o estímulos que

---

<sup>9</sup> La teoría de la mente extendida no ha sido trabajada en contextos de audición musical, aunque sí en contextos de performance (Tanco y Aùn, 2013); el enfoque situado de la cognición es puramente teórico y ha servido más como un axioma epistemológico que como una teoría plenamente desarrollada; y la cognición emocional simplemente excede el área temática central de este estudio sobre el baile.



le otorguen forma o sentido a su funcionamiento (Varela, 1997). Estas operaciones definen la unidad y autonomía del organismo, y cuando este no puede sostener clausura organizativa<sup>10</sup> la unidad desaparece o -en otras palabras- el organismo muere. Esta relativa independencia del entorno es lo que hace al organismo o sistema autopoietico una unidad autónoma, cuya identidad se define por sus procesos biológicos autoorganizados.

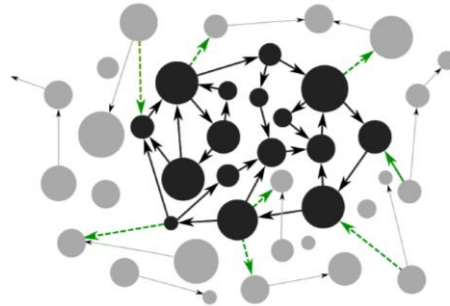


Figura 9. Ilustración del concepto de clausura operacional (tomada de Di Paolo, 2013 y Di Paolo y Thompson, 2014; bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike).

Si bien la teoría de la autopoiesis formaliza una ontología del individuo cimentada en la autonomía de sus procesos biológicos, las condiciones de desarrollo de cualquier organismo vivo se presentan en un entorno espacial y material, con el que debe interactuar para mantener su identidad ante las perturbaciones externas (Maturana y Varela, 1980). Desde el enfoque autopoietico, esta interacción consiste en un acoplamiento de la estructura física del organismo a la estructura física del entorno. Los estudios sobre las interacciones organismo-entorno han estado principalmente centrados en los procesos vitales a nivel celular, tanto en el caso de organismos unicelulares (por ejemplo, los procesos químicos que establecen los límites biológicos y los movimientos de una ameba) como en el caso de la interacción y determinación recíproca de las células que conforman los organismos multicelulares (por ejemplo, entre células musculares y elementos extracelulares, o entre neuronas) (Maturana y Varela, 1987; Varela y Frenk, 1987; Varela, 1997). El comportamiento es considerado como una consecuencia de las necesidades biológicas del organismo que busca mantenerse vivo frente a perturbaciones externas mediante el acoplamiento estructural al entorno (Maturana, 1999; Weber y Varela, 2002).

Las características materiales de cada organismo definen aquello que necesita para subsistir, y esas necesidades definen a su vez los modos posibles de interacción con el entorno. Mientras el gradiente de azúcar es un elemento significativo del entorno con el que interactúa una ameba, para un alga ese mismo elemento pasa completamente

<sup>10</sup> Sea por motivos internos como la vejez o externos como una enfermedad.

desapercibido porque no necesita acoplarse estructuralmente a él. Desde esta perspectiva, la cognición se constituye por los comportamientos del organismo en interacción con su entorno, o en palabras de Maturana y Varela:

[u]n sistema cognitivo es un sistema cuya organización define un dominio de interacciones en las que puede actuar con relevancia al mantenimiento de sí mismo, y el proceso de la cognición es acción o comportamiento en este dominio. Los sistemas vivientes son sistemas cognitivos, y vivir es un proceso de cognición. Esta idea es válida para todos los organismos, con o sin sistema nervioso (1980, p. 13).

Ezequiel Di Paolo conceptualiza al enactivismo como una “re-apropiación crítica y dialéctica de la idea de autopoiesis” (2013, p. 30). Junto a la teoría de la percepción ecológica de James Gibson y la fenomenología de Merleau-Ponty, la teoría de la autopoiesis constituye la piedra fundamental del enactivismo y del enfoque corporeizado de la cognición implicado en él. Mientras la teoría autopoietica conceptualiza la vida y la cognición como un proceso todo o nada (el organismo se acopla o no al entorno), el enactivismo se centra en la capacidad de regulación de la interacción con el entorno que poseen ciertos sistemas autopoieticos, denominada *adaptividad*.<sup>11</sup> Los sistemas autopoieticos adaptativos tienen la habilidad de distinguir aquellas perturbaciones del entorno que son potencial o virtualmente negativas para la conservación de su autopoiesis de aquellas positivas, generando normas durante la interacción que le permiten actuar adecuadamente (Di Paolo, 2013). En base a esa distinción, la adaptación permite tanto la modulación de los propios estados del organismo como la regulación de su relación con el ambiente (Weber y Varela, 2002; Di Paolo y Thompson, 2014). Esta regulación es lo que permite la mantener la identidad autogenerada por el acoplamiento estructural que explica la teoría de la autopoiesis, que –desde la perspectiva enactiva– ya no sería necesariamente una situación de todo o nada sino un proceso dinámico (Di Paolo, Rohde y Thompson, 2010).

Una de las formas de vida que es autopoietica y adaptativa es el ser humano, cuyos procesos cognitivos se llevan la atención principal del enactivismo. Esto implica un cambio radical en la unidad de análisis respecto de la teoría de la autopoiesis: el organismo ya no es la unidad mínima de la célula y sus cambios fisico-químicos en relación al entorno, sino el individuo humano, cuya estructura física y comportamientos que definen su cognición son mucho más complejos. El enfoque enactivo considera que el comportamiento adaptativo se sostiene en el ser humano, dado que -más allá de su complejidad- es un organismo vivo que produce las condiciones de su subsistencia. Estas

---

<sup>11</sup> Dada la nula diferencia entre el término *adaptividad* propuesto por Di Paolo y el término de adaptación, en lo que sigue se utilizará el segundo.

condiciones de subsistencia no se explican sólo por los procesos microbiológicos que sostienen la vida y la interacción celular del ser humano, sino también por los comportamientos motores generales y observables que definen su vínculo con el entorno.

Así como la ameba da sentido al gradiente de azúcar a través de su interacción física, la interacción corporal que los individuos humanos mantienen con su entorno da forma a su cognición (Varela, Thompson y Rosch, 1993). En el caso de los animales en general y del ser humano en particular, la interacción con el entorno no se produce sólo mediante la acción corporal, sino también mediante la percepción multimodal, dado que nuestra estructura corporal cuenta con subsistemas orientados a la percepción visual, auditiva, kinética, olfativa y gustativa. Desde la perspectiva ecológica de la percepción, nuestra percepción no es un instrumento pasivo que nos permite acceder a una realidad exterior neutra a la que luego le otorgamos significados (como plantea el objetivismo), sino una forma de acción orientada por la intención de actuar corporalmente en ese entorno para mantener nuestra autopoiesis. La relación entre las habilidades corporales del ser humano y las características de su entorno definen las acciones posibles del individuo en ese espacio y tiempo específicos (Chemero, 2003; ver también Gibson, 1979; Noë, 2008; Heft, 2007). Estas posibilidades de acción o *affordances* que se crean en la interacción percepción-entorno son en sí mismas el significado que construimos tácitamente cuando percibimos algo (Di Paolo, 2005). Por ejemplo, cuando vemos una taza la percibimos como *agarrable* porque la relación entre su forma espacial y nuestras posibilidades de manipulación manual de los objetos permite la acción de *agarrar la taza*; esa percepción directa en términos de *agarrabilidad* de la taza es un significado básico cimentado en nuestras posibilidades corporales de interacción en el entorno, y no (como propone el objetivismo) una cualidad del objeto. Cuando no hay posibilidades de acción, simplemente no podemos percibir ciertos rasgos del entorno porque no nos permiten interactuar con él y –lógicamente– tampoco podemos construir ningún significado sobre ellos (del mismo modo que el alga no puede interactuar con el azúcar). La orientación a la acción que define la percepción desde una perspectiva ecológica marca una diferencia entre el entorno en tanto aquello que excede los límites del individuo, y el mundo, hábitat, nicho o Umwelt, en tanto aquellos rasgos del entorno que percibimos significativamente en función de las posibilidades de acción que nos ofrece (Varela, 1991; Weber y Varela, 2002; Di Paolo, 2005; Buhrmann, Di Paolo y Barandiaran, 2013); esta idea implica un realismo básico que supone la existencia de una realidad material diferenciada del individuo que conoce, y un conocimiento del mismo que se produce durante la participación o interacción del individuo con esa realidad

(Di Paolo, 2013). Este proceso de significación del entorno y de creación de un mundo de significados (o *sense-making*) es intrínseco a todo sistema adaptativo, y es lo que convierte a estos sistemas en *agentes*, capaces de regular su acople (Di Paolo, Rohde y De Jaegher, 2010; Buhrmann y Di Paolo, 2015).

Tanto la teoría de la autopoiesis como el enactivismo produjeron un cambio radical en la explicación del comportamiento humano respecto de los modelos cognitivos conductista y cognitivista, que dominaron el campo hasta la década de los 80. Mientras para el conductismo y el cognitivismo el comportamiento era considerado una respuesta a los estímulos externos que –consecuentemente– se concebían como causas, el poscognitismo le otorga al individuo un rol sumamente activo en sus propios procesos cognitivos. En el determinismo estructural subyacente al concepto de acople la causa del comportamiento se sitúa en la estructura material del organismo y las perturbaciones ambientales cumplen el rol de *fuerza de energía* para el comportamiento (Maturana y Varela, 1987, ver pp. 95-99; Mgombelo y Reid, 2015). Basándose en su revisión del concepto de autopoiesis, el enactivismo propone que el comportamiento está recíproca pero asimétricamente determinado por la interacción entre el individuo y entorno, dado que es el organismo quien regula los parámetros y condiciones del acople a través de su comportamiento adaptativo (Di Paolo, 2013). Las acciones se definen más por las operaciones del individuo que por el impacto de los cambios ambientales sobre él: un cambio en el entorno puede originar una acción en el individuo, pero es el individuo quien determina tanto la forma concreta que toma ese comportamiento como la significatividad que se le da a ese cambio del entorno. De este modo, el enactivismo interpreta los procesos adaptativos de regulación de la interacción como la causa de la cognición humana.

Todas estas ideas del enactivismo ponen al cuerpo humano en un lugar central de la cognición, tanto a su estructura física como a los movimientos y acciones que realiza en interacción con el entorno. Por esta razón, la teoría enactiva involucra necesariamente una cosmovisión corporeizada de la cognición. Sin embargo, el enfoque de la cognición corporeizada en tanto enfoque independiente del poscognitismo –que constituye una de las *e* del paradigma 5E, diferenciada del enactivismo– reúne un conjunto de ideas disímiles e incluso contradictorias en relación al cuerpo (Di Paolo y Thompson, 2014), que siguen dos tendencias: una radical antirrepresentacionista que busca explicar la totalidad de los procesos cognitivos como consecuencia de los procesos corporales y a la que se alinean una gran parte de las propuestas enactivistas, y otra perspectiva cercana al paradigma computacional de la cognición que conceptualiza al cuerpo como un mediador entre la

mente y el entorno, o el interior y el exterior (para un análisis más profundo sobre el tema, ver Chemero, 2009, pp. 17-44).

En tanto teorías que postulan un vínculo indisoluble entre cuerpo y cognición, el enactivismo y el enfoque corporeizado que se desprende de él constituyen teorías sumamente relevantes para el estudio de la cognición musical en general y del baile en particular. Sin embargo, el pasaje de la autopoiesis celular a los comportamientos humanos que opera en el enactivismo presenta varios problemas. Si bien se propone que la cognición es producto de los procesos corporales, el enactivismo aún no pudo explicar fehacientemente los procesos mentales más abstractos del ser humano. Por esta razón, el estudio de la cognición enactiva se centra principalmente en las características físicas de la interacción individuo-entorno, que serán el objeto de análisis de los estudios empíricos sobre el baile de esta tesis. Esta imposibilidad del enactivismo de dar cuenta de los procesos de la mente humana pone en evidencia el reduccionismo que implica la búsqueda de una explicación integral de la cognición en la interacción individuo-entorno y la omisión de otros dominios del ser humano como el emocional, el social y el cultural. En última instancia, el enactivismo explica los comportamientos humanos como únicamente orientados a la supervivencia. En esta tesis, el enactivismo será concebido como una teoría que expresa los modos subpersonales más simples y fundamentalmente físicos que caracterizan la cognición humana.

## La cognición musical corporeizada y enactiva

La perspectiva cognitivista de la cognición musical concebía la audición como un procesamiento mental de información sonora recolectada sensorialmente (Sloboda, 1986). El enfoque enactivo de la cognición musical sostiene algunas ideas del enfoque clásico y cuestiona otras. Por un lado, mantiene al individuo y sus procesos en relación a la música como unidad de análisis, bajo la idea del organismo como unidad autónoma definida por sus procesos autoorganizados que –en el caso del ser humano– incluyen la percepción auditiva y la interacción corporal con el sonido. Pero, por otro lado, considera la percepción musical como un proceso de enacción del entorno sonoro, lo que le otorga al individuo un rol necesaria y continuamente activo en la construcción de sentido musical, dado que –en última instancia– todo organismo se considera como responsable de sostener sus propios procesos vitales. Si bien la concepción de la percepción musical únicamente como un proceso adaptativo implica un salto inferencial cuestionable respecto de la

regulación biológica del acople estructural, existe una cantidad abrumadora de evidencia que sostiene la idea de que las capacidades subpersonales de interacción con el entorno son primordiales en nuestra construcción de sentido musical (para una revisión sobre el tema, ver Pérez y Marchiano, en prensa).

Desde la perspectiva enactiva y corporeizada de la cognición musical, percibimos las formas sonoras con las que podemos interactuar corporalmente, y esas posibilidades de acción nos permiten crear un mundo de significados musicales (Reybrouck, 2006). Estas acciones se reconstruyen mentalmente (Godoy, 2010; Epele y Martínez, 2011; Krueger, 2011), pero también se producen de hecho en forma de movimientos corporales que realizamos mientras escuchamos música. Estos movimientos efectuados durante la audición musical van desde movimientos espontáneos, involuntarios e incluso imperceptibles aparentemente inevitables (Jensenius, Zelechowska y Gonzalez Sanchez, 2017) hasta formas de baile elaboradas y conscientes. En todos los casos, la relación más recurrente entre movimiento y música identificada empíricamente en una amplísima multiplicidad de culturas es la *sincronía*, que se produce por la coincidencia temporal de cambios en el movimiento con cambios en el sonido. Dado que la sincronía es un concepto que refiere a la coincidencia temporal entre dos fenómenos de carácter físico, algunos investigadores proponen la idea de *alineamiento* o *alineamiento expresivo* para conceptualizar la dimensión psicológica de la sincronía entre los patrones musicales y los patrones motores, lo que da lugar a patrones sonoro-kinéticos (Leman, 2016, ver pp. 76-90; Maes et al., 2014). Si bien el alineamiento corporal con los patrones sonoros es considerado un comportamiento espontáneo, la atención comprometida a la música promueve este acoplamiento de los movimientos a la misma (Hurley, Martens y Janata, 2014). Se ha identificado, además, que tanto las entradas de planos sonoros en la textura musical como el aumento de intensidad sonora convocan la atención y aumentan el *arousal* de los oyentes.

La sincronía de los movimientos con la música se produce tanto en niveles micro como macro temporales. Aunque se han identificado alineaciones motoras con la estructura formal de la música en un nivel macrotemporal, hasta el momento los estudios sobre la interacción corporeizada con la música durante la audición musical se han enfocado más en los niveles locales de sincronía y prácticamente no han identificado comportamientos recurrentes respecto de la macroforma musical<sup>12</sup>. En un nivel microtemporal<sup>13</sup>, la métrica

---

<sup>12</sup> Algunas alineaciones macroformales con la música electrónica serán mencionadas más adelante.

musical constituye el principal atributo musical con el cual las personas alinean sus movimientos corporales, ya que presenta un entorno temporalmente regular, estable y periódico que los oyentes pueden predecir (Leman et al., 2013; Leman, 2016; Naveda et al., 2015). La expectativa de que los beats de los diferentes niveles métricos se mantengan temporalmente estables permite que la persona cambie la dirección del movimiento justo en el momento en que se produce el evento métrico, permitiendo la sincronización sensoriomotora entre la percepción musical y las acciones corporales (Repp, 2005; Repp y Su, 2013). Si bien los períodos temporales de la música con los que sincronizamos nuestros movimientos son amplios (entre 400 y 800 ms, o 80-160bpm), los períodos preferidos para la sincronización se encuentran alrededor de los 500 ms, es decir, 120bpm (Van Noorden y Moelants, 1999; Toiviainen y Snyder, 2003). Desde una perspectiva enactiva, se interpreta que tendemos a alinear nuestros movimientos con estas duraciones porque podemos acoplar a ellas nuestros ritmos biológicos endógenos como los latidos del corazón, la respiración y la locomoción, y que por esta razón solemos percibirlos como el beat principal o tactus (Fraisse, 1982). El ritmo no es un atributo del sonido, sino una *affordance* o posibilidad para el movimiento corporal emergente de la relación entre el sonido y el oyente (Cummins, 2009). De este modo, el oyente percibe y da sentido a los rasgos de la música con los que ve la posibilidad de moverse de forma sincrónica, acoplando temporalmente sus movimientos al entorno sonoro (Krueger, 2013).

Hasta hace aproximadamente dos décadas, los estudios sobre la sincronía con la métrica musical utilizaban exclusivamente el método de la marcación con un dedo (*finger tapping*) y se centraban únicamente en la relación entre los períodos temporales corporales y musicales. En los últimos años, las críticas a las evidentes limitaciones de la reducción teórica del cuerpo a una parte tan pequeña como un dedo y la posterior generalización de los resultados a todos los movimientos corporales condujo a una modificación de la metodología para el análisis de la sincronía sensoriomotora (Martínez et al., 2015; Naveda et al., 2015). Por un lado, se comenzó a indagar sobre la sincronía de los movimientos con la música durante actividades cotidianas como caminar, correr, bailar o moverse espontáneamente (Styns et al., 2007; Van Dyck et al., 2015). Y, por otro lado, se comenzó a considerar que los gestos motores podrían condicionar la sincronía con la música, lo que condujo al análisis de las trayectorias espaciales de los movimientos y su relación con las periodicidades temporales alineadas a la música (Leman, 2012; Naveda y Leman, 2010).

---

<sup>13</sup> Usaré el término *microtemporal* en referencia a las temporalidades vinculadas a la estructura métrica musical, diferenciándose de su uso canónico en la psicología de la música para la conceptualización de las desviaciones temporales expresivas al nivel de las milésimas o centésimas de segundo.

Los movimientos corporales que realizamos mientras escuchamos música en general y el fenómeno de sincronización temporal de esos movimientos con ritmos musicales en particular han sido conceptualizados de diversas formas, según la perspectiva de cognición corporeizada de cada investigador: *movimientos inducidos por la música* (por ejemplo, Burger et al., 2010, 2012, 2013; Toiviainen, Luck y Thompson, 2010; Carlson, Burger y Toiviainen; 2018), *acoplamiento sensoriomotor a la música* (por ejemplo, Janata, Tomic y Haberman, 2012; Hurley, Martens y Janata, 2014), y *entrainment* (Clayton, Sager y Will, 2005; Clayton, 2012; Levitin, Grahn y London, 2018)<sup>14</sup>. En la idea de que los movimientos corporales son inducidos por la música perdura un determinismo ambiental propio del cognitivismo según el cual los movimientos son causados por la música, lo que pone al individuo en un lugar de pasividad y –por lo tanto– se distancia considerablemente del enfoque autopoietico y enactivo. En cambio, el concepto de *acoplamiento sensoriomotor a la música* se desarrolla desde una perspectiva enactiva que explica los comportamientos como recíprocamente determinados por la interacción individuo-entorno. El concepto de *entrainment* es utilizado tanto desde perspectivas enactivas como computacionales, y surgen del fenómeno físico de ajuste rítmico entre dos osciladores físicos de movimientos periódicos que interactúan hasta entrar en una fase o periodicidad común. Este concepto considera al individuo (ya sea literal o metafóricamente) como un oscilador o sistema inherentemente rítmico capaz de ajustarse a los patrones temporales del mundo físico, y a la métrica musical como un oscilador externo al cual las personas acoplan sus ritmos internos y sus acciones. La idea de que los movimientos son inducidos por la música (esta última por su origen no cognitivo) supone una causalidad fuertemente lineal, según la cual ciertos estímulos musicales causan ciertas formas de movimiento, planteo que no coincide con el núcleo autopoietico de la propuesta enactivista y que sostiene un enfoque computacional de la cognición (para un análisis y una crítica de este enfoque ver Schiavio, 2014; Matyja y Schiavio, 2013). Si bien tanto el acoplamiento estructural como la adaptividad suponen cierto nivel de automaticidad, la comparación del comportamiento humano con los movimientos de sistemas oscilatorios exclusivamente físicos que da lugar al concepto de *entrainment* elimina la intencionalidad subyacente a las acciones de los seres vivos para acoplarse al entorno. Sin embargo, podría interpretarse al *entrainment* como uno de los mecanismos subpersonales más básicos, automáticos, no intencionales, inevitables e involuntarios del ser humano sobre el cual se desarrolla la sincronía

---

<sup>14</sup> Existen otros conceptos utilizados para explicar las bases cognitivas de la sincronía corporal con la música que suelen vincularse a alguno de los conceptos descriptos, como por ejemplo *respuestas motoras a la música* (Kohn y Eitan, 2016; Cirelli y Trehub, 2019) y *resonancias conductuales* (Leman, 2008, 2016).



sensoriomotora, también básica y subpersonal, pero no automática, intencional y no necesariamente involuntaria.

## El baile y sus sincronías con la música

El baile suele estudiarse con dos metodologías diferentes en el campo del poscognitvismo. En la gran mayoría de los estudios (i) se le pide a una persona que se mueva espontáneamente con una gran variedad de géneros musicales diferentes (algunos orientados al baile en contextos naturales, como la música electrónica de baile, el rock y el funk; y otros no, como el jazz, el blues y la música sinfónica de la práctica común). Otros pocos estudios (ii) analizan danzas coreografiadas, ya sea que se trate de bailes planificados por un coreógrafo (como el ballet o la danza contemporánea), o danzas folklóricas o tradicionales transmitidas oralmente que poseen una coreografía (como las danzas argentinas zamba y chacarera) o patrones de movimientos característicos con los que cada individuo construye el baile (como el samba, el forró, el malambo, la cumbia, la salsa, el merengue, el flamenco y el baile irlandés de origen celta, entre muchas otras).

- (i) El propósito de los estudios de movimientos espontáneos con la música es –como su nombre lo insinúa– identificar vínculos universales entre sonido y música, por lo que los resultados se orientan a agrupar los movimientos según las características acústicas que comparten los diferentes géneros, sin profundizar en las particularidades de los movimientos de cada género musical. Se encontró que los cambios de dirección del movimiento alineados con la métrica musical suelen presentarse en el marco de estructuras periódicas o repetitivas de movimiento, que en métricas binarias se alinean con la temporalidad de uno, dos o cuatro beats musicales (Toiviainen, Luck y Thompson, 2010). Algunos estudios han identificado vínculos entre las direcciones espaciales que definen las trayectorias de los movimientos periódicos y los niveles métricos musicales. Por un lado, la alineación más recurrente es la de los movimientos de dirección vertical –sobre todo de la mano y el torso– con el nivel del beat principal o tactus, en especial cuando la música presenta un pulso fácilmente reconocible. Burger et al. (2014) interpretan esta coincidencia en términos biomecánicos: la realización de movimientos hacia arriba y hacia abajo es más sencilla en velocidades rápidas porque requiere menos fuerza y tensión muscular que haga resistencia a la gravedad. Por otro lado, las alineaciones con el nivel de 4 beats y el de 2 beats (esta última menos usual) se producen en movimientos horizontales. A diferencia de la

dirección vertical, la horizontal está menos restringida por la gravedad y es posible que por eso los movimientos izquierda-derecha pueden realizarse cómodamente en velocidades más bajas. Por último, en los casos en los que la música presenta mucho movimiento rítmico en el registro grave, las estructuras periódicas de los movimientos presentan una duración de 1 beat, que se suma a o se intercambia por la de 4 beats (Burger et al., 2014). Mientras en este y otros estudios (por ejemplo, Burger et al., 2018) se ha observado que las personas tienden a sincronizar con varios niveles métricos simultáneamente, otros afirman lo contrario, es decir, que las personas priorizan la sincronización con sólo un nivel métrico a la vez (Toiviainen, Luck y Thompson, 2010), por lo que aún no es claro cuán común y cuán significativa es la sincronización simultánea con diferentes niveles métricos. Burger et al. (2012, 2013) observaron que estos movimientos periódicos en sincronía con varios niveles métricos se dan más comúnmente cuando la música presenta un beat principal o tactus de fácil reconocimiento, poca complejidad rítmica y muchos elementos percusivos. Además, frente a esta claridad métrica de la música, las personas tienden a bailar más y más rápido y usar más tipos de movimiento, pero reducir el uso de dimensiones espaciales. Para los autores, esta simplicidad espacial de los movimientos ante beats claros refleja las características métricas simples de la música, mientras que la variabilidad espacial ante estructuras métricas más complejas cumple la función de “buscar el beat” (Burger et al., 2010, 2014).

Vale la pena aclarar que todos estos estudios son realizados en situaciones de laboratorio, haciendo que los movimientos realizados tras la consigna de “moverse espontáneamente con la música” sean probablemente bastante poco espontáneos. El alcance del concepto de *espontaneidad* en estos estudios no se vincula a la ausencia de mediación mental, sino que se refiere a movimientos no predeterminados ni por coreografías socialmente establecidas ni por modos de moverse establecidos en la consigna de la tarea experimental.

- (ii) Las danzas definidas por coreografías o pasos de baile conocidos por los bailarines también presentan una sincronización constante con el pulso y la métrica musical. Sin embargo, Luiz Naveda ha mostrado que al menos algunas danzas folklóricas –como el samba brasileiro– y sociales –como el charleston– se componen de patrones motores sincronizados no sólo temporalmente, sino *espaciotemporalmente* con la música (Naveda y Leman, 2010; Leman, 2012). Cada articulación corporal que compone estos patrones o gestos básicos de las danzas se corresponde simultáneamente con cierta

región espacial específica y con cierto nivel métrico o rítmico de la música, generando una confluencia de movimiento, espacio y sonido. Además, estos patrones suelen repetirse múltiples veces para dar lugar a una coreografía. Por ejemplo, en el samba la ubicación en el espacio de los movimientos periódicos de diferentes partes del cuerpo es siempre coincidente con algún nivel métrico: la mano derecha realiza un movimiento circular en el que la posición en el extremo horizontal alejado del tronco coincide siempre con el primer beat del compás, y cada pierna realiza un patrón de dos beats de duración en el que los contratiempos son espacializados con pisadas hacia adelante y hacia atrás (Naveda y Leman, 2008; Naveda, 2011). Algo similar suele suceder en las danzas planificadas por coreógrafos, aunque los patrones suelen ser más variados y menos repetidos durante la coreografía. Por ejemplo, las coreografías de ballet suelen presentar correspondencias entre las articulaciones motoras y musicales, generando frases de sonido y movimiento que acentúan los momentos de tensión musical (Martínez y Epele, 2012).

A diferencia de estas danzas, el baile con música electrónica no posee una coreografía conocida, por lo que es considerado en el campo de la psicología de la música como una forma espontánea de baile. Las investigaciones que se abocan al baile con música electrónica<sup>15</sup> lo conciben como una forma de movimientos espontáneos y por lo tanto susceptible de ser estudiado en situación de laboratorio. Estos estudios muestran que, en comparación con otras músicas, este baile se caracteriza por una sincronización prácticamente constante con los beats musicales (Burger y Toiviainen, 2020), cuyo motivo se encuentra en la estabilidad de la estructura métrica de 4/4 construida sobre un bombo de mucha intensidad que marca todos los beats del nivel del tactus (Van Dyck et al., 2012). Aunque no estudió empíricamente el baile con música electrónica, Zeiner-Henriksen (2010) ha observado que el patrón *poumtchack* parece promover movimientos hacia arriba y hacia abajo como el asentimiento con la cabeza y las pisadas de los pies, donde los movimientos corporales descendentes coinciden con el bombo (*downbeat*) y los ascendentes con el hi-hat (contratiempo). De este modo, mientras el bombo evoca una posición baja en el plano vertical, el hi-hat evoca una posición alta. Además de estas alineaciones locales con la métrica musical, el baile con música electrónica se alinea temporalmente con la estructura formal, mostrando al momento del *drop* una mayor sistematicidad y sincronización de los patrones de movimiento verticales con el tactus y un

---

<sup>15</sup> Ninguno de los estudios sobre el baile con música electrónica mencionados aquí hace referencia a un género o subgénero específico, por lo que se generalizó a *música electrónica de baile* siempre que se hace referencia a estos estudios.

patrón compartido consistente en movimientos ascendentes de los brazos (Solberg y Jensenius, 2017, 2019).

Esta conceptualización del baile con música electrónica en tanto *movimientos espontáneos con la música* (e incluso como movimientos inducidos por la música, según algunos de los autores mencionados) exhibe la mirada algo reduccionista sobre la cognición del enfoque de las 5E, según el cual la cognición emerge, se sostiene y se define únicamente por la interacción individuo-entorno. Desde esta premisa, cualquier tipo de movimiento corporal que realiza un individuo con la música debe poder explicarse únicamente por la interacción entre ambos (por lo cual las danzas coreografiadas representan un desafío para la psicología de la música que suele ser evitado, como se puede observar en los pocos estudios referenciados sobre el tema). Se asume, por lo tanto, que el baile con música electrónica está atravesado por las mismas variables que los movimientos que realizamos con un pie mientras escuchamos música en la parada del colectivo; como expresa Joel Krueger: “la música generalmente presenta un perfil sónico que invita a una respuesta motora sincrónica. Esta respuesta puede ser sutil como mover nuestros dedos o menear la cabeza, o puede ser una rutina de danza elaboradamente coreografiada” (2013, p. 3). Esto conduce, además, a que en los métodos experimentales se aísle a la persona moviéndose con la música del contexto natural en que esos movimientos se producirían, inclusive en el caso del baile con música electrónica.

El enfoque enactivo de la cognición musical deja afuera al menos dos dimensiones que definen al baile: la social y la cultural. El baile con música electrónica se desarrolla en pistas donde muchas personas bailan al mismo tiempo. Es de suponer, por lo tanto, que esa masa de personas moviéndose al mismo tiempo en una fiesta tenga alguna influencia sobre el baile de cada persona.

## La sociedad y la cultura en el movimiento

La idea de que el contexto social y cultural produce un efecto en el conocimiento y las acciones humanas no es nueva. Existen dos concepciones en apariencia contrapuestas sobre el modo en el que influye la cultura en la cognición del ser humano.

Una de ellas -propia de los enfoques sociológicos y antropológicos clásicos- considera que la normatividad cultural y social configura un orden previo y externo que determina los comportamientos de los individuos, que internalizan y reproducen los significados culturales preexistentes (por ejemplo, Blackmore, 1999 y Dutton, 2018). Esta primera

posición define lo social y lo cultural en un sentido amplio, contemplando a las sociedades y a las culturas macro temporal y espacialmente, es decir, las características idiosincráticas de grandes poblaciones durante largos períodos de tiempo.

La otra incorpora una concepción dinámica de la cultura como emergente de las interacciones humanas, donde lo social se sitúa en el nivel de las interacciones cara a cara entre individuos en un sentido cognitivo, corporeizado y fenomenológico (Heras-Escribano, Noble y De Pinedo, 2015). Esta es la cosmovisión de los enfoques sociales y culturales del enactivismo, que proponen que los individuos enactúan, significan y reelaboran los patrones culturales puestos en juego en la interacción con otras personas. Los estudios marcan al menos dos diferencias entre la interacción enactiva con el entorno y con otras personas. Por un lado, algunos investigadores consideran que algunas características y acciones de las personas adquieren el carácter de affordances interpersonales durante la interacción humana, es decir, se perciben como posibilidades de actuar de ciertos modos con la otra persona (Brancazio, 2020). Por otro lado, a diferencia de la interacción con el entorno, las interacciones humanas se caracterizan por una adaptación corporal recíproca. Toda interacción interpersonal requiere de la intención mutua (usualmente tácita) de coordinar físicamente con el otro (Fuchs y De Jaegher, 2009).<sup>16</sup> Desde el punto de vista enactivo, esas coordinaciones físicas son en sí mismas significativas (al igual que la sincronización con los cambios musicales explicada en la sección anterior). Mediante esas coordinaciones físicas, las personas coordinan también su producción de sentido del mundo manifiesta en la materialidad de la interacción, dando lugar a un mundo de significados comunes al que un individuo aislado no podría acceder. Aunque la experiencia fenomenológica es intransferible, la enacción conjunta del entorno hace que las experiencias individuales se coordinen y se produzcan sobre la base común de una realidad compartida (De Jaegher y Di Paolo, 2007; De Jaegher, Di Paolo y Gallagher, 2010). Cuando estas interacciones adquieren un carácter recurrente, se produce una historia de coordinaciones mutuas que se convierte en un patrón identificable con una estructura interna propia que define un dominio consensuado de acción, es decir, las formas de acción posibles en determinados contextos (BaerVELdt y Verheggen, 1999). Este mundo compartido que se construye como consecuencia de una historia de coordinaciones mutuas no es otra cosa que la cultura, articulada en patrones de comportamiento que organizan la

---

<sup>16</sup> La noción de intencionalidad se comienza a utilizar sobre todo en estos enfoques sociales del enactivismo; pero dado que la intención se dirige al acoplamiento o adaptación con -en este caso- la otra persona, también se ha conceptualizado la adaptación al entorno, aunque en menor medida, como un proceso intencional (Juarro, 2000).

experiencia del individuo en sociedad (BaerVELdt, Verheggen y Voestermans, 1999). De esta forma, el movimiento corporal es considerado una emergencia de la interacción con otros individuos, donde la coordinación motora juega un rol central en la estabilidad del sistema (Richardson y Chemero, 2014). Aunque estos procesos microsociales son subpersonales, corporales y adaptativos y no explican otras formas de socialización cognitivamente más complejas, los trabajos sobre interacciones tempranas han mostrado que estos procesos básicos no sólo caracterizan los intercambios protomusicales adulto-bebé, sino que también se sostienen en la vida adulta (Martínez, 2008b; Martínez y Español, 2009; Shifres, 2014; Martínez, Español y Pérez, 2018).

Estas adaptaciones corporales mutuas durante las interacciones interpersonales son especialmente relevantes durante las performances musicales grupales. En una performance musical se producen dinámicas de interacción globales vinculadas a la música y a la organización de los músicos, generando coordinaciones, anticipaciones, compensaciones, alejamientos y acercamientos corporales entre los músicos, como por ejemplo la toma de turnos y el liderazgo (Glowinski et al., 2012; Martínez et al., 2017; Epele y Martínez, 2020).

Las interacciones corporales durante el baile han sido muy poco estudiadas hasta el momento. Carlson, Burger y Toiviainen (2018) analizaron las diferencias entre bailar solo y bailar con otra persona y encontraron, por un lado, que las personas tienden a sostener sus movimientos personales sin dejarse influir por los movimientos del otro y, por otro lado, que los rasgos del baile que varían frente a otra persona son dependientes del tipo de vínculo personal de la díada. En un estudio previo a la presente tesis mostré que en el *pogo* (forma de baile característica del rock) prima la sincronización interindividual con las personas espacialmente más cercanas por sobre la sincronización con los beats musicales (Marchiano y Martínez, 2017a). Cuando el baile presenta un alto nivel de sincronización con la música, el estudio de la interacción corporal de grupos de personas bailando presenta la dificultad de distinguir las coordinaciones con los beats musicales que los individuos comparten por encontrarse bailando con la misma música y sincronizar sus movimientos con el mismo beat, de las coordinaciones motoras producto de la interacción entre las personas (Solberg y Jensenius, 2017, 2019; Ellamil et al., 2016).

La posición macrosocial determinista de la normatividad cultural y la de la enacción y creación de la cultura en el plano microsociales son usualmente concebidas como opuestas. Sin embargo, desde el enfoque sociocultural del enactivismo, Pierre Steiner y John Stewart

(2009) plantean un diálogo entre ambas, señalando el papel tanto restrictivo como habilitador del orden social normativo sobre la cognición individual. Por un lado, la normatividad sociocultural regula las condiciones de la cognición. Estas normas estructuran tanto los patrones de comportamiento de los individuos que regulan los encuentros sociales, como también los objetos, artefactos, instituciones, grupos sociales e infraestructuras, que tienen una relativa independencia de los agentes individuales que las encarnan en tanto trascienden y sobreviven incluso a los agentes mismos de la interacción, y cuyas formas y funciones expresan un orden social específico. Pero, por otro lado, al mismo tiempo este orden social se encuentra en un proceso de evolución constante y sostenida, producto de la enacción socialmente negociada del mundo, que da lugar a acciones, percepciones, valoraciones y significados consensuados por los individuos. Desde esta perspectiva, la agencialidad humana y la normatividad cultural no se oponen, sino que se nutren de manera mutua: durante la interacción social, los individuos construyen las estructuras que al mismo tiempo los regulan. Sin embargo, es necesario aclarar que hay una evidente diferencia entre transformar o desafiar las normas socioculturales en el marco de la interacción interpersonal, y modificar esas normas a nivel macrosocial.

Maya Gratier (2008) propone un diálogo similar al de Steiner y Stewart a partir del concepto de *base común*, un conjunto de conocimientos acerca de las normas culturales necesarias para interactuar con otras personas en determinados contextos. En el caso de la performance de jazz que analiza Gratier, los improvisadores deben estar familiarizados con los modos de tocar, acciones y roles musicales durante la performance adecuados para poder interactuar musicalmente con otro músico en el jazz. La propuesta de Gratier en torno al concepto de base común explica algunas relaciones entre cultura y cognición musical que exceden el ámbito específico de la improvisación de jazz y que posiblemente pueda explicar algunos procesos alrededor del baile en fiestas electrónicas.

Dado que estos enfoques socioculturales del enactivismo apenas han indagado sobre las dinámicas de acoplamientos y coordinaciones mutuas en escenarios de baile social, incorporaré en los estudios empíricos sobre el baile en fiestas electrónica de la presente tesis algunas ideas provenientes de la antropología de la danza, que en sus inicios se dedicó a analizar las coreografías de bailes tradicionales de diversas culturas (Citro, 2010). Tras un extenso análisis de las danzas de Tonga (Polinesia), la antropóloga Adrienne Kaeppler (1969, 2001) concluyó que las danzas folklóricas poseen una estructura u organización formal, que define, diferencia y relaciona los géneros de baile entre sí. Esta estructura se

compone por unidades de movimiento simples y breves compartidas por los bailarines, que se combinan para formar estructuras más complejas y de mayor duración. Los componentes de la estructura de la danza son, de menor a mayor complejidad: (i) los kinemas, unidades mínimas de movimiento contrastantes entre sí; (ii) el morfokinema, combinación específica de kinemas y la unidad significativa de movimiento más básica; (iii) el motivo, combinación de morfokinemas; y (iv) el corema, unidad coreográfica más básica, surgida de la combinación de motivos y cuya concatenación da lugar a la danza en su totalidad. Esta estructura coreográfica ha sido estudiada en otras danzas tradicionales (por ejemplo, Holzapfel, 2018).

Este aporte de la antropología de la danza será incorporado en la interpretación de los resultados del capítulo 6. Sin embargo, las fuentes teóricas fundamentales para el estudio del baile en esta tesis son los enfoques enactivos y corporeizados de la cognición, que estudian los movimientos en su sentido más simple, espontáneo, no consciente, adaptativo y subpersonal.



## Capítulo 4. Metáfora conceptual y esquemas-imagen

La teoría de los esquemas imagen y la metáfora conceptual se desarrolla en la intersección entre la lingüística, la filosofía de la mente y del lenguaje, la psicología cognitiva y la lingüística cognitiva. A diferencia de la perspectiva de las 5E, esta teoría aborda de lleno el problema de lo mental. Plantea que el pensamiento abstracto surge de las capacidades corporales, como la percepción y el movimiento, buscando una distancia con el dualismo mente/cuerpo y con la cosmovisión de la razón como un dominio autónomo (Lakoff y Johnson, 1999). La pregunta central de este enfoque corporeizado sobre lo mental es: ¿de qué forma nuestros conceptos abstractos –que solemos ubicar en el dominio de lo mental– se vinculan con nuestras experiencias corporales más básicas?

El modelo epistemológico de esta teoría es el experiencialismo, que George Lakoff propone como oposición al objetivismo. Aunque ambos modelos suponen un realismo básico, el experiencialismo “define al significado en términos de corporalidad, es decir, de nuestras capacidades biológicas y nuestras experiencias físicas y sociales colectivas en nuestro entorno” (Lakoff, 1990b, p. 266), en contraposición a la teoría de la correspondencia. El experiencialismo propone que la estructura de nuestros conceptos (tanto su estructura interna como la estructura que permite relacionarlos, es decir, el sistema conceptual) proviene de la estructura de nuestra experiencia corporal de interacción con el mundo, asumiéndola como directamente significativa, preconceptual y físicamente estructurada, y a partir de la cual surgen estructuras igualmente significativas y preconceptuales llamadas *esquemas-imagen* (Lakoff, 1990b). La estructura imagen-esquemática es corporal y mental al mismo tiempo, y funciona como nexo entre ambos dominios. Los conceptos abstractos (que desde el dualismo mente/cuerpo se presentaban como un dominio separado e independiente de nuestra experiencia sensible) son considerados proyecciones metafóricas de las estructuras imagen-esquemáticas, expresadas lingüísticamente. Sintéticamente, este enfoque de la cognición propone que desde nuestro nacimiento los individuos humanos desarrollamos –mediante la activación sensorial y la acción corporal– esquemas mentales cuya estructura responde a nuestras formas más básicas de interacción con el entorno material, y que se utilizan luego para conceptualizar ideas abstractas a través del lenguaje en forma de metáforas conceptuales.

Mark Johnson presenta por primera vez el concepto de esquema-imagen en *El cuerpo en la mente*: los esquemas-imagen son “patrones corporeizados de experiencia

significativamente organizada (como estructuras de movimientos corporales e interacciones perceptivas)” (Johnson, 1987, p. 19), o

“patrones [que] surgen como estructuras significativas principalmente a nivel de nuestros movimientos corporales en el espacio, nuestras manipulaciones de objetos y nuestras interacciones perceptivas. (...) [Son] estructuras para organizar nuestra experiencia y nuestro entendimiento” (p. 29).

Definir al esquema-imagen como un patrón o una estructura, es decir, como una organización o relación, requiere de un nivel de abstracción que lo sitúa necesariamente en el dominio mental de la cognición. Sin embargo, ese patrón se configura en el dominio físico de nuestra interacción corporal con el entorno. Por ejemplo, entrar a un auto o vaciar un paquete de arroz en un frasco son interacciones corporales con objetos físicos del mundo, que en nuestra experiencia se presentan como corporales y mentales al mismo tiempo. Por un lado, las interacciones a nivel físico están definidas por acciones (abrir la puerta del auto, agacharse, meter una pierna y dejar caer el peso del cuerpo en el asiento, o abrir el paquete y darlo vuelta sobre el frasco), objetos (auto, asiento, puerta, o frasco, paquete, arroz) y espacios (calle o cocina) diferentes. Y, por otro lado, también experimentamos, percibimos o comprendemos esas interacciones entre acciones, objetos y espacios como organizadas por ciertas relaciones que exceden lo puramente físico; en ambos casos esa relación es la de CONTENIMIENTO, en la que el auto, el frasco y el paquete adquieren la forma de contenedores y nuestras acciones están orientadas a entrar y salir o a meter y sacar un objeto del contenedor.

Si bien el esquema-imagen es un patrón que está en nuestra experiencia de interacción corporal con el mundo, también organiza experiencias que no son físicas. En términos ontogenéticos, el modo *estar* en el mundo de un bebé que acaba de nacer aparenta ser el de una experiencia totalmente desorganizada y puramente física, que en la reiteración y el aprendizaje de las interacciones con el entorno comienza a experimentarse como estructurada. Esas formas de estructurar la experiencia son los esquemas-imagen, que al inicio de nuestra vida se encuentran totalmente atados a esas interacciones físicas de las que emergen. Sin embargo, a medida que nos desarrollamos, los esquemas-imagen se separan de la interacción física en curso y cobran un estatus mental, funcionando como representaciones de esa interacción. Más allá de que el trayecto ontogenético no es tema de esta tesis, este pasaje de lo físico a lo abstracto a través de los esquemas-imagen permite explicar el lugar que ocupa la organización de nuestra interacción corporal con el mundo en la conceptualización de ideas abstractas, que adquieren su estructura por la proyección metafórica de los esquemas-imagen a los conceptos abstractos. Por ejemplo, la expresión

metafórica *salir de la depresión* implica la conceptualización del estado psicológico como un contenedor bajo el esquema-imagen CONTENIMIENTO, sin que esta forma de comprensión de la depresión implique una acción física de hecho y en el momento de salir de un lugar. La idea de que *el cuerpo está en la mente* busca establecer que hasta nuestras construcciones mentales más abstractas derivan de nuestra interacción corporal con el mundo, y que la estructura de nuestros conceptos responde a la estructura de esta interacción, es decir, a los esquemas-imagen. Sin embargo, esto no significa que la teoría trate de forma indiferenciada al cuerpo y a la mente: los esquemas-imagen se presentan como la estructura misma de nuestros movimientos corporales en el espacio, percepciones sensoriales y manipulaciones de objetos físicos mientras suceden, pero también se presentan separados de esas acciones y se ponen en acto en el pensamiento, en el lenguaje y en la conceptualización de ideas abstractas que no implican la puesta en acto de esa interacción física a la que remite el esquema-imagen.<sup>17</sup> De esta forma, los esquemas-imagen “existen a un nivel de generalidad y abstracción que les permite servir repetidamente como modelos de identificación en una cantidad indefinidamente amplia de experiencias. A raíz de esta estructura simple, se convierten en el medio principal para ordenar nuestra experiencia” (Johnson, 1987, p. 28).

Esta teoría –al igual que la tradición de la filosofía analítica contemporánea en la que se inserta<sup>18</sup>– no persigue la eliminación absoluta de los dualismos ontológicos y metafísicos, simplemente porque parte de la aceptación de las limitaciones de nuestra cultura para conceptualizar de otro modo estos dominios del conocimiento. Lo que propone esta teoría es considerar a la mente y al cuerpo como los dos polos de un continuo, en el que los esquemas-imagen se sitúan en un lugar intermedio en el camino entre ambos dominios. Y dado que el cuerpo cobra importancia no en sí mismo sino en su interacción con el entorno, la teoría propone pensar en un continuo *cuerpo-mente-entorno*.

---

<sup>17</sup> Aunque no lo desarrollaré en detalle, es necesario aclarar que cuando digo que la conceptualización imagen-esquemática no requiere de la puesta en acto de la interacción con el mundo, me estoy refiriendo a la percepción y realización motora de las acciones que dieron lugar a los esquemas-imagen que sostienen la dimensión mental. Sin embargo, hay una línea de investigación prolífica que estudia los procesos cerebrales subyacentes a las metáforas conceptuales y que sostiene que durante la conceptualización metafórica se activan (y por lo tanto re-enactúan) los mismos patrones neuronales que se activan durante la percepción y acción motora que sostiene el esquema-imagen en juego (los estudios de Srinivas Narayanan y de Antonio Damasio son las piedras angulares de este planteo). Por ejemplo, la conceptualización y experiencia de la depresión en base al esquema-imagen CONTENEDOR implica la misma activación neuronal que cuando realizamos u observamos la acción de entrar o salir de un contenedor. En este sentido, incluso los conceptos más abstractos de nuestro pensamiento tendrían una base física, al menos en un nivel neuronal.

<sup>18</sup> La teoría de la segunda persona de la atribución mental también pertenece a esta área filosófica y dirime el problema del dualismo de forma similar, como describiré más adelante.

Esta propuesta de la continuidad de la experiencia se contrapone al dualismo ontológico, que en la Ilustración se radicaliza e instala el problema sobre la conexión entre ambos dominios. La teoría de los esquemas-imagen recoge el concepto del *esquema trascendental* kantiano como respuesta a este problema. Kant propuso la existencia de los esquemas en tanto estructuras no proposicionales de la imaginación que conectan los conceptos y las percepciones, es decir, que funcionan como mediadores entre nuestra experiencia sensorial y nuestras ideas, y que, por lo tanto, son intelectuales y sensoriales al mismo tiempo (Oakley, 2007). Para Kant, las estructuras mentales de espacio y tiempo (intuiciones sensibles puras) organizan el contenido perceptivo que recibimos a través de los sentidos (elemento material), trabajo de síntesis que realiza la imaginación y que constituye el conocimiento (Real, 2015). No conocemos la experiencia de una sensación sin la estructura impuesta por nuestros conceptos (Carrión, 2009), lo que hace de los esquemas trascendentales estructuras carentes de contenido empírico en las que confluyen los dominios sensible y conceptual. Esta imposición de estructuras apriorísticas propias del ser humano sobre la experiencia sensible complejiza nuestro aparato cognitivo respecto de la teoría de la correspondencia del conocimiento sensible: el término *representación* utilizado no supone en la teoría kantiana una correspondencia del concepto con el mundo, sino que refiere a la existencia de un concepto o idea que representa mentalmente el objeto de nuestra experiencia sensible.

El concepto de esquema-imagen mantiene gran parte del sentido kantiano de los esquemas trascendentales y de la imaginación, pero obviamente implica varias diferencias fundamentales propias del proyecto poscognitivista. Por un lado, la función de los esquemas kantianos es la de mediar o acortar la brecha entre los dominios ontológicamente separados de lo sensible y lo mental, mientras que la de los esquemas-imagen es la de explicar la continuidad mente/cuerpo, analizando los modos en que el cuerpo se manifiesta en nuestras ideas abstractas. Por otro lado, la estructura específica de los esquemas trascendentales y de los esquemas-imagen difieren significativamente. Mientras Kant propuso los conceptos de tiempo y de espacio como estructuras puras del entendimiento que imponen su forma a la sensibilidad y dan lugar así a los esquemas trascendentales, Lakoff y Johnson proponen que la estructura que constituye cada esquema-imagen emerge en la interacción del individuo con el mundo sensible, situándola así no sólo entre cuerpo y mente sino también entre sujeto y entorno. La estructura del esquema-imagen no está ni en el mundo ni en el sujeto sino que es producto de su encuentro, de modo que no hay estructura a priori de la experiencia de interacción con el entorno (ni interna como plantea

Kant, ni tampoco externa como plantea el objetivismo). Mientras Kant plantea que el ser humano está internamente estructurado a priori y el objetivismo supone que el mundo está externamente estructurado independientemente de la mirada humana, la teoría de los esquemas-imagen no supone estructuras previas a la interacción individuo-entorno (lo que configura su realismo básico; Lakoff, 1990b). Este cambio de la concepción apriorística de las estructuras kantianas hacia una cosmovisión interaccionista del poscognitvismo conduce a que la forma concreta que toman los esquemas-imagen sea completamente diferente a la que propone Kant, como presentaré en la sección siguiente.

Y, por último, los esquemas-imagen no son representaciones ni en un sentido objetivista (porque no representan el mundo exterior) ni en un sentido kantiano (porque no constituyen estructuras a priori que se aplican a la percepción). En esta teoría, los esquemas-imagen *representan* la interacción que establecemos con el mundo (Johnson, 1987; Mandler, 1988, 1992). Aunque algunos autores han criticado este uso del concepto de *representación mental* por parte de la teoría de los esquemas-imagen, su definición blanda acuerda con el problema del dualismo mente/cuerpo, aún no totalmente superado: la concepción de la mente y el cuerpo como dos polos de un continuo ontológico rompe con el dualismo estricto y profundo de la modernidad, pero no lo diluye completamente en tanto continuamos pensando en términos de la materialidad del cuerpo y de la abstracción del pensamiento y del lenguaje. Pareciera haberse gestado una incomodidad en torno a los procesos usualmente denominados como *superiores* de la cognición en algunos sectores del poscognitvismo (como los enfoques radicales del enactivismo y la cognición corporeizada), que simplemente anulan el problema de lo mental como objeto de estudio e incluso reducen la cognición a procesos subpersonales. La teoría de los esquemas-imagen no niega este problema, pero avanza igualmente sobre el estudio de la mente. Como expresa Johnson: “el dualismo mente/cuerpo está tan profundamente embebido en nuestras tradiciones filosóficas y religiosas, en nuestros sistemas conceptuales compartidos y en nuestro lenguaje que parece ser un hecho inescapable sobre la naturaleza humana” (Johnson, 2007, p. 2).

## Los esquemas-imagen

Los esquemas-imagen emergen de las interacciones que entablamos con el mundo desde que nacemos. Dado que cuando nacemos nuestras posibilidades corporales y cognitivas son muy básicas, también lo son nuestras primeras interacciones y por lo tanto la estructura

imagen-esquemática que a partir ella se va configurando. Johnson elabora su famosa y muchas veces citada “lista no exhaustiva de esquemas-imagen” (1987, p. 126), que contiene los siguientes esquemas: CONTENEDOR, OBSTRUCCIÓN, HABILITACIÓN, CAMINO o RECORRIDO, CICLO, PARTE-TODO, LLENO-VACÍO o CONTENIDO, REPETICIÓN, SUPERFICIE, EQUILIBRIO, CONTRAFUERZA, ATRACCIÓN, VÍNCULO, CERCA-LEJOS, FUSIÓN, EMPAREJAMIENTO, CONTACTO, OBJETO, COACCIÓN o COMPULSIÓN, SUPRESIÓN DE RESTRICCIONES, CENTRO-PERIFERIA, ESCALA, DIVISIÓN, SUPERPOSICIÓN, PROCESO, COLECCIÓN. A medida que la teoría se fue desarrollando se fueron sumando otras estructuras, como VERTICALIDAD, ARRIBA-ABAJO, SAGITALIDAD, ADELANTE-ATRÁS, HORIZONTALIDAD, IZQUIERDA-DERECHA, MOVIMIENTO CAUSADO, REBOTE, MOVIMIENTO BLOQUEADO u OBSTRUIDO, DESVÍO, ORIGEN-CAMINO-META, SOPORTE, DESHABILITACIÓN, CONTENIMIENTO u OBJETO EN CONTENEDOR, CAMINO A OBJETO, CAMINO CON META, OBJETO EN MOVIMIENTO, MOVIMIENTO ANIMADO, LOCACIÓN, OJOS, ABRIR, APARICIÓN, DESAPARICIÓN u OCLUSIÓN, INICIO-FINAL (DE UN CAMINO), MOVIMIENTO, DERECHO, BALANCE, SUJETO, PROFUNDO-SUPERFICIAL.

Este conjunto de esquemas-imagen presentado por Johnson continúa siendo usado como referencia principal en la gran mayoría de los estudios posteriores, pero presenta algunas inconsistencias. Por un lado, esta lista de esquemas-imagen es heterogénea y carece de criterios de categorización (Hedblom, 2020) que se manifiestan en la mezcla de estructuras tan diversas como las de FUERZA, ORIGEN-CAMINO-META, OBJETO o VERTICALIDAD. Por otro lado, los métodos con los que se determinó originalmente la estructura de cada esquema-imagen son indirectos (los análisis lingüísticos analizan las proyecciones metafóricas de los esquemas-imagen) o sumamente intuitivos (análisis descriptivos de la estructura subyacente de interacciones corporales con el entorno imaginadas intuitiva y no sistemáticamente por los investigadores)<sup>19</sup>. La relevancia cognitiva que Lakoff y Johnson le otorgan a las características *específicas* de la interacción individuo-entorno en la configuración de los esquemas-imagen hace necesaria una explicación ontogenética de cada estructura (Mandler, 2010; Alessandrini y Rodríguez, 2017).

El estudio más sistematizado sobre la ontogénesis de los esquemas-imagen desde la perspectiva es el de Jean Mandler, que propone tres tipos de estructuras ordenadas temporalmente en el desarrollo del bebé: estructuras espaciales estáticas, estructuras

---

<sup>19</sup> El propio Johnson describe este método de análisis como una “descripción fenomenológica de las características estructurales más básicas de toda experiencia corporal humana. Preguntate a vos mismo cuáles son las estructuras más fundamentales de la percepción, de la manipulación de objetos y del movimiento corporal (...). Ciertos patrones obvios inmediatamente se destacan” (2007, p. 136-137).

espaciales dinámicas de eventos simples y estructuras no espaciales<sup>20</sup> (Mandler y Cánovas, 2014). Sin embargo, su planteo encierra una cosmovisión profundamente computacional de la cognición y –como los estudios sobre la estructuración imaginística de los intercambios de musicalidad comunicativa en la infancia temprana de Isabel Cecilia Martínez han señalado– omite el lugar de la interacción social en la formación de los esquemas-imagen. A la luz de estas críticas y desde la perspectiva poscognitivista que se asume en esta tesis, el ordenamiento de las estructuras que propone Mandler no es ontogenético, sino formal y lógico. Por este motivo es que esta categorización formal se reitera de formas similares en diferentes autores que intentan ordenar la totalidad heterogénea de esquemas-imagen; por ejemplo, Lakoff y Nuñez describen ciertos esquemas-imagen como *estáticos* (2001, p. 30), y Alan Cienki y Maria Hedblom además diferencian entre esquemas-imagen estáticos o simples y dinámicos o complejos, y analizan los agrupamientos gestálticos de estructuras que incluyen aquellas no exclusivamente espaciales como las de fuerza (Cienki, 1999; Hedblom, Kutz y Neuhaus, 2015a, 2015b; Hedblom et al., 2017). A continuación describiré las estructuras imagen-esquemáticas agrupándolas *formalmente* según la propuesta de estos autores, con el objetivo de ordenar un poco su descripción.

El primer conjunto de esquemas-imagen lo constituyen las *estructuras espaciales estáticas*. Mandler plantea que estos esquemas-imagen adquieren un carácter estático por la imposibilidad del recién nacido de interactuar motoramente con objetos y su capacidad de atención perceptiva a los movimientos de objetos en el espacio (Mandler, 2010). Sin embargo, desde una perspectiva poscognitivista las primeras experiencias del bebé no son sólo perceptivas sino también sociales, de modo que el desarrollo de los esquemas-imagen no depende tanto de las posibilidades sensoriales y motoras del bebé como de las interacciones que los adultos entablan con él: el bebé no sólo se mueve y toca, sino que es movido y tocado. La cognición social permite que el bebé configure las relaciones entre cuerpo y espacio de forma dinámica, temprana y junto a otros seres humanos desde el nacimiento, haciendo de los *esquemas-imagen estáticos* una categoría formalmente útil, pero ontogenéticamente inválida. Estas estructuras formalmente estáticas y de carácter exclusivamente espacial son:

---

<sup>20</sup> Mandler utiliza otros nombres para estas estructuras: primitivos espaciales, esquemas-imagen (propriadamente dichos) e integraciones esquemáticas. Evitaré explícitamente utilizar estos términos dado que mi intención no es adherir a la propuesta ontogenética de Mandler que da lugar a esos conceptos, porque en la presente tesis la ontogénesis de la cognición imaginística es sólo tangencial, pero también porque el planteo de esta autora posee un evidente sesgo computacional que contradice la propuesta de esta tesis.

- OBJETO o COSA: la observación del comportamiento de los bebés ha mostrado que la percepción de objetos tridimensionales se configura alrededor los 3-4 meses, lo que da indicios de que el primitivo OBJETO opera en ese estadio (Mandler, 1992, p. 589). Besold, Hedblom y Kutz definen al esquema OBJETO como la “objetualidad de una entidad” (2017, p. 4), definición que manifiesta la simplicidad de este esquema dado que supone la idea misma de objeto, exponiendo el hecho de que su significado reside en su propia estructura.
- CONTENEDOR: Lakoff y Johnson definen su estructura como “un interior, un límite y un exterior. Esta es una estructura gestáltica, en el sentido de que las partes no tienen sentido sin el todo. No hay un interior sin un límite y un exterior, ningún exterior sin un límite y un interior, y ningún límite sin lados” (1999, p. 32). El cuerpo propio se conceptualiza tempranamente como un contenedor (Johnson, 1987; Lakoff y Johnson, 1980). Si bien la atención sobre estos límites y regiones estáticas de los objetos no aparece tempranamente (sino más bien sobre los movimientos de entrada y salida de los contenedores) (Mandler, 2014), a los 2-3 meses los bebés parecen comprender que si algo sale de un objeto es porque existe una apertura en él, y que algo en el contenedor se va a mover si se mueve el contenedor, configurando el primitivo CONTENEDOR en el sentido de *abierto-cerrado* (Mandler, 2004). La comprensión de los movimientos de entrada y salida a los que dirigen su atención requiere una configuración dinámica. Desde una perspectiva poscognitivista, este esquema-imagen se presenta aún más tempranamente porque su aparición no depende únicamente de las capacidades perceptivas a las que alude Mandler: el mecanismo de succión, presente desde el nacimiento y cuya función es absolutamente vital y significativa, le indica al bebé que su boca funciona como un contenedor. De este modo, el esquema-imagen CONTENEDOR es uno de los primeros en desarrollarse a partir de la relación dinámica del bebé con su madre, y la importancia que tiene en las conceptualizaciones de la vida adulta puede rastrearse en esta relevancia ontogenética.
- CONTACTO: “dos o más objetos que se tocan físicamente” (Besold, Hedblom y Kutz, 2017, p. 4) o “contacto físico entre dos objetos” (Hedblom, 2020, p. 40). No implica ningún cambio en el tiempo ni ninguna fuerza dinámica que hagan a los objetos dependientes entre sí: el esquema requiere sólo un punto en el tiempo en el que los objetos se están tocando. Aunque aún no ha sido estudiado en los términos de esta teoría, a partir de estudios más recientes del campo de la psicología del desarrollo, la



ontogénesis del esquema CONTACTO podría pensarse no sólo en relación al contacto con objetos, sino también al contacto humano adulto-bebé (Carretero, 2016).

- VÍNCULO: “relación contingente entre objetos o entre objetos y caminos” (Mandler y Cánovas, 2014, p. 518). Esta definición se distancia sensiblemente de otros usos del término que lo describen como una estructura más compleja y dinámica que constituye la base imagen-esquemática del concepto de causalidad: “relación forzada entre objetos o regiones, donde el objeto vinculado reacciona al estímulo del otro objeto” (Hedblom, 2020, p. 40; ver también Johnson, 1987 y Lakoff 1990b).
- LOCACIÓN: lugar en el espacio en que se encuentra una entidad en un momento dado.
- CAMINO (que incluye INICIO DEL CAMINO, FINAL DEL CAMINO y CAMINO HACIA): el comportamiento de los bebés muestra que prestan atención a las trayectorias espaciales que producen los movimientos, que dan lugar al esquema CAMINO y sus constituyentes. Si bien en términos formales este esquema coincide perfectamente con la descripción de las estructuras espaciales estáticas, en términos ontogenéticos otros autores plantean que este esquema-imagen emerge de la transformación de la estructura OBJETO EN MOVIMIENTO en tanto mecanismo o proceso de abstracción, por lo que surgiría posteriormente en el desarrollo del bebé (Lakoff, 1990b; Clausner y Croft, 1999).
- MOVIMIENTO: el movimiento se ha identificado como aquello a lo que los bebés más se sienten atraídos.
  - MOVIMIENTO PROPIO o AUTOPROPULSADO (Mandler, 1992): un objeto que comienza a moverse sin nada que haga contacto con él. Se define como una trayectoria independiente, es decir, un objeto que comienza a moverse por sí mismo sin otra trayectoria visible actuando sobre él. Este esquema-imagen da lugar luego al concepto de *agencia*.
  - MOVIMIENTO ANIMADO (Mandler, 1992): organiza el movimiento biológico en relación a la irregularidad del movimiento, que se caracteriza por ritmos impredecibles. La conjunción de este esquema con el de MOVIMIENTO PROPIO surge el concepto de *animación*. Este esquema-imagen se contrapone al de MOVIMIENTO INANIMADO, que se caracteriza por no poseer irregularidades.

El segundo conjunto de esquemas-imagen lo constituyen las *estructuras espaciales dinámicas de eventos*, es decir, “historias espaciales simples” (Mandler, 2014, p. 511). Este

conjunto de esquemas-imagen representan las relaciones espaciales dinámicas percibidas en los movimientos de objetos (Mandler, 2012).<sup>21</sup>

- OBJETO EN MOVIMIENTO (Mandler y Cánovas, 2014): surge de la combinación de los esquemas OBJETO y MOVIMIENTO. Su grado de abstracción es mayor respecto de estos dos componentes, dado que implica la comprensión del vínculo que los une.
- OCLUSIÓN y CONTENIMIENTO (o COSA ENTRANDO [INTO] EN CONTENEDOR) (Mandler y Cánovas, 2014): estos dos esquemas-imagen surgen de la comprensión de los eventos que producen la desaparición perceptiva de objetos. El esquema-imagen OCLUSIÓN surge cuando el bebé comprende que el OBJETO desaparece porque se MUEVE DETRÁS de otro OBJETO (*occluder*). El esquema-imagen CONTENIMIENTO surge cuando el bebé comprende que el objeto desaparece porque se mueve DENTRO de un CONTENEDOR (Mandler, 2012).
- MOVIMIENTO CAUSADO, REBOTE y MOVIMIENTO BLOQUEADO u OBSTRUIDO: el esquema-imagen MOVIMIENTO CAUSADO se estructura como dos OBJETOS que entran en CONTACTO y cuyos CAMINOS o MOVIMIENTOS comparten un VÍNCULO (Mandler, 1992). Esta estructura representa la percepción de un objeto o persona en movimiento que llega al lugar en el que se encuentra otro objeto, hace contacto y *transfiere* su movimiento, haciendo que el segundo objeto inicie su movimiento y que el suyo se detenga o cambie de dirección. Las dos trayectorias no son independientes, sino que están vinculadas. Un caso particular de este esquema está constituido por el evento en el cual una persona agarra, levanta y traslada consigo el objeto, haciendo que los movimientos, trayectorias y locaciones sean compartidas (Mandler, 1992). El esquema-imagen MOVIMIENTO CAUSADO es uno de los responsables de la aparición del concepto de *causalidad*. Hedblom analiza este esquema-imagen como un caso de la familia CAMINO, constituida por diferentes relaciones dinámicas entre los esquemas

---

<sup>21</sup> Para Mandler, desde un punto de vista ontogenético el bebé construye estos esquemas-imagen a partir de los primitivos espaciales como resultado del análisis de su actividad perceptiva, es decir de la transformación, redescrición o interpretación de formas espaciales mínimas. El concepto de redescrición con el que Mandler intenta explicar el surgimiento de estructuras formalmente más complejas a partir de otras más simples es sumamente problemático porque requiere de la presencia de capacidades mentales complejas. Esta capacidad para realizar análisis perceptivos en la infancia temprana es planteada como innata (Mandler, 2004, p. 59-77), al igual que la atención dirigida e incluso que los propios primitivos espaciales (Mandler, 2012, p. 422 y p. 430). Si bien la concepción de que nacemos con ciertas capacidades o estructuras innatas no implica la adopción de un esencialismo ontológico y epistemológico (ver Lakoff y Johnson, 1999, p. 507) ni de un nativismo psicológico computacional (ver Mandler, 2012, p. 422), esta postura innatista cumple la función dar un sentido al surgimiento de lo mental, planteando que tenemos bien una capacidad innata para el desarrollo de ciertas formas de lo mental o bien ciertas ideas innatas. Sin embargo, tanto en términos filosóficos como en términos psicológicos, la postura innatista presenta ciertas contradicciones con el planteo interaccionista y experiencialista de la teoría de los esquemas-imagen.

estáticos OBJETO, CONTACTO y CAMINO (Besold, Hedblom y Kutz, 2017). Los esquemas-imagen MOVIMIENTO BLOQUEADO, REBOTE y MOVIMIENTO CAUSADO comparten una secuencia temporal común: un OBJETO 1 en MOVIMIENTO por un CAMINO entra en CONTACTO con otro OBJETO 2. La diferencia entre los eventos radica en lo que sucede luego de que los objetos entran en contacto (Hedblom et al., 2017):

- en el caso del evento MOVIMIENTO BLOQUEADO, el movimiento del OBJETO 1 cesa, y el OBJETO 2 no se mueve;
  - en el caso de REBOTE, el OBJETO 1 no se detiene sino que continúa moviéndose pero cambiando de dirección, y el OBJETO 2 no se mueve (por ejemplo, cuando una pelota golpea una pared);
  - en el caso de MOVIMIENTO CAUSADO, el OBJETO 2 se mueve, ya sea que el OBJETO 1 deje de moverse, continúe moviéndose en la misma dirección o cambie de dirección.
- CAMINO A OBJETO o CAMINO CON META (Mandler y Cánovas, 2014): “cuando alguien alcanza y levanta un objeto, el bebé comprende (...) que el objeto es la meta y el camino es el modo de llegar allí” (p. 517). Si bien Mandler propone este esquema como exclusivamente espacial, la estructura META implica un componente de intencionalidad o propósito que surge tempranamente en el marco de las interacciones adulto-bebé (Martínez, Español y Pérez, 2018). Hedblom, Kutz y Neuhaus (2015a) diferencian entre las estructuras FINAL DE CAMINO, que representa la LOCACIÓN última de un OBJETO EN MOVIMIENTO, y META, que involucra la comprensión de un propósito que excede el dominio del espacio y que implica un nivel de abstracción mayor que el de los demás esquemas-imagen de este grupo.

Aunque la mayoría de los esquemas-imagen pueden describirse estáticamente, la atención sobre los aspectos dinámicos de la interacción temprana con el entorno pone de relevancia la perspectiva dinámica sobre por sobre la estática. Entre ambos conjuntos de esquemas hay relaciones lógicas o formales que definen y vinculan las estructuras imaginativas y que dan lugar a los esquemas dinámicos o complejos que subyacen a la conceptualización de eventos simples (Hedblom, 2020). Los esquemas del primer conjunto funcionan como bloques conceptuales de los segundos, agrupándose en familias o teorías intervencionales. Los elementos esquemáticos más simples que constituyen el primer grupo conceptualizan una parte o tema de un evento simple, mientras que los segundos permiten comprender al evento en su totalidad (Hedblom et al., 2017; Besold, Hedblom y Kutz, 2017). Desde esta perspectiva, el aumento en la complejidad de las estructuras mentales producto de la

combinación de elementos formalmente más simples se traduce en un aumento de los niveles de abstracción; por ejemplo, el concepto complejo *transportar* puede pensarse como el resultado de la combinación de los esquemas más simples y por lo tanto menos abstractos de SOPORTE y CAMINO (Hedblom, Kutz y Neuhaus, 2015b) o de CONTENIMIENTO y ORIGEN-CAMINO-META (Hedblom et al., 2019). Este último esquema se insinúa en CAMINO A META, e implica tanto el esquema MOVIMIENTO POR CAMINO como los conceptos ORIGEN, META y *dirección* (Macbeth, Gromann y Hedblom, 2017). Los conceptos de ORIGEN y META no son idénticos a los de FINAL DEL CAMINO e INICIO DEL CAMINO, dado que “implican una dirección y un propósito (...) que cambia la naturaleza conceptual del movimiento” (Hedblom, Kutz y Neuhaus, 2015a, p. 27) y que hace que el nivel de abstracción de la estructura ORIGEN-CAMINO-META sea mucho mayor a la de los otros esquemas-imagen mencionados. La noción de *propósito* no se vincula a la experiencia física de interacción en el espacio, por lo que esta estructura es más abstracta y se encuentra vinculada al tercer y último conjunto de esquemas-imagen.

El último conjunto se compone de *estructuras no espaciales*, es decir, de esquemas-imagen en los que no se implican únicamente elementos espaciales. Mandler plantea que los sentimientos o percepciones no espaciales como la fuerza, el balance o la intensidad vinculadas a la manipulación de objetos y al desplazamiento del bebé se proyectan en las estructuras imagen-esquemáticas espaciales (Mandler, 2004, 2012, 2010, 2014). Aunque en su planteo estas estructuras surgen tardíamente porque dependen de la capacidad de acciones motora del bebé (por ejemplo, la emergencia del esquema-imagen FUERZA a partir de la experiencia de acción forzada sobre los objetos), la perspectiva poscognitivista plantea que el bebé configura el esquema-imagen FUERZA tempranamente al experimentar la fuerza que otros seres humanos ejercen sobre él cuando lo levantan o manipulan su cuerpo en situaciones cotidianas.

Johnson identifica 7 estructuras de fuerza. Estas son: COACCIÓN o COMPULSIÓN, OBSTRUCCIÓN o BLOQUEO, CONTRAFUERZA, DESVÍO, SUPRESIÓN DE RESTRICCIONES, HABILITACIÓN, ATRACCIÓN. Los esquemas-imagen de FUERZA se estructuran sobre el de CAMINO y sus vinculados (por ejemplo, MOVIMIENTO POR CAMINO, OBJETO EN MOVIMIENTO y ORIGEN-CAMINO-META): toda FUERZA es direccional por definición, por lo que siempre describe cierto tipo de CAMINO y usualmente se dirige a una META (Peña Cervel, 1999). La excepción es el caso de la *explosión*, en la que “la fuerza se dispersa en todas direcciones, lo que crea una cantidad de recorridos potencialmente infinita” (Johnson, 1987, p. 43), aunque este tipo de fuerza no ha sido estudiada hasta el momento en términos imagen-

esquemáticos. Además de la experiencia perceptiva de la fuerza en tanto energía recibida sobre el cuerpo (por ejemplo, cuando el adulto levanta al bebé) y aplicada a objetos o personas, le estructura espacial de los esquemas de FUERZA se vincula al esquema CAMINO:

- **COMPULSIÓN:** se define como una FUERZA externa con el poder de causar el movimiento de un OBJETO pasivo, de modo que es trasladado de un lugar (INICIO) hacia otro (FINAL) de un CAMINO de modo direccional. La COMPULSIÓN es la fuerza que genera que un objeto se mueva, y es una de las estructuras cognitivas de la que emerge el concepto de *causación*. La estructura subyacente a COMPULSIÓN es prácticamente idéntica a la de MOVIMIENTO CAUSADO, con la única diferencia de que la causa del movimiento del objeto es una fuerza, ya sea que provenga de un objeto en movimiento o no. En combinación con el de FUERZA, el esquema MOVIMIENTO CAUSADO se convierte en un *movimiento causado por compulsión*.
- **OBSTRUCCIÓN o BLOQUEO:** una FUERZA u OBJETO se interpone en el CAMINO de un OBJETO en MOVIMIENTO hacia una META o FINAL DEL CAMINO, que en consecuencia no logra alcanzar su destino.
- **CONTRAFUERZA:** a diferencia de los anteriores, esta estructura requiere dos FUERZAS u OBJETOS EN MOVIMIENTO dotados de fuerza, cuyas direcciones son opuestas. Una de las fuerzas tiene el poder BLOQUEAR el progreso de la otra y evitar que llegue a su META o FINAL DEL CAMINO, ejerciendo una CONTRAFUERZA. Si bien es muy similar a la estructura de BLOQUEO, en este caso la entidad que bloquea no es un objeto estático, sino una FUERZA o un objeto dotado de fuerza.
- **SUPRESIÓN DE RESTRICCIONES:** esta estructura se encuentra íntimamente vinculada a la de OBSTRUCCIÓN. Ante una escena donde un obstáculo impide la progresión de un MOVIMIENTO o una FUERZA, esta estructura consiste en la eliminación de ese obstáculo, permitiendo que el movimiento o fuerza progrese por el CAMINO hacia su META o FINAL DEL CAMINO.
- **HABILITACIÓN:** subsidiario a SUPRESIÓN DE RESTRICCIONES. Una vez suprimida la restricción, la FUERZA u OBJETO EN MOVIMIENTO está habilitado a progresar.
- **DESVÍO:** una FUERZA u OBJETO en movimiento que es BLOQUEADO por otro objeto o fuerza desvía su dirección y se sale de la dirección del CAMINO que venía trazando, creando una nueva trayectoria en otra dirección y haciendo que no llegue a su META o FINAL DEL CAMINO original. Esta estructura es conceptualmente dependiente o una variación de BLOQUEO; mientras en BLOQUEO la entidad bloqueada se detiene, en DESVÍO, redirecciona su movimiento o fuerza.

- ATRACCIÓN y REPULSIÓN: se define como un CAMINO imaginario por el que una FUERZA trata de acercar o alejar a un OBJETO o a otra FUERZA. En algunos casos, la tendencia puede ser mutua.

Otro esquema-imagen fundamental en nuestro sistema conceptual es el de ESCALA (Cienki, 1999), cuya emergencia en el trayecto ontogenético pareciera ser más tardía dado su alto nivel de abstracción. Su capacidad de parametrización se manifiesta en la direccionalidad *más/menos* que carga, lo que, por ejemplo, permite conceptualizar objetos como grandes o pequeños. Establece una connotación positiva y otra negativa para cada esquema-imagen, que implica necesariamente un carácter normativo, culturalmente definido y socialmente aprendido: por ejemplo, en las estructuras CENTRO-PERIFERIA, LLENO-VACÍO, VÍNCULO, DERECHO, ARRIBA-ABAJO, los aspectos positivos son CENTRO, BALANCE, LLENO, VÍNCULO, DERECHO, ARRIBA, y los negativos, PERIFERIA, VACÍO, NO VÍNCULO, NO DERECHO, ABAJO. Si bien el esquema ESCALA atraviesa muchas estructuras imaginísticas, su estructura parece vincularse más estrechamente con los *esquemas orientacionales* o *proyecciones corporales*, que constituyen un conjunto de esquemas basados en la experiencia de la orientación de nuestros movimientos corporales en el espacio (Johnson, 1987; Lakoff y Johnson, 1999; Lakoff y Núñez, 2000). Los tres esquemas que constituyen este grupo son VERTICALIDAD (ALTO-BAJO, ARRIBA-ABAJO, SOBRE-DEBAJO), HORIZONTALIDAD (o IZQUIERDA-DERECHA) y SAGITALIDAD (o ADELANTE-ATRÁS), que pueden tener un tratamiento estático (posición relativa del cuerpo o de un objeto en el eje vertical, horizontal o sagital) o dinámico (movimiento desde arriba hacia abajo o viceversa, izquierda-derecha o delante-detrás) (Hedblom, 2020). A estos 3 esquemas se le suman el de CENTRO-PERIFERIA (según el cual el cuerpo propio es experimentado como el centro desde el que se percibe la periferia o universo; Johnson, 1987) y el de CERCA-LEJOS. Se ha identificado en una gran diversidad de contextos que el esquema ESCALA es usado metafóricamente de forma sistemática junto a estos esquemas orientacionales (Cienki, 1999), por lo que es posible que ESCALA tenga su origen en ellos o que al menos se experimenten de forma conjunta, dando lugar a Gestalts imagen-esquemáticos. El esquema ESCALA contribuye al ordenamiento lineal de dimensiones cualitativas de la experiencia (como *pequeño* o *afilado*) y –en la vida adulta– de conceptos complejos y juicios de valor (como *bien* o *mal*) (Grady, 2005). Los esquemas CICLO (patrón temporal de estados recurrentes de cualquier naturaleza, que comienza con un estado inicial, continúa en una secuencia de eventos conectados, finaliza en donde había comenzado y repite el patrón) y PROCESO cargan con un nivel de abstracción similar.

## La metáfora conceptual

Como anticipé al inicio del capítulo, esta teoría corporeizada de la cognición está compuesta por dos grandes conceptos: los esquemas-imagen y las metáforas conceptuales. Los esquemas-imagen permiten explicar tanto la naturaleza corporeizada de nuestros conceptos preverbales como su desarrollo durante la infancia temprana. La idea de *metáfora conceptual*, en cambio, se sitúa de lleno en el problema del lenguaje y plantea que gran parte de nuestros conceptos verbales encuentran su significado en la correlación con los esquemas-imagen. Desde esta perspectiva, nuestro sistema conceptual (al menos una gran parte de él, pero probablemente todo) se desarrolla a partir de las interacciones físicas y espaciales más básicas que entablamos con el entorno desde que nacemos. Incluso y *especialmente* nuestros conceptos más abstractos son proyecciones metafóricas de las estructuras imagen-esquemáticas emergentes de esas interacciones. Ahora bien, de los esquemas-imagen y estructuras de la imaginación al lenguaje verbal parece haber un salto grande en el nivel de abstracción. ¿Cómo se da ese pasaje?

Una propuesta es que existe un conjunto de conceptos muy simples que emergen de forma directa de nuestra experiencia corporal de interacción con el mundo, denominados *conceptos emergentes*. Mientras los conceptos metafóricos adquieren o expresan su significado a partir de otro concepto diferente, los conceptos emergentes adquieren su significado de la experiencia misma (Lakoff y Johnson, 1980).

Otra propuesta consiste en que las metáforas conceptuales tienen su origen en la asociación entre dominios diferentes de la experiencia vivenciados simultáneamente durante los primeros meses de vida. En una primera etapa del desarrollo, los dominios de la experiencia vividos simultáneamente se experimentan como indiferenciados, haciendo que la distinción entre los elementos de la experiencia se vuelva poco clara (Grady, 1997; Lakoff y Johnson, 1999). Por ejemplo, la experiencia cotidiana y repetida de *calor* que experimenta el bebé cuando es alzado por adultos se vivencia simultáneamente con la sensación de *afecto*, dos dominios que durante un largo período se presentan como completamente fusionados en la experiencia y, por lo tanto, también en su conceptualización. Hay evidencia de que esta fusión se produce a nivel neuronal, a partir de la activación reiterada de redes vinculadas a la actividad sensoriomotora (que constituye la base anatómica del dominio fuente) y redes involucradas en los juicios subjetivos (base del dominio meta), que generan conexiones neuronales que conducen a la fusión conceptual. En una etapa posterior del desarrollo, estos ámbitos de la experiencia se

diferencian en dominios fuente (compuestos por conceptos directamente emergentes de la experiencia física y espacial, como el de *calor*) y dominios meta (que una vez diferenciados constituyen conceptos metafóricos como el de *afecto*, comprendidos a partir de la fusión originaria con los emergentes).

Esta inicial fusión y posterior diferenciación de los dominios asociados de la experiencia da lugar a las *metáforas primarias*, dado que el concepto vinculado directamente a la experiencia física le brinda la estructura experiencial y -en la mayoría de los casos- imagen-esquemática al concepto más abstracto. Es por este mecanismo primario de formación de nuestros conceptos abstractos a partir de los conceptos emergentes de la interacción corporal, que Johnson desarrolla el concepto de *mente corporeizada*. Más allá de su posterior diferenciación, los dominios de *afecto* y *calor* quedan asociados para siempre en nuestro sistema conceptual, dando lugar a la metáfora primaria AFECTO ES CALOR. Lakoff y Johnson (1999) ofrecen una lista no exhaustiva de metáforas primarias: AFECTO ES CALOR, IMPORTANTE ES GRANDE, FELIZ ES ARRIBA, INTIMIDAD ES CERCANÍA, MALO ES APESTOSO, LA DIFICULTAD ES UNA CARGA, MÁS ES ARRIBA, LAS CATEGORÍAS SON CONTENEDORES, SIMILITUD ES CERCANÍA, LAS ESCALAS LINEALES SON CAMINOS, LA ORGANIZACIÓN ES UNA ESTRUCTURA FÍSICA, LA AYUDA ES UN SOPORTE, TIEMPO ES MOVIMIENTO, LOS ESTADOS SON LOCACIONES, EL CAMBIO ES MOVIMIENTO, LAS ACCIONES SON MOVIMIENTOS AUTOPROPULSADOS, LOS PROPÓSITOS SON DESTINOS, LOS PROPÓSITOS SON OBJETOS DESEADOS, LAS CAUSAS SON FUERZAS FÍSICAS, LAS RELACIONES SON CERCOS, CONTROL ES ARRIBA, SABER ES VER, COMPRENDER ES AGARRAR Y VER ES TOCAR, a la cual otros autores agregan EL CUERPO ES UN CONTENEDOR (Soriano, 2012). Las asociaciones de estos dominios se producen de forma no verbal. Por ejemplo, las metáforas primarias LOS PROPÓSITOS SON DESTINOS y LOS PROPÓSITOS SON OBJETOS DESEADOS implican, en términos formales, una variación muy sutil del esquema-imagen o integración esquemática CAMINO CON META. La adquisición del lenguaje, que permitirá expresar estas y otras metáforas más complejas, está sustentada por las metáforas primarias y los esquemas-imagen: durante la primera etapa del aprendizaje de la lengua, los niños utilizan conceptos de agente y no-agente, acción en curso y completa, locación, posesión, soporte, contenimiento, desaparición y reaparición de objetos, conceptos que manifiestan una fuerte y estricta estructura imagen-esquemática (Mandler, 2005).

Las metáforas primarias nacen de la correlación entre sólo dos dominios de la experiencia. A partir de ellas se desarrollan las metáforas conceptuales complejas o compuestas, divisibles en una serie de metáforas más simples (Grady, 1997; Lakoff y Johnson 1999;



Soriano, 2012). Estas metáforas suponen varias *correspondencias ontológicas* (que no son otras cosas que metáforas simples de una correspondencia), en las que el dominio fuente está constituido por un concepto imaginístico o directamente vinculado a él y el dominio meta, por uno de un grado de mayor abstracción y alejamiento del plano de la experiencia física. Por ejemplo, la metáfora conceptual EL AMOR ES UN VIAJE está estructurada por una serie de correspondencias ontológicas: los amantes son viajeros (en términos imagen-esquemáticos, los viajeros son SUJETOS que se MUEVEN por un CAMINO hacia una META), la relación amorosa es un vehículo (OBJETO que CONTIENE y SOSTIENE a los SUJETOS y que se MUEVE por un CAMINO), las dificultades en la relación son obstáculos en el viaje, entre otras (Lakoff, 1990a). Así, el conocimiento sobre el dominio fuente es proyectado al dominio meta.

Aunque desde esta teoría todo nuestro sistema conceptual está imaginísticamente estructurado, muchas expresiones lingüísticas cotidianas no involucran conceptos metafóricos sino *literales*. Se trata de aquellos conceptos que remiten a eventos y entidades tal como son experimentadas corporal y perceptivamente, aunque “en seguida que nos alejamos de la experiencia física concreta y empezamos a hablar de abstracciones o emociones, la comprensión metafórica es la norma” (Lakoff, 1993, s/p). Por ejemplo, el evento de agarrar una taza de la mesa y moverla a la mesada de la cocina involucra ciertas estructuras esquemáticas que se ponen en juego durante la realización de esas acciones y que se expresan lingüísticamente con el verbo *poner* (poner la taza en la mesada). Ese concepto verbal (*poner*) en referencia a mover la taza a la mesada no es metafórico sino literal, porque remite directamente a la estructura o concepto emergente (no verbal) puesto en juego en el evento que estoy describiendo (estoy de hecho moviendo -es decir, *poniendo*- la taza en la mesada). O si llamo *objeto* a un objeto que estoy viendo o digo que *estoy escuchando música* mientras estoy escuchando música, no estoy utilizando conceptos metafóricos sino literales, simplemente porque describen la experiencia de interacción con el mundo con palabras cuyo significado final es la de esa experiencia en concreto.

En el estado del arte actual, las metáforas conceptuales suelen pensarse en relación a su función cognitiva, que define metáforas (i) ontológicas, (ii) estructurales, (iii) orientacionales y (iv) multimodales. Aunque la función cognitiva de cada una de ellas no ha sido estudiada en términos psicológicos sino descripta en términos teóricos con el objetivo de organizar la amplia variedad de expresiones metafóricas analizadas, presentaré estos cuatro tipos de metáfora conceptual porque constituyen el estado del tema más

actualizado en lo que respecta a su categorización y demarcan algunas características relevantes sobre el vínculo entre esquemas-imagen y metáforas verbales.

### *(i) Metáforas ontológicas*

Las metáforas ontológicas cumplen la función de crear conceptos, otorgándoles un estatus ontológico que simplemente los hace existir y define algunos rasgos formales mínimos que “permite ver una estructura más claramente delineada donde hay muy poca o ninguna” (Kovecses, 2010, p. 39). Las metáforas ontológicas estructuran actividades, estados, eventos y entidades abstractas como sustancias o entidades. Por ejemplo, la expresión metafórica *tener miedo* implica las metáforas ontológicas *el miedo es una posesión* y -por ende- *el miedo es un objeto*. Un caso especial de metáfora de entidad es la de CONTENEDOR; por ejemplo, la metáfora primaria LOS ACONTECIMIENTOS Y ACCIONES SON CONTENEDORES explica la expresión *entro al trabajo a la tarde* o *estoy en un problema*, y la metáfora LA MENTE ES UN CONTENEDOR conduce a frases como *tengo la información en mi cabeza* (Lakoff y Johnson, 1980). Muchas de las metáforas primarias son a su vez ontológicas, como LAS CATEGORÍAS SON CONTENEDORES, LA ORGANIZACIÓN ES UNA ESTRUCTURA FÍSICA, LOS PROPÓSITOS SON OBJETOS DESEADOS, LAS RELACIONES SON CERCOS Y EL CUERPO ES UN CONTENEDOR. Pero hay metáforas ontológicas que no necesariamente son primarias (como EL TIEMPO ES DINERO), y algunas metáforas primarias son orientacionales (como MÁS ES ARRIBA) o incluso son la piedra fundamental que darán lugar a metáforas estructurales (como EL TIEMPO ES MOVIMIENTO o LA ORGANIZACIÓN ES UNA ESTRUCTURA FÍSICA).

### *(ii) Metáforas estructurales*

Las metáforas estructurales tienen la función de proveer al concepto meta de una estructura rica, y están formadas por un conjunto de metáforas más simples (Kovecses, 2010). Estas metáforas parten de un dominio fuente estructuralmente complejo que proyecta gran parte de su estructura a un concepto meta. Sin embargo, la estructuración metafórica es siempre parcial, estableciendo correspondencias entre ciertos dominios y ocultando otros, dado que –de lo contrario– el concepto meta sería idéntico al concepto fuente en lugar de comprenderse a partir de él (Lakoff y Johnson, 1980). Algunos ejemplos de metáforas estructurales son UNA DISCUSIÓN ES UNA GUERRA (a partir de la cual comprendemos una

discusión verbal como una lucha física que podemos ganar o perder, donde las personas que discuten se comprenden como guerreros, los argumentos como ataques o defensas, y el cese de la discusión como un abandono), EL TIEMPO ES DINERO (en la cual el tiempo se concibe como objeto que contamos, calculamos y usamos o gastamos para lograr metas), u otros como EL TRABAJO Y EL TIEMPO SON RECURSOS y LAS TEORÍAS SON EDIFICIOS. Todas estas metáforas son estructurales porque mapean las características no de uno sino de una serie de conceptos simples que en conjunto le otorgan estructura al dominio meta, y son conceptuales porque la estructura que se proyecta proviene de un dominio íntimamente vinculado a nuestra experiencia física de interacción en el mundo. Sin embargo, los dominios fuente de estas y muchas otras metáforas estructurales que Lakoff, Johnson y otros autores analizan no tienen una estructura exactamente esquemática. Por ejemplo, la *guerra* es un concepto complejo que no refiere simplemente a un fenómeno físico y que incluso en términos físicos no necesariamente se vincula con experiencias corporales y- menos aún- de la infancia temprana; y aunque podemos rastrear las fuentes esquemáticas del concepto de guerra para comprender la metáfora compleja LA DISCUSIÓN ES UNA GUERRA, el nivel de complejidad de la estructura metafórica es tal que sería hasta incluso discutible si verdaderamente constituye una metáfora conceptual. Lo mismo sucede con el concepto de *dinero* en la metáfora EL TIEMPO ES DINERO.

Otras metáforas estructurales explican categorías más básicas de nuestro pensamiento, cuya estructura está dada por un conjunto de correspondencias ontológicas que tienen como dominio fuente un concepto esquemático y experiencial. Estas categorías son *tiempo*, *causalidad* y *evento*, e incluyen en su estructuración metafórica otras categorías fundamentales pero más simples de nuestro sistema conceptual, como causas, cambios, estados, acciones y propósitos (Lakoff y Johnson, 1999).

- *Tiempo*. La metáfora primaria de la que se derivan gran parte de las conceptualizaciones del tiempo es TIEMPO ES MOVIMIENTO, según la cual el tiempo es entendido en términos de OBJETOS (entidades y locaciones) y MOVIMIENTO. La metáfora conceptual acerca del tiempo más utilizada es la de MOVIMIENTO POR CAMINO, que involucra las siguientes correspondencias ontológicas (Lakoff, 1990a, Lakoff 1993):

Dominio fuente	Dominio meta
OBJETO	Evento
MOVIMIENTO	(1) Tiempo; (2) Observador

DELANTE (del observador)	Futuro
DETRÁS (del observador)	Pasado
LOCACIÓN del observador	Presente

El movimiento es relativo al observador (es decir, a nosotros, al sujeto que construye la metáfora). El tiempo recibe una orientación delante-atrás (esquema-imagen SAGITALIDAD), según la cual el tiempo pasa de adelante (futuro) hacia atrás (pasado). Dado que el tiempo futuro se encuentra siempre delante nuestro, los momentos aún más futuros se encuentran detrás de los más cercanos; por ejemplo, el mes de diciembre está espacialmente más alejado de nuestra locación que el mes de julio, de modo que julio “procede” o “sigue” a diciembre (Grady, 1997; Lakoff, 1990a; Lakoff y Johnson, 1980; Boroditsky, 2000).

Esta estructura metafórica contiene dos posibilidades, según la entidad que se encuentre en movimiento: (1) el tiempo o (2) el observador. Ambas metáforas son coherentes dado que se tratan de subcategorías de una misma metáfora estructural, pero no son consistentes porque no forman una imagen única (Lakoff y Johnson, 1980).

- (1) EL TIEMPO ES UN OBJETO QUE SE MUEVE (Lakoff y Johnson, 1980) o EL TIEMPO ES MOVIMIENTO DE UN OBJETO (Kovecses, 2010). En esta metáfora, los momentos se mueven hacia nosotros, que permanecemos fijos en un lugar. Los tiempos son entidades en movimiento respecto del espectador. Algunas expresiones metafóricas de esta metáfora conceptual son “ha *pasado* mucho tiempo” o “ha *llegado* el momento”, “la semana que *viene* y la *próxima*” o “los días que *siguen* al *próximo* jueves”, “el otoño está *llegando*”.
- (2) EL TIEMPO ESTÁ PARADO Y NOS MOVEMOS A TRAVÉS DE ÉL (Lakoff y Johnson, 1980) o EL PASAR DEL TIEMPO ES EL MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE (Kovecses, 2010). En esta metáfora es el observador el que se mueve, mientras los objetos en el espacio se mantienen quietos. Los momentos temporales son entendidos como locaciones y áreas del espacio fijas a las que nos acercamos, alcanzamos y pasamos. El tiempo es espacio, tiene una extensión y por lo tanto puede ser medida (Grady, 1997; Lakoff, 1990a; Lakoff, 1993). Algunas expresiones metafóricas de esta metáfora conceptual son “*pasé* unas semanas felices”, “*estamos llegando* al otoño” o “nos *estamos acercando* al otoño”, “el viaje se *extendió* mucho tiempo” o “hay problemas en el *camino*”. Si bien los investigadores utilizan el concepto *paisaje* para explicar la metáfora espacial de

los momentos temporales, muchas de las expresiones metafóricas que analizan restringen las posibilidades espaciales a un CAMINO por el cual el observador se mueve.

La descripción anterior responde a la *perspectiva del participante*. Existe otra perspectiva algo diferente sobre esta misma metáfora que se denomina *perspectiva del observador* o también a veces la *escena del tiempo* (Martínez, 2014), según la cual el tiempo transcurre en un paisaje compuesto de objetos que representan los eventos temporales y el sujeto observa, quieto, ese paisaje temporal. En esta metáfora los objetos del paisaje pueden estar movimiento y el sujeto encontrarse observándolos a la distancia, o puede no haber ningún tipo de movimiento y la mirada imaginada del sujeto definir el evento temporal que está conceptualizando.

Otra estructura metafórica derivada de EL TIEMPO ES MOVIMIENTO POR UN CAMINO es la de *rueda o círculo temporal*, en la que subyace el esquema-imagen MOVIMIENTO EN LOOP (Hedblom, Kutz y Neuhaus, 2015a).

- *Causación*. Si bien el esquema-imagen MOVIMIENTO CAUSADO constituye un concepto emergente que constituye un germen del concepto de *causación*, la gran mayoría de las expresiones metafóricas que dan cuenta del concepto de *causación* parten de la metáfora primaria LAS CAUSAS SON FUERZAS FÍSICAS, que implica como mínimo las siguientes correspondencias (Lakoff y Johnson, 1999):

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
FUERZA	Causa
MOVIMIENTO FORZADO	Causación
Cambio de estado	Consecuencia
Fuente de la fuerza	Sujeto

El fenómeno de *causación* se concibe como MOVIMIENTO CAUSADO o a veces también conceptualizado como MOVIMIENTO FORZADO (Lakoff y Johnson, 1999). Este concepto encuentra su origen en las experiencias de manipulación directa que experimentamos cotidianamente desde pequeños. El caso prototípico de causación directa elaborado a partir del concepto de *movimiento forzado* consiste en que un sujeto dirige su energía al objeto, ejerciendo fuerza sobre él a través del contacto físico (directo o con un instrumento) y cambiando su estado físico (Lakoff y Johnson, 1980). Las acciones involucradas en el movimiento forzado pueden ser de dos tipos: acciones de propulsión (enviar, tirar, propulsar) o aplicación continua de fuerza para producir un movimiento (traer o dar) (Lakoff, 1990a). En el caso del esquema-imagen

MOVIMIENTO FORZADO, la fuerza que ejerce el sujeto se conceptualiza como *causa*, dando lugar a la metáfora LAS CAUSAS SON FUERZAS. En el caso del de MOVIMIENTO CAUSADO, el vínculo causal emerge de la coincidencia espacio-temporal entre el movimiento del sujeto y el cambio de estado del objeto, que es observable para el sujeto. Estas metáforas interactúan con la metáfora primaria LOS ESTADOS SON LOCACIONES, dando lugar a la metáfora CAUSAR UN CAMBIO DE ESTADO ES FORZAR UN CAMBIO DE DIRECCIÓN (Lakoff, 1990a).

Lakoff y Johnson (1986) plantean que el concepto de causación es parcialmente metafórico y parcialmente emergente. Los conceptos de *objeto* y *recipiente*, por ejemplo, surgen de forma directa de la percepción de objetos y recipientes. Del mismo modo, el concepto de causación posee un núcleo emergente que surge de la manipulación directa (propia pero también de la observación de manipulaciones de terceros), que se elabora metafóricamente luego de su emergencia en el trayecto ontogenético. Por ejemplo, los verbos traer, lanzar, conducir, tirar, empujar, propulsar y mover refieren al movimiento forzado en un sentido físico y, como tales, implican el concepto de causación en su sentido emergente. Pero también se utilizan en el marco de expresiones metafóricas, donde la causa, la consecuencia o el vínculo causal de carácter abstracto son elaboradas metafóricamente como si fueran entidades físicas; por ejemplo, en la expresión *mi enojo me empujó a actuar*, el enojo es conceptualizado metafóricamente como una entidad o un sujeto que ejerce una fuerza sobre la persona (Lakoff y Johnson, 1999).

- *Estructura de un evento*. El concepto de *evento* tiene una estructura compuesta por varios componentes: un estado inicial, un inicio, un proceso principal (aspectos centrales del evento), posibles interrupciones y continuación del proceso principal, y un estado resultante (producto del proceso principal) (Lakoff y Johnson, 1999). La estructura con la que damos forma a los eventos es un poco más compleja que las de tiempo y causación, constituyendo una estructura inferencial según la cual –por ejemplo– no es posible terminar el evento si no se comenzó, o si se alcanzó un estado resultante es porque se pasó por un proceso principal. Como se entreve en estos vínculos inferenciales y en las dos metáforas básicas de la estructura de eventos que sintetizaré a continuación, causalidad y tiempo son dos conceptos metafóricos involucrados en la estructuración de los eventos.

(1) EVENTO COMO LOCACIÓN (en inglés, *LOCATION EVENT STRUCTURE*) (Lakoff, 1990a; Lakoff, 1993; Lakoff y Johnson, 1999):

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
LOCACIÓN	Estado
MOVIMIENTO	Cambio
Movimiento corporal o autopropulsado	Acción
DESTINO o locación final	Propósito
CAMINO	Medio
OBSTÁCULO	Dificultad
OBJETO EN MOVIMIENTO	Evento
Viaje	Actividad con propósito
FUERZA	Causa
MOVIMIENTO FORZADO o MOVIMIENTO CAUSADO	Causación

En esta metáfora, el concepto emergente LOCACIÓN aparece conceptualizado a su vez como CONTENEDOR, en tanto interior de una región limitada en el espacio. Así, los estados son locaciones-contenedores, haciendo que los cambios de un estado a otro se conceptualicen como movimientos dentro o fuera de regiones limitadas. Esto se manifiesta, por ejemplo, en la expresión metafórica “entrar o salir de un estado”. Por otro lado, las dificultades conceptualizadas como impedimentos al movimiento pueden ser de varios tipos: bloqueos, rasgos del terreno, límites, contrafuerzas o falta de energía.

- (2) EVENTO COMO OBJETO (en inglés, *OBJECT EVENT STRUCTURE*): dada la falta de atención y ejemplos de expresiones metafóricas, esta estructura del concepto *evento* parece ser menos habitual. Se constituye por las siguientes correspondencias ontológicas:

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
Posesión	Atributo
Movimiento de posesión (adquisición o pérdida)	Cambio
Transferencia de posesión	Causalidad
Objeto deseado	Propósito
Adquirir un objeto deseado	Alcanzar un propósito

La categoría de metáfora estructural se utiliza para explicar metáforas cuyos dominios fuente presentan una variedad importante respecto de su contenido experiencial, algunos referidos directamente a esquemas-imagen (como en las tres metáforas explicadas en detalle recién), y otros referidos a conceptos más abstractos (como *guerra* o *recurso*) que pueden interpretarse imagen-esquemáticamente pero implican un nivel de complejidad formal muchísimo mayor.

### *(iii) Metáforas orientacionales*

Una metáfora orientacional no cumple la función de estructurar un concepto abstracto en términos de uno emergente, sino que organiza un sistema global de conceptos en relación a otro. La sistematicidad interna de cada metáfora orientacional crea un conjunto de conceptos meta coherentes en nuestro sistema conceptual. Las metáforas orientacionales proveen muy estructura conceptual a los conceptos meta, incluso menos que las metáforas ontológicas (Kovecses, 2010).

La gran mayoría de estas metáforas tiene origen en nuestra experiencia de orientación espacial, de donde toma su nombre: ARRIBA-ABAJO, DELANTE-DETRÁS, IZQUIERDA-DERECHA, pero también PROFUNDO-SUPERFICIAL, CENTRAL-PERIFÉRICO y DENTRO-FUERA (Lakoff y Johnson, 1980). La metáfora orientacional más sistemáticamente utilizada para estructurar conceptos es la desarrollada sobre el esquema-imagen VERTICALIDAD, que da lugar a las metáforas primarias FELIZ ES ARRIBA-TRISTE ES ABAJO, MÁS ES ARRIBA-MENOS ES ABAJO, LO BUENO ES ARRIBA-LO MALO ES ABAJO, CONTROL ES ARRIBA-FUERA DE CONTROL ES ABAJO, RACIONAL ES ARRIBA-IRRACIONAL ES ABAJO. La organización de varios conceptos de nuestro sistema en relación al esquema VERTICALIDAD da al bienestar general una orientación *hacia arriba*, que se manifiesta en la mayoría de los casos metafóricos específicos enumerados (felicidad, salud, vida, control) (Lakoff y Johnson, 1986). Aunque en los antecedentes relevados no se ha expresado exactamente de este modo, la organización sistemática de este conjunto de conceptos podría sintetizarse en la metáfora orientacional BIENESTAR ES ARRIBA y su contraparte MALESTAR ES ABAJO. La orientación *hacia arriba* tiende a tener una evaluación positiva, mientras que la orientación *hacia abajo*, una negativa. La metáfora orientacional que probablemente deje mejor en evidencia esta parametrización de los estados psicológicos es SALUD Y VIDA SON ARRIBA-ENFERMEDAD Y MUERTE SON ABAJO, donde el concepto de muerte se relaciona con el cuerpo tendido o acostado.

### *(iv) Metáforas multimodales*

En las metáforas multimodales no mediadas lingüísticamente los contenidos de los dominios fuente y meta se corresponden con diferentes modalidades perceptivas y/o de acción (Alessandroni y Martínez, 2015; Martínez, en prensa). Las metáforas multimodales se diferencian de las monomodales, que mapean una misma modalidad perceptiva o de acción del dominio fuente al meta.



El lugar que ocupa la percepción sensorial en este tipo de metáforas es particularmente relevante e involucra, además, una dimensión física imaginada en el dominio meta. Las metáforas multimodales son relevantes en la conceptualización musical porque sus dominios meta están necesariamente atravesados por la percepción auditiva, a diferencia de –por ejemplo– los conceptos matemáticos (Lakoff y Núñez, 2000). Más allá de que estas metáforas puedan expresarse verbalmente, el peso perceptivo que adquiere el dominio meta permite que la correspondencia se produzca de forma no lingüística.

## Conceptos metafóricos sobre la música

Dado que la teoría de la metáfora conceptual plantea que toda forma de abstracción del ser humano deviene de las estructuras más básicas de la imaginación, la conceptualización de la música desde enfoque tiene una base imagen-esquemática. Todos los estudios que describiré a continuación están centrados mayormente en la música tonal, y sobre todo en obras de la música académica centroeuropea. No hay antecedentes sobre la conceptualización metafórica de la música electrónica de baile, por lo que en las secciones que siguen no se encontrará ninguna referencia al respecto.

Una de las metáforas ontológicas más recurrentes de la música implicada en muchas de las metáforas que describiré en las secciones siguiente es LA MÚSICA ES UN OBJETO, según la cual la música se entiende como una entidad definida espacialmente. Este objeto musical puede moverse, ser movido por otra entidad imaginada, o ser manipulado por el compositor o el performer (Pérez-Sobrino y Julich, 2014). Algunas metáforas ontológicas de la música vinculadas al esquema-imagen OBJETO y fundamentales en nuestro sistema conceptual son LAS ENTIDADES MUSICALES SON ESTRUCTURAS FÍSICAS, LAS ENTIDADES MUSICALES SON CONTENEDORES y LOS ATRIBUTOS MUSICALES SON POSESIONES. La conceptualización de la música como objeto –característica de la cultura musical de occidente (ver por ejemplo Butterfield, 2002)– se sustenta en esta estructura metáfora conceptual.

### *Metáforas sobre el tiempo musical*

La naturaleza intrínsecamente temporal de la música hace que diferentes aspectos del devenir musical sean conceptualizados en relación a las estructuras imaginísticas subyacentes a las metáforas estructurales sobre el tiempo. En este sentido, la

conceptualización metafórica de la temporalidad musical constituye un caso específico de nuestros modos de conceptualizar la temporalidad en general, por lo que las dos metáforas principales que organizan nuestro modo de comprender el tiempo musical se derivan de las metáforas (i) EL TIEMPO ES UN OBJETO QUE SE MUEVE o EL TIEMPO ES MOVIMIENTO DE UN OBJETO y (ii) EL TIEMPO ESTÁ PARADO Y NOS MOVEMOS A TRAVÉS DE ÉL o EL PASAR DEL TIEMPO ES EL MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE. Del mismo modo en que estas metáforas temporales se organizan espacialmente, la temporalidad musical también se cobra una estructura espacial en nuestro sistema conceptual. Por ejemplo, los intervalos temporales entre eventos musicales se comprenden como distancias espaciales, y –en el caso de la música tonal– las relaciones entre tónica y dominante se conceptualizan como movimientos (Saslaw, 1996; Martínez, 2008c).

Las metáforas sobre la temporalidad musical son:

- (i) Metáfora temporal LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE (Tabla 1). Johnson y Larson (2003) expresan esta metáfora como LA MÚSICA EN MOVIMIENTO (en inglés, *MOVING MUSIC*). Al igual que en el caso de EL TIEMPO ES UN OBJETO QUE SE MUEVE, en esta metáfora el oyente se comprende como un observador quieto o estático en términos motores, y los eventos o momentos musicales, como objetos que se mueven desde el frente del observador hacia él. De esta forma, los eventos musicales localizados por delante del oyente son los futuros, los localizados por detrás son los pasados, y cuando el evento musical alcanza al oyente es cuando se hace presente y se oye. Los eventos musicales mantienen también relaciones espaciales entre ellas, de modo que los eventos futuros se encuentran más lejos de los pasados que de los presentes (Pérez-Sobrino y Julich, 2014). La temporalidad musical se conceptualiza como MOVIMIENTO de un OBJETO en por un CAMINO, cuya orientación respecto del oyente es ADELANTE-ATRÁS. En esta metáfora el movimiento musical adquiere una orientación HORIZONTAL, lo que define un modo de recorrer el espacio metafórico específico de la comprensión de la temporalidad musical que se diferencia de otras metáforas espaciales de la música (como la concepción de la altura en el espacio vertical, que describiré en la sección siguiente):

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta (tiempo)</b>	<b>Dominio meta (música)</b>
OBJETO	Evento	Evento musical
MOVIMIENTO	Tiempo	Tiempo musical

Tabla 1. Mapeo entre dominios fuente y meta de la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE

Esta estructura imagen-esquemática general implica otros mapeos cros-dominio:

- Las características del domino fuente MOVIMIENTO se proyectan en las características de la temporalidad musical: el devenir musical se comprende como lento, suave o gentil, y percibimos la música con cierta *velocidad* (rápida, lenta o incluso moviéndose por pasos, saltos o de forma continua) (Johnson y Larson, 2003). Esto se manifiesta en expresiones como “las cuerdas van más rápido ahora” (Martínez, 2008c, p. 250), en donde el evento musical elaborado por las cuerdas es un OBJETO que se MUEVE a una velocidad RÁPIDA.
  - Implica la metáfora ontológica LAS ENTIDADES MUSICALES SON LUGARES EN UN PAISAJE o CAMINO, que tiene origen en la metáfora LOS ESTADOS SON LOCACIONES. En muchos casos, las entidades musicales son además conceptualizadas como CONTENEDORES, cuyo contenido es a veces el significado musical y otras veces elementos musicales constituyentes (por ejemplo, la melodía es un CONTENEDOR y las alturas son su contenido) (Pérez-Sobrino y Julich, 2014).
  - Paula Pérez-Sobrino y Nina Julich identificaron la metáfora LAS INFLUENCIAS EXTERNAS A LA MÚSICA SON OBJETOS GRANDES EN MOVIMIENTO, según la cual la obra musical está sujeta a fuerzas externas que pueden ayudar o impedir el movimiento del oyente. El ejemplo que las investigadoras brindan es la expresión “el espíritu de Mozart se cierne sobre estos conciertos” (Pérez-Sobrino y Julich, 2014, p. 311), donde el compositor es conceptualizado como un OBJETO que influye sobre la música, aunque la influencia en la temporalidad musical no es muy clara.
- (ii) EL TIEMPO MUSICAL ES EL MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE; Johnson y Larson (2003) la sintetizan en la expresión PAISAJE MUSICAL (*MUSICAL LANDSCAPE*). Esta comprensión del tiempo musical se basa en la metáfora EL PASAR DEL TIEMPO ES EL MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE y, al igual que en ella, se manifiesta en dos perspectivas diferentes:
- La *perspectiva del oyente participante*, en la que el oyente se mueve a través del paisaje o CAMINO musical, encontrándose con eventos musicales imaginados como OBJETOS estáticos. El tiempo se concibe como el MOVIMIENTO del oyente, y el momento presente coincide con la LOCACIÓN en la que se encuentra. Ciertos eventos musicales conceptualizados como LOCACIONES son considerados METAS en el CAMINO que el oyente alcanza (Pérez-Sobrino y Julich, 2014). Por ejemplo, la expresión “estamos llegando a la *coda*” (Martínez, 2008c, p. 250) se basa en esta metáfora del tiempo musical e insinúa, además, que el final de la obra es una

META musical (Martínez, Jacquier y Ronchetti, 2013). En el caso de la música tonal, una de las METAS más importantes es la tónica.

- La perspectiva del *oyente observador* o *pasivo*, en la que el oyente observa los eventos musicales (también concebidos como OBJETOS estáticos en un paisaje), sin moverse. Esta perspectiva no se adopta tanto para la conceptualización de la música durante la audición musical, sino más bien para el análisis musical, durante el cual las personas imaginan la música como un paisaje en el que eligen qué observar para poder analizarlo, deteniéndose más en unos eventos que en otros y observándolos con detenimiento. En este caso, el dominio meta no es la temporalidad incesante e ininterrumpida de la música que suena lo que se conceptualiza. El tiempo musical está, en verdad, detenido.

Al menos en el caso de la conceptualización musical (pero probablemente en la conceptualización del tiempo en general), estas metáforas y perspectivas se entretajan en nuestros discursos sobre la música: en un momento nos posicionamos como espectador del movimiento musical y al siguiente nos imaginamos movimiento por un camino plagado de objetos musicales, sin necesidad de adquirir definitivamente una u otra perspectiva (Martínez y Jacquier, 2013).

### *La altura en el espacio vertical*

Hay dos posibles parametrizaciones del dominio fuente LOCACIÓN en el espacio metafórico musical: una es la dimensión horizontal de la metáfora temporal de LA MÚSICA EN MOVIMIENTO, y la otra dimensión vertical de las alturas. Hasta el momento, la orientación izquierda-derecha no ha sido identificada como dominio fuente de ningún concepto musical.

Las alturas de frecuencias elevadas o agudas ocupan imaginativamente un lugar alto o ARRIBA, mientras que las alturas de frecuencias bajas se conceptualizan como localizadas ABAJO (Zbikowski, 2002). La metáfora ontológica subyacente a esta estructura es LAS ALTURAS SON OBJETOS localizados en el espacio VERTICAL, de modo que los vínculos entre las alturas se conciben como relaciones espaciales en la dimensión vertical. Esta construcción imagen-esquemática da lugar a expresiones como el *contorno de alturas* o el *gesto melódico*, que refieren a la sucesión de alturas como localizadas en diferentes locaciones del espacio vertical y organizadas con una direccionalidad arriba-abajo. Estas metáforas están asociadas a la representación gráfica de la altura en el modo de notación de

la cultura occidental, en el que las alturas agudas se posicionan visualmente más arriba que las graves.

Nótese que en la primera oración del párrafo anterior, en la terminología del dominio meta se deslizan conceptos vinculados al esquema-imagen VERTICALIDAD (frecuencias *elevadas* y *bajas*), razón por la cual Lawrence Zbikowski lo define cuidadosamente en términos acústicos: “las alturas que resultan de vibraciones más rápidas del medio sonoro son consideradas ‘más altas’ que las alturas que resultan de vibraciones menos rápidas del medio sonoro” (2002, p. 73). De hecho, en el idioma castellano ni siquiera tenemos un término no directamente metafórico para referirnos a la *altura* (en inglés, *pitch*), que en sí misma remite al esquema-imagen VERTICALIDAD. Pareciera que el modo de evitar las expresiones metafóricas en el dominio meta es haciendo descripciones lo más cercanas al plano físico de la música, utilizando términos cuyo significado ordinario remita de forma directa a la materialidad de –en este caso– el sonido.

### *Fuerzas musicales*

La música también es concebida en términos del esquema-imagen FUERZA. Existen dos modos en que la fuerza se presenta como modo de conceptualizar la música:

- Metáfora LA MÚSICA ES/TIENE UNA FUERZA QUE MUEVE AL OYENTE (Tabla 2). Según esta metáfora, los eventos musicales son fuerzas o tienen una fuerza que actúa sobre el oyente (Pérez-Sobrino y Julich, 2014; Martínez, en prensa). En el primer caso, la metáfora ontológica es LA MÚSICA ES UNA FUERZA y la metáfora estructural de causación es LAS CAUSAS SON FUERZAS; en el segundo, la metáfora ontológica es LA MÚSICA ES UN OBJETO EN MOVIMIENTO, y la metáfora estructural de causación es MOVIMIENTO CAUSADO (en la que la construcción imagen-esquemática implica el CONTACTO de la música con el oyente y ejerce una fuerza (COMPLUSIÓN) sobre él. La diferencia señalada entre ambos no está definida en los antecedentes relevados y no suele ser clara en las expresiones verbales que manifiestan esta metáfora conceptual. Esta metáfora musical es un caso de la metáfora estructural EVENTO COMO LOCACIÓN, según la cual la consecuencia de la acción de la fuerza metafórica de la música es el MOVIMIENTO metafórico del oyente de una LOCACIÓN a otra y el movimiento del oyente es una metáfora de su cambio emocional (Johnson y Larson, 2003). Consecuentemente, las metáforas ontológicas implicadas en esta estructura son LOS

ESTADOS SON LOCACIONES, LAS CAUSAS SON FUERZAS FÍSICAS y LA CAUSALIDAD ES MOVIMIENTO FORZADO.

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
LOCACIÓN	Estado emocional
MOVIMIENTO	Cambio del estado emocional
FUERZA	Música
OBJETO movido	Oyente

Tabla 2. Mapeo entre dominios fuente y meta de la metáfora LA MÚSICA ES/TIENE UNA FUERZA QUE MUEVE AL OYENTE

- Otro conjunto de metáforas se estructura sobre la idea de que hay fuerzas que operan sobre la música o, en otras palabras, que los eventos musicales mantienen relaciones de fuerza entre ellos (Martínez, 2005, 2008, 2014). Estas metáforas fueron estudiadas exclusivamente en torno a la teoría estructural de la música tonal:
  - LA TONALIDAD ES UNA FUERZA NATURAL (Zbikowski, 2002): las dependencias armonías reflejan las leyes inmutables del mundo físico, y el centro del sistema de fuerzas naturales es la tónica, que actúa como centro de gravedad.
  - Janna Saslaw (1996) identifica que la tonalidad también es concebida como un CONTENEDOR, sobre el cual operan fuerzas que impiden que las alturas se escapen o salgan de la tonalidad. En esta estructura, la modulación es una CONTRAFUERZA que se opone a la fuerza de la tonalidad original. Cuando construcción metafórica se combina con la metáfora temporal LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE, la modulación se convierte en una fuerza que conduce a las alturas a alejarse del camino de la tonalidad original, lo que da lugar, por ejemplo, a la metáfora LA MODULACIÓN ES UN CAMINO CON BACHES.
  - Steve Larson (2011) propone 3 tipos de fuerzas que actúan entre los sonidos musicales. Por un lado, la *inercia* melódica y rítmica, que describe la tendencia de un patrón a continuar de la misma manera. Por otro lado, el *magnetismo* melódico, que conceptualiza la tendencia de las notas tonales inestables a moverse a la altura estable más cercana. Y, por último, la *gravedad* melódica y rítmica. La gravedad melódica se manifiesta en la tendencia de las alturas a descender en el contrapunto tonomodal. El concepto de *gravedad rítmica* emerge de los términos anglosajones *downbeat* y *upbeat*, que reflejan la asociación entre movimientos físicos descendentes (y por lo tanto vinculados a la gravedad) y los puntos métricos estables. La fuerza de gravedad que propone Larson constituye un tipo de ATRACCIÓN que se produce en el dominio VERTICAL del espacio, lo que establece

una relación intrínseca entre estos esquemas-imagen en –al menos– la conceptualización de la altura en la música tonal.

Aunque la fuerza EXPLOSIÓN no ha sido estudiada hasta el momento en términos imagen-esquemáticos, Martínez y Pereira Ghiena (2011) realizaron un experimento en el que usaron el término *explosión* como descriptor de las formas vitales de Daniel Stern. Se le ofreció el término a una pianista junto a otros descriptores lingüísticos (flotando, amable, precipitado y vacilante) para que realice diferentes interpretaciones de una obra musical, y encontraron que la ejecución *explosiva* se caracterizó por una alta densidad de movimientos corporales pero de poca amplitud, y a una intensidad *forte* de la resultante sonora. Es posible que estas características se vinculen con la activación del esquema-imagen EXPLOSIÓN.

## Capítulo 5. Las perspectivas de la atribución mental

El *problema de las otras mentes* es un tema que ha atravesado la historia de la filosofía. El problema aborda el modo en que accedemos a la mente de los otros, que implica dar cuenta –en primer lugar– de que las otras personas tienen estados psicológicos similares a los nuestros y –en segundo lugar– de los procesos mentales que permiten la comprensión de los estados ajenos. El problema epistémico contemporáneo del acceso a las mentes ajenas sienta sus bases en la ontología moderna, que concibió al ser humano como una entidad esencialmente pensante y autoconsciente, sacralizando así la razón en tanto única herramienta para el conocimiento del mundo (Fanzio, 2006). Esta ontología establece una distancia insalvable entre el sujeto cognoscente y mundo, que profundiza el escepticismo a la posibilidad de conocer todo lo externo al pensamiento subjetivo. La autoconsciencia y el poder cognoscitivo otorgado a la mente humana supone un acceso privilegiado a los estados mentales propios y una dificultad epistémica al conocimiento de los estados mentales ajenos, en tanto entidades externas al individuo cognoscente (Lawler, 2018; Zárate, 2018). De este modo, el problema de las otras mentes se constituye como un área de la epistemología moderna que busca dilucidar “cómo podemos saber lo que alguien siente o piensa desde un punto de vista de tercera persona, dado que nunca se puede acceder a ‘la cosa real’, el Yo espiritual cuya actividad sólo se puede conocer ‘desde adentro’” (Gomila y Pérez, 2018, p. 78). Hasta hace unos pocos años, las teorías que brindaban respuestas sobre este problema eran la de primera y tercera persona de la atribución mental que –si bien fueron desarrolladas por la filosofía de la mente contemporánea– sostienen algunos de los supuestos ontológicos propios del escepticismo epistemológico moderno. Actualmente, la teoría de la segunda persona propone una forma de cognición social que disuelve el problema de las otras mentes al atacar la ontología y epistemología modernas que lo sustentan.

El proceso general y común a las tres perspectivas de la atribución mental que se pone en juego cuando una persona se predispone a comprender mentalmente a otra es el siguiente: (i) la persona cuya mente se busca comprender se encuentra en un estado mental determinado, (ii) la otra persona atraviesa ciertos procesos para acceder a ese estado mental ajeno, y -una vez finalizado el proceso- (iii) le atribuye el estado mental en el que percibe o cree que está la persona. Cada una de las perspectivas de la atribución mental y sus



diferentes versiones sostienen, atacan o le dan una forma específica a cada uno de los elementos que componen esta estructura general.

(i) Los estados psicológicos que han sido tematizados hasta el momento –y que han dividido aguas en las perspectivas de la atribución mental– son cuatro: las actitudes proposicionales (abordadas por la teoría de la tercera persona y algunas versiones de la primera), las emociones, las sensaciones y la intención (muchas de ellas abordadas por la segunda persona y los enfoques subpersonales de la primera). Todos estos estados son descriptos en relación a ciertas dimensiones, entre las cuales se encuentran (Pérez, 2013, ver p. 46-57):

- Intencionalidad: algunos estados psicológicos tienen un carácter intencional o direccionalidad hacia el mundo, ya sea que estén dirigidos a objetos y se traten de estados con contenido objetual (como algunas emociones) o que estén dirigidos a estados complejos de cosas (como gran parte de las actitudes proposicionales). Otros, en cambio, resaltan la experiencia interna y desdibujan la intencionalidad hacia el mundo, por lo que se los considera estados sin contenido (como muchas sensaciones corporales, por ejemplo, el dolor).
- Carácter conceptual o no-conceptual: los estados mentales con contenido proposicional son siempre conceptuales (dado que son ideas lingüísticamente estructuradas, haciendo que su existencia dependa de la posesión del lenguaje), mientras que los estados psicológicos básicos no dependen necesariamente de habilidades conceptuales ni se originan en ellas. Sin embargo, hay dos características del carácter conceptual y no-conceptual de los estados mentales propuesto por la teoría de la segunda persona que complejiza esta distinción: por un lado, en la vida adulta la mayoría de los estados mentales acaban por conceptualizarse y, por el otro, el pasaje de lo no-conceptual a lo conceptual no es el de una relación de todo-o-nada, como explicaré un poco más adelante.
- Tipo de contenido: los estados mentales pueden tener contenido proposicional, objetual o no tener contenido. El ejemplo paradigmático de un estado sin contenido mental es el *dolor*, dado que se trata de una sensación exclusivamente corporal; aunque puede conducir posteriormente a estados con contenido (por ejemplo, la observación del objeto que causó el dolor o pensamientos sobre acciones posibles para calmarlo), el dolor en tanto sensación no posee un contenido específico. La diferencia entre el contenido objetual y proposicional se manifiesta claramente en la distancia entre el *ver simple* y el *ver epistémico*. El

*ver simple* es un estado exclusivamente referencial, en el que el contenido mental hace referencia de forma directa al objeto que se está observando: cuando percibo visualmente un gato, el contenido objetual de mi *ver simple* es el de un gato. El *ver epistémico*, en cambio, es un estado con contenido proposicional que establece relaciones epistémicas entre lo observado y alguna proposición: la percepción visual de un gato puede dar lugar a reflexiones sobre, por ejemplo, su estado de salud o sobre si se encuentra extraviado o no (Pérez y Gomila, 2018). Además, mientras el *ver simple* no requiere necesariamente del concepto *gato*, el *ver epistémico* sí.

- (ii) Los procesos que el atributor atraviesa han sido caracterizados de diversas formas según las diferentes teorías de la atribución mental:
- los procesos son conceptuales, proposicionales, conscientes y deliberados para la perspectiva de tercera persona y las versiones inferencialistas de la perspectiva de primera persona (procesos coincidentes con los rasgos de las actitudes proposicionales);
  - los procesos son subpersonales, es decir, centrados en cambios neurofisiológicos específicos, automáticos, involuntarios y usualmente inconscientes para los enfoques subpersonales de la primera persona;
  - los procesos son personales pero esencialmente no conceptuales, automáticos e implícitos en el caso de la segunda persona.
- (iii) La atribución psicológica es una forma de juicio realizado sobre el estado mental del otro que se realiza con conceptos psicológicos, es decir, con conceptos que refieren a la mente humana propia o ajena. Para que una persona sea capaz de atribuir un estado mental a alguien debe necesariamente poseer tanto el concepto involucrado en la atribución como las habilidades conceptuales necesarias para elaborar verbalmente la atribución. Por ejemplo, para que una persona pueda atribuirle a otra un estado de enojo, debe poder articular “P está enojado”, lo cual implica no sólo la posesión y el uso del concepto psicológico *enojo*, sino también el conocimiento de *estar* y la capacidad de elaborar la proposición (Pérez y Gomila, 2018; Pérez y Gomila, 2021). De este modo, el acto de la atribución mentalista es conceptual y, por lo tanto, se articula siempre a nivel personal en individuos que disponen de cierta maestría en el uso de conceptos psicológicos.
- (iv) Además, hay un factor más (introducido por la teoría de la segunda persona) que es el tipo de vínculo interpersonal implicado en el proceso de atribución, que puede suponer

cierta distancia y cierto foco de la actividad en el atributor (primera y tercera persona) o puede consistir en una interacción propiamente dicha (segunda persona).

## Las perspectivas de primera y de tercera persona

En línea con la ontología y la epistemología modernas, las perspectivas de primera y de tercera persona de la atribución mental suponen la *opacidad* de los estados mentales ajenos. Dado su carácter interno y subjetivo, los estados mentales se consideran entidades no observables, accesibles a las personas que los tienen, pero inaccesibles a través de la percepción para otra persona (Balmaceda, 2017). Por esta razón, la primera y la tercera persona proponen dos procesos fundamentales para el acceso a la mente del otro: el individuo debe poder observar la conducta ajena como modo indirecto de acceso a los estados internos y ocultos en el interior del otro sujeto, y debe realizar procesos internos complejos como la inferencia o la simulación para poder definir el estado mental del otro y realizar la atribución. Bajo la primacía ontológica de la mente por sobre el cuerpo, el comportamiento humano se considera una consecuencia de los estados mentales, de modo que la atribución mental debería permitir explicar y predecir las conductas ajenas. Los estados mentales que se consideran causantes y por lo tanto explicativos de las conductas son los deseos y las creencias, que constituyen dos tipos de actitudes proposicionales. Dado que estos estados se caracterizan por su contenido proposicional, es decir, un contenido con condiciones de verdad y propiedades semánticas, tanto el estado mental como los conceptos psicológicos necesarios para atribuir actitudes proposicionales son directamente dependientes del lenguaje (Pérez, 2013; Gomila y Pérez, 2018). El caso paradigmático de actitud proposicional es la *creencia*, que se expresa en verbos como *creer*, *saber*, *pensar*, *confiar* o *dudar*, entre otros.

Tanto en la perspectiva de primera como en la de tercera persona, el sujeto que busca acceder a la mente del otro se comporta como un observador externo y desinteresado de su conducta, suponiendo –en ambos casos– un punto de vista de tercera persona respecto del otro que se quiere comprender, que no implica una situación genuinamente comunicativa o interactiva. Sin embargo, mientras la tercera persona toma la perspectiva de la objetividad y consiste en la heteroadscripción de estados psicológicos (tratando a la mente ajena como un objeto del mundo, cuyo conocimiento implica los mismos procedimientos cognitivos), la primera persona toma la perspectiva de la subjetividad o del autoconocimiento y se basa en la autoadscripción de estados psicológicos (Gomila y Pérez, 2018).

Se le llama perspectiva de tercera persona a la *teoría de la teoría*, un enfoque sobre el problema de las otras mentes que considera que los seres humanos debemos elaborar una teoría sobre la mente ajena para comprender el estado psicológico en el que se encuentra. Bajo la asunción de que la mente tiene una forma teórica (es decir, que cualquier tipo de proceso mental implica necesariamente del razonamiento; Balmaceda, 2017), el mecanismo interno a través del cual realizamos una atribución mental consiste en la observación de las conductas de la persona que queremos comprender, la selección de una teoría general que poseamos en nuestra mente y que consideramos aplicable al caso específico de esas conductas, y la realización de inferencias sobre el caso a partir de las leyes de la teoría general para explicar su comportamiento observado y predecir su comportamiento futuro. Diana Pérez lo describe de la siguiente manera:

[e]l mecanismo por default que usamos cuando observamos las acciones ajenas o interactuamos con alguien es (...) incluir su acción bajo alguna tipificación que tenemos almacenada en nuestra memoria, buscamos cuáles son las leyes generales que rigen el comportamiento de los humanos en las condiciones en las que se encuentra el sujeto que observamos y aplicamos la ley general al caso particular, deduciendo qué curso de acción tomará dicha persona en el futuro, atribuyendo estados mentales para explicar sus acciones, postulando entidades inobservables (los estados mentales) de la misma manera que postulamos átomos o gravedad para explicar la conducta de los cuerpos físicos (2013, p. 62).

Si bien -por ejemplo- la atribución emocional es susceptible de pensarse bajo la perspectiva de tercera persona (por ejemplo, ver Ong, Zaki y Goodman, 2019), la teoría de la teoría ha sido desarrollada y encuentra su máxima expresión en las actitudes proposicionales, y especialmente en la creencia. Las actitudes proposicionales son ideas que una persona tiene en su mente y que definen su estado psicológico en un momento dado, están estructuradas lingüísticamente y poseen condiciones de verdad, es decir, un vínculo lógico con cierto estado de cosas empírico o teórico que define su veracidad o falsedad. Dada su potencial falsedad, toda actitud proposicional tiene el estatus de creencia, por lo que la posibilidad de discernir y atribuir las ideas del otro requiere de la posesión del concepto de creencia que permita comprender su posible falsedad o inadecuación, lo cual requiere de un desarrollo cognitivo avanzado característico de la vida adulta (Pérez, 2013).

La perspectiva de primera persona reúne un conjunto de teorías sobre el acceso a la mente del otro que comparten un núcleo de ideas que se oponen y distancian sensiblemente a las de la tercera persona de la atribución mental. La dificultad epistémica de adjudicar estados psicológicos ajenos no se resuelve por la elaboración de una teoría, sino por un acto de simulación del estado mental del otro, bajo la premisa moderna de que sólo tenemos experiencias directas con los estados mentales propios. Simular el estado del otro implica

la presunción de que la otra persona es un ser humano análogo a mí (es decir, con capacidades cognitivas similares), pero pone el foco en la persona que atribuye o *primera persona* (Gomila y Pérez, 2018).

Existen varias versiones de la primera persona cuya concepción de *simulación* oscila entre el nivel personal y el subpersonal (Pérez, 2013). (i) Las versiones de la teoría de la simulación que se sitúan en el nivel personal plantean que la comprensión de las mentes ajenas consiste en un proceso inferencial y consciente de imaginación, en el cual el sujeto atributor busca ponerse en el lugar del otro –es decir, reconstruir fenomenológicamente su estado mental– y realizar inferencias entre los contenidos mentales simulados para poder explicar y predecir su comportamiento. Desde este enfoque, el proceso consiste en la representación mental de la conducta y los procesos internos del otro (Balmaceda, 2017). A partir de estos mecanismos de primera persona, el atributor primero se autoatribuye ciertos estados y luego los adscribe al otro desde una perspectiva de tercera persona (Gomila y Pérez, 2018). En contraposición a esta visión personal e inferencialista del simulacionismo, (ii) otras versiones plantean una perspectiva de primera persona de índole subpersonal, según la cual ciertos procesos neuronales sostienen o constituyen en sí mismos un modo de comprender los estados mentales ajenos. La teoría se sustenta en el funcionamiento de las neuronas espejo, que se activan cuando observamos las acciones propositivas y las expresiones de emociones y sensaciones de otras personas, del mismo modo en que se activan cuando nosotros mismos atravesamos esos estados psicológicos o nos comportamos de esos modos (Gallese y Goldman, 1998; Gallese y Sinigaglia, 2011). Este mecanismo de carácter físico ha sido interpretado como una forma de simulación mental subpersonal o de bajo nivel –y por lo tanto automática, inconsciente y dispensada de conocimientos específicos sobre la otra persona– de estados mentales primitivos o básicos como ciertas emociones, sensaciones y acciones intencionales, pero no así de actitudes proposicionales.<sup>22</sup> Sin embargo, el mecanismo de las neuronas espejo que originó este enfoque de la simulación corporeizada ha sido interpretado también desde la teoría de la segunda persona, que describiré en la sección siguiente.

Ambas perspectivas comparten una cosmovisión de la mente como un ente alojado en nuestro interior, imposible de ser auténticamente exteriorizado y captado perceptivamente por otras personas. Mientras la ontología subyacente a la teoría de la teoría y a las

---

<sup>22</sup> El simulacionismo radical sostiene una posición intermedia a estas dos versiones de la perspectiva de primera persona. Sostiene que el mecanismo consiste en la proyección de los estados propios a la situación del otro, imaginando su perspectiva y evaluando explícita -pero no inferencialmente- el modo en que uno se comportaría en tal caso, sin necesidad de realizar autoadscripciones ni hacer uso de conceptos psicológicos (Pérez, 2013).

versiones inferenciales del simulacionismo supone un individuo descorporeizado y puramente mental, los enfoques no inferenciales de la teoría de la simulación recuperan el lugar del cuerpo en la cognición, pero sólo en un nivel subpersonal.

## La perspectiva de segunda persona

A diferencia de las perspectivas de primera y de tercera persona, la teoría de la segunda persona ubica al cuerpo en continuidad con la mente y lo pone en el centro de la cognición social, en tanto cumple un rol central en nuestras interacciones interpersonales cotidianas, en la formación de la subjetividad desde un punto de vista ontogenético y en la evolución cognitiva de la especie humana. Aunque el posicionamiento ontológico y epistémico implicado en este cambio de perspectiva surgió a partir de una mirada crítica de la primera y la tercera persona, la teoría de la segunda persona no pretende reducir a ella los procesos de tercera y primera, sino que considera que la comprensión de los estados mentales ajenos se produce por la complementación e interacción dinámica entre las tres formas de atribución mental (Gomila y Pérez, 2018). Esta teoría busca explicar ciertos modos básicos y personales de comprender el estado mental en que se encuentra otra persona, posicionándose –en términos cognitivos– entre la perspectiva subpersonal de la primera persona y las perspectivas inferencialistas (y por lo tanto para nada básicas) de la primera y la tercera. Estos modos básicos y personales de atribución mental permitirían dar cuenta de la onto y la filogénesis de los procesos más complejos, conceptuales y abstractos de pensamiento propios de los seres humanos adultos. Sin embargo, la diferencia fundamental de esta propuesta es el lugar central que le otorga a la interacción humana cara a cara y recíproca, que en las otras perspectivas de la atribución mental puede no existir y que radicaliza el sentido de lo *social* en la comprensión de los estados psicológicos ajenos.

### *Los estados psicológicos*

La teoría de la segunda persona pone en cuestión la ontología mentalista del sujeto moderno y, consecuentemente, la opacidad de sus estados psicológicos. Propone que el ser humano no es esencialmente pensamiento, sino que está constituido por un continuo mente-cuerpo. Algunos estados psicológicos poseen componentes corporales intrínsecos y son, por esta razón, los susceptibles de ser atribuidos en interacciones de segunda persona:

las emociones básicas, las sensaciones corporales sin contenido y las intenciones dirigidas a objetos del entorno compartido.

Las *sensaciones* refieren a la fenomenología de ciertos procesos corporales. La mayoría de las sensaciones, como el dolor o el hambre, no son intencionales (es decir, no están dirigidas a objetos del entorno) y, por lo tanto, no poseen contenido objetual ni -al menos en su forma más básica- proposicional (Pérez y Gomila, 2021). Las sensaciones son un tipo de estado que puede localizarse en el cuerpo y tienen una duración específica.

Las *emociones* son un conjunto altamente heterogéneo de estados psicológicos, que suelen dividirse en dos grandes grupos: las emociones básicas o darwinianas (asco, ira, tristeza, alegría, miedo y sorpresa)<sup>23</sup> y las no-básicas, culturales o complejas (por ejemplo, resentimiento, empatía o piedad) (Melamed, 2017; Pérez y Gomila, 2021, ver p. 84). El sentido de lo *básico* del primer grupo no refiere a la simpleza de la emoción, sino al carácter filogenéticamente primigenio de estas emociones, que se manifiesta en su función vinculada a la supervivencia, su universalidad en el ser humano y que son compartidas por otras especies animales (Melamed, 2017). Además de estos rasgos de relevancia filogenética, las emociones básicas comparten otras características (Pérez, 2013). Por un lado, cada emoción se caracteriza por una multidimensionalidad en el continuo mente-cuerpo: tiene componentes fisiológicos, posee una sensación específica que constituye la fenomenología de esa emoción, tiene una expresión corporal distintiva y genera cambios psicológicos concretos. Por otro lado, las emociones básicas se dirigen a objetos físicos del entorno cercano, y generan una tendencia a acciones concretas en otra persona que percibe la expresión emocional. Estos estados poseen además cierta valencia (positiva/placentera, o negativa/dolorosa) e intensidad, nivel de activación o *arousal* (se presentan en grados). Tanto el *arousal* y como el estado de *alegría* suelen vincularse expresivamente con la cantidad de movimiento, incluso en situaciones de movimientos espontáneos con la música (Castellano, Villalba y Camurri, 2007; Van Dyck et al., 2013), aunque el carácter natural o cultural de esta expresión no está del todo clara. Por último, las emociones básicas desencadenan mecanismos de contagio emocional o reacciones afectivas, fundamentales para las interacciones sociales (por ejemplo, la percepción de la *ira* en otra persona puede inducir una reacción afectiva negativa o incluso miedo, y conducir al alejamiento físico). Dado su carácter primitivo, las emociones básicas constituyen un caso paradigmático de la perspectiva de segunda persona. Tomaré el caso del *miedo* que describen Pérez y Gomila

---

<sup>23</sup> Estas 6 emociones básicas son las propuestas originariamente por Darwin. Sin embargo, existe un campo de discusión actual sobre la revisión y especificación de estas emociones que, en algunos casos, conducen a considerar algunas otras emociones como básicas (por ejemplo, el desprecio, mencionada en Pérez, 2013).

(2021, desarrollado en pp. 84-90) para explicar la constitución simultáneamente corporal y mental de los estados psicológicos que permite su atribución en interacciones de segunda persona. El miedo se compone de una serie de procesos muy veloces y algunos de ellos simultáneos. Dado el carácter dinámico de la sucesión de eventos que describiré a continuación, las emociones son mejor definidas como procesos que como estados y “cualquier intento de identificar la emoción con una sola parte de este proceso extendido parece ser arbitrario” (Pérez y Gomila, 2021, p. 85). El miedo se constituye de la siguiente manera:

- La persona percibe un objeto o evento presuntamente peligroso en el entorno (por ejemplo, una serpiente). Ese objeto es la causa del miedo, dado que su percepción inicia el proceso emocional. La razón por la que podemos identificar corporal y automáticamente ciertos objetos peligrosos del entorno y sentir miedo es producto de la historia evolutiva de nuestra especie.
- La percepción de ese objeto genera una reacción fisiológica compleja que involucra diferentes subprocesos corporales. Es una respuesta automática que permite -o es, en sí misma- una evaluación corporal del potencial peligro que representa el objeto (valoración o *appraisal*) y la inmediatamente posterior evaluación corporal-mental de la adecuación o no de esa respuesta a la situación de peligro. De este modo, el objeto del entorno se convierte en el objeto intencional del miedo, primero en un sentido automático y no conceptual, y luego -en algunos casos- en un sentido conceptual.
- Uno de los efectos de la respuesta fisiológica al objeto del miedo es la *sensación* de miedo. Muchos de los cambios fisiológicos subpersonales (como, por ejemplo, el incremento de presión sanguínea y la transpiración) son experimentados a nivel personal como sensaciones características y específicas del miedo. Si bien la fenomenología de una emoción puede componerse de otros componentes que exceden el ámbito de la sensación (como los juicios proposicionales que pueden articularse luego de las reacciones fisiológicas iniciales), el componente físico constituye una parte ineludible y definitoria de la experiencia emocional.
- Otros efectos de las reacciones físicas automáticas al objeto del miedo son la *reacción conductual* y la *expresión*. La reacción fisiológica y la sensación de la emoción básica nos disponen a actuar de cierto modo; en el caso del miedo, la conducta característica es paralizarse o huir. Tanto esta conducta como los efectos visibles de las respuestas fisiológicas al objeto del miedo constituyen la expresión emocional, susceptible de ser reconocida por otras personas.



- En la vida adulta, la experiencia del miedo atraviesa además un proceso de conceptualización. La identificación y consecuente categorización del objeto como causa del miedo es un proceso personal y conceptual que permite realizar juicios con contenido proposicional sobre la situación. Este proceso conceptual modifica, además, la reacción emocional. Sin embargo, el núcleo fisiológico y fenomenológico antes descrito de las emociones básicas como el miedo es compartido tanto por bebés como por otros mamíferos, que atraviesan la experiencia emocional sin necesidad de conceptualizarla como lo hacemos en la vida adulta.

A partir de esta descripción se advierten dos grandes dimensiones corporales del proceso emocional. Por un lado, los diversos cambios fisiológicos internos que atraviesan de forma automática nuestro cuerpo y que inician el proceso emocional. Estos procesos se dan a un nivel subpersonal y sólo se constituyen en un proceso emocional cuando se produce un registro a nivel mental y personal de los mismos, que los diferencia de otros cambios fisiológicos que pasan completamente desapercibidos. Este registro es una parte central de la fenomenología de la emoción, el aspecto más vinculado a nuestra experiencia física.

Por otro lado, la expresión corporal es constitutiva de las emociones básicas. El proceso que constituye este tipo de estado psicológico comprende ciertas manifestaciones conductuales específicas que expresan la experiencia subjetiva de la emoción. En el caso del miedo, tanto los cambios inevitables en los gestos faciales y corporales como así también las acciones de paralizarse o huir son el aspecto público y externo de la emoción. La relación estrecha y para nada contingente entre los cambios fisiológicos automáticos y estas formas de expresión corporal (propia de muchos estados psicológicos primitivos y en particular de las emociones básicas) define la *expresión natural*, conductas y cambios en la disposición corporal que se encuentran fuertemente –pero no completamente– determinados por los procesos automáticos que desencadenan el proceso emocional. La expresión facial del miedo y la parálisis corporal que puede generar son en gran parte un efecto evolutivamente cableado y orientado a la supervivencia de los procesos fisiológicos y su fenomenología. Sin embargo, es necesario aclarar dos cuestiones antes de proseguir con las consecuencias y la importancia de la expresión para la perspectiva de segunda persona. En primer lugar, desde el punto de vista de la teoría de la segunda persona, la expresión natural es constitutiva del proceso emocional, y no una consecuencia de los estados psicológicos internos ni tampoco una entidad física diferenciada y distanciada de los estados mentales (que constituirían, en este caso, la emoción), como plantean las teorías clásicas. Por el contrario, la expresión es un componente del proceso más grande que es la

emoción, y define el proceso emocional posterior (por ejemplo, las conductas de paralizarse o de huir ante el objeto del miedo generan dos tipos de experiencias diferentes). En segundo lugar, las reacciones conductuales que constituyen parte de la expresión emocional se ven atravesadas, transformadas y sobrepasadas por modos normativos y más sofisticados de comportamiento definidos culturalmente, al menos en la vida humana adulta. El aprendizaje de las formas de expresión culturalmente adecuadas para cada situación propia de todo ser humano brinda la posibilidad de controlar las conductas que realizamos naturalmente en ciertos estados psicológicos, incluso en el caso de los estados primitivos como las emociones básicas. Si bien las expresiones naturales de estos estados básicos están arraigadas en programas naturales propios de cualquier organismo vivo, la necesidad de adaptación social de cualquier individuo enculturado conduce a la transformación o inhibición de las expresiones naturales (Pérez y Gomila, 2021). Por ejemplo, si siento miedo yendo en un auto a alta velocidad, puedo reprimir ciertos sonidos o gestos si quiero evitar que las demás personas noten mi temor. Tanto esta injerencia inevitable de nuestros juicios y pensamientos en los comportamientos vinculados a nuestros estados psicológicos (inclusive los más básicos), como la consciencia de estar vinculándonos con otro ser humano, sitúan a la perspectiva de segunda persona en un nivel personal, aunque los procesos cognitivos que la componen estén basados en mecanismos subpersonales y no conscientes (Pérez, 2013, p. 119; Gomila y Pérez, 2017; Pérez, en prensa).

Estas dos dimensiones corporales propias de las emociones básicas son compartidas por otros estados psicológicos. Un conjunto de estos estados son las sensaciones corporales sin contenido como el dolor, que se produce por la experiencia personal de una serie de procesos neurofisiológicos de índole subpersonal y posee manifestaciones públicas naturales como la contracción de los músculos faciales, el gesto de acercar las manos a la zona corporal dolorida, la entonación de sonidos como gritos e incluso el llanto. La distancia entre la emoción y la sensación es muy corta, al punto de que el concepto de sensación puede pensarse como una abstracción del de emoción, poniendo el foco en el aspecto interno o fenomenológico (ver Pérez, 2013, p. 55-57).

Un caso algo diferente es el de la intención simple. Esta intención se dirige a objetos del entorno y se manifiesta en la acción corporal básica; por ejemplo, la intención de agarrar un objeto se revela en los movimientos que realiza la persona para alcanzarlo. A diferencia de las emociones básicas y las sensaciones sin contenido como el dolor, la intención no posee una fenomenología específica, al menos no una localizable en el cuerpo como en el

caso de la sensación (lo mismo sucede con las actitudes proposicionales). Sin embargo, sí implica una conducta expresiva de carácter público, que es la acción intencional misma. En reiteradas ocasiones, Pérez y Gomila brindan un ejemplo que consideran paradigmático de la atribución de intención: el de una pareja bailando tango en una milonga. Dado que el tango no cuenta con una coreografía específica predeterminada, los bailarines deben comprender la intención de su compañero para poder bailar coordinadamente. Esta intención se manifiesta en los movimientos de baile de los bailarines, que –en la interacción entre ambos bailarines– se convierten en acciones expresivas que revelan intenciones hacia un futuro inmediato en relación al baile. En este caso, la intención puede estar dirigida hacia los propios movimientos, que el otro bailarín muchas veces necesita anticipar (por ejemplo, la intención de hacer un giro), o hacia el movimiento futuro del otro (la intención de que el otro haga un giro). Aquí la intención ya no está dirigida a un objeto del entorno, sino a la propia acción, la acción del otro o –incluso– al baile conjunto.

La expresión inherente a las emociones básicas, las sensaciones sin contenido y las intenciones simples o dirigidas a objetos del entorno cercano hace que –al menos– estos estados psicológicos no sean opacos ni inobservables. En este sentido, se diferencian marcadamente de las actitudes proposicionales en tanto no poseen ni una fenomenología distintiva ni una forma de expresión corporal concreta, tal como postula el enfoque cognitivista subyacente al planteo prototípico de la tercera y la primera persona (Pérez, 2013). La opacidad de los contenidos mentales proposicionales se debe a la inexistencia de formas de expresión características<sup>24</sup>, por lo que su atribución requiere de procesos inferenciales característicos de la primera y la tercera persona, y no puede basarse en la percepción de manifestaciones observables, como sucede en las atribuciones de segunda persona. Esta es una de las razones por la que los estados con contenido proposicional no son susceptibles de ser atribuidos por los medios propios de la perspectiva de segunda persona. Los estados mentales que presentan expresiones corporales intrínsecas se vuelven públicos y susceptibles de ser observados de forma directa por otras personas. La dimensión corporal del estado psicológico permite el acceso directo a la dimensión mental, lo que revela el continuo ontológico mente/cuerpo. Es esta continuidad corporal y mental que constituye al ser humano la que atraviesa diferentes estados, algunos de ellos más cerca de la dimensión corporal y otros de la mental.

---

<sup>24</sup> Lo que –desde una perspectiva materialista que al menos por momentos denota la teoría de la segunda persona– muestra su carácter filo y ontogenéticamente complejo y tardío.

### *Atribución e interacción*

Los estados que presentan una dimensión expresiva constitutiva pueden ser observados de forma directa por otras personas. La idea de que la percepción es *directa* refiere a que basta con la observación de la disposición corporal de la otra persona para acceder a su estado mental, sin elementos adicionales como el trabajo inferencial, la interpretación o la simulación que proponen las otras perspectivas de la atribución (Balmaceda, 2017). El comportamiento ajeno es percibido como significativo de forma automática e inmediata, justamente porque lo que se percibe es el estado mental vinculado a esa expresión corporal. Esta centralidad de la dimensión pública de la expresión corporal en la comprensión de la mente ajena es la que hace de las emociones básicas, las sensaciones sin contenido y las intenciones simples los tipos de estados psicológicos susceptibles de ser observados de forma directa, atribuidos y puestos en juego en interacciones de segunda persona. Vale la pena aclarar que esta idea de la percepción directa en el marco de la perspectiva de segunda persona no es exactamente la propuesta por Gibson (descrita en el capítulo 3). Si bien Pérez y Gomila consideran que la experiencia personal de percepción directa está sustentada en conocimientos basados en procesos subpersonales, los teóricos de las *affordances* analizan únicamente los mecanismos subpersonales de la percepción, mientras que la perspectiva de segunda persona se centra en el nivel personal (Gomila y Pérez, 2017; Pérez y Gomila, 2021, ver p. 21 y p. 124), lo cual lleva a la suspicacia por parte de los autores sobre la teoría de las *affordances* sociales como modo de explicación generalizado de la cognición social.

Como la atribución de este conjunto de estados psicológicos se basa en la percepción sensorial de su dimensión expresiva, la perspectiva de la segunda persona requiere que ambas personas se encuentren cara a cara (o cuerpo a cuerpo), de modo que puedan percibirse mutuamente. Por ejemplo, para poder atribuir tristeza a una persona sin mediación verbal es necesario poder percibir las expresiones de ese estado psicológico, ya sea a través de la observación visual de sus lágrimas o de la percepción auditiva de sus quiebres en la voz cuando habla, para lo cual tengo que tener un encuentro cara a cara con ella. Si bien es posible que mediante este tipo de encuentro corporal una persona pueda atribuir tristeza a otra partir de su percepción directa sin que la persona que atraviesa ese estado de tristeza siquiera lo note (por ejemplo, si el atributor ve a una persona llorando en la calle, sin que esta note su mirada), los procesos característicos de la perspectiva de segunda persona que la colocan en un lugar onto y filogenético relevante tienen lugar durante la *interacción recíproca*. En una interacción de segunda persona, ambas personas

se atribuyen mutuamente estados psicológicos, intercambiando constante, dinámicamente y en tiempo real los roles de atributor y atribuido (Gomila y Pérez, 2018). Pero no es sólo la mutualidad de las atribuciones lo que define el carácter recíproco de las interacciones de segunda persona. Una idea central que propone esta teoría es que las percepciones y atribuciones mutuas durante las interacciones cara a cara afectan y definen los estados psicológicos de las personas que se encuentran interactuando, lo que a su vez modifica momento a momento las condiciones de la interacción. En una interacción de segunda persona, las expresiones, acciones y atribuciones que realiza una persona tienen un efecto en la otra, tanto en sus contenidos mentales como en su corporalidad (Scotto, 2002). De este modo, la reciprocidad se refiere a las percepciones y atribuciones mutuas, pero también a la mutua causación de los estados personales (Gomila, 2002). Además, tanto el efecto que el otro tiene sobre mi propio estado como el efecto que yo mismo produzco sobre el otro influye en el modo en que lo percibo, condicionando el contenido de la atribución (Balmaceda, 2017; Gomila y Pérez, 2017). Aunque todo este proceso recíproco se genera de forma espontánea durante la interacción, cuanto más conozcamos a la otra persona mejor podremos comprender y anticipar sus estados mentales en relación a nuestras acciones. Las interacciones pasadas con ciertas personas y en ciertos contextos generan modos normativos de interactuar que regulan los encuentros intersubjetivos (Gomila y Pérez, 2018).

La reciprocidad intrínseca a la mayoría de los encuentros personales cara a cara se diferencia del esfuerzo privado, individual e interno en el acceso a la distante mente ajena implicado en los procesos inferenciales o de simulación propios de las situaciones espectatoriales de la primera y la tercera persona (Scotto, 2002). En este sentido, la segunda persona cuestiona dos rasgos del sujeto moderno: por un lado, se opone a su independencia ontológica de otros sujetos y, por el otro, se distancia de la epistemología centrada en el pensamiento y plantea que el conocimiento de los otros seres humanos implica habilidades prácticas, ligadas a la acción. La sensibilidad hacia la persona con que se entabla una relación hace que la segunda persona permita explicar no sólo la atribución de estados psicológicos primitivos (de los que la primera y la tercera persona no podían dar cuenta), sino también los propios patrones de las interacciones cara a cara en las que se producen estas atribuciones: los intercambios expresivos, perceptivos y mentales durante una interacción son rápidos y espontáneos, y la comprensión de los estados es mutua, a nivel personal y no mediada por inferencias o simulaciones (Gomila y Pérez, 2018).

Aunque la teoría de segunda persona incluye en su nombre mismo el concepto de *atribución*, este término cobra un sentido y un lugar en la comprensión de la mente ajena diferente al de las perspectivas de primera y tercera persona: la percepción directa del estado mental del otro en su expresión corporal permite la comprensión de dicho estado sin necesidad de “juzgar, ni atribuir ni discriminar las expresiones en términos de conceptos psicológicos ordinarios” (Pérez, 2013, pp. 118-119)<sup>25</sup>. Si bien la atribución propiamente dicha de un estado mental requiere de habilidades conceptuales vinculadas a la capacidad lingüística, la adquisición de los conceptos psicológicos es procesual y extendida en el tiempo, por lo que una persona puede no ser experta en su uso y aun así acceder de modos más básicos al estado de otra persona. Las atribuciones de segunda persona pueden ser implícitas, para lo cual es necesario tener sólo una comprensión parcial o implícita del concepto atribuido, que no implica habilidades lingüísticas. Esta comprensión tácita –sólo posible en el caso de estados básicos– requiere haber atravesado la experiencia de ese estado psicológico en ocasiones pasadas, poseer cierta idea de lo que ocurre durante el mismo y poder identificar ese estado en uno mismo y en los demás (Pérez y Gomila, 2018, p. 81).

La posibilidad de atribución no conceptual permite explicar el desarrollo del pensamiento conceptual, y coloca a la perspectiva de segunda persona en un lugar ontogenéticamente más primitivo que la de primera y tercera. Tomemos el caso de la sensación de *dolor*: el bebé experimenta subjetivamente una sensación física compleja que aún no puede conceptualizar, pero que es similar a aquella que luego llamará “dolor”; durante las interacciones con adultos, estos ayudan a categorizar esa experiencia; a partir de estos intercambios, el bebé comprende implícitamente su sensación corporal y comienza a recortar su experiencia del modo en que su comunidad lo hace y que percibe durante las interacciones con adultos; finalmente adquiere el concepto psicológico *dolor*, lo que da forma concreta a su experiencia y permite su auto y heteroatribución, haciendo de los conceptos psicológicos una parte constitutiva de la experiencia subjetiva y que la *sensación de dolor* no pueda existir tal como la conocemos sin este tipo de interacciones interpersonales. En el caso de emociones e intenciones dirigidas a objetos, la comprensión o atribución del estado requiere un vínculo epistémico mínimo con el objeto en cuestión: la identificación del objeto y el reconocimiento de un vínculo entre este y la otra persona de la interacción. Por ejemplo, para comprender que una persona está sintiendo miedo de una araña o que tiene la intención de agarrar un objeto no es necesario poseer los conceptos de

---

<sup>25</sup> Aunque siempre existe la posibilidad de comprender incorrectamente al otro, es decir, que no haya una correspondencia entre el estado mental del otro y mi comprensión o potencial atribución del mismo.

*miedo* o de *intención*, pero sí al menos percibir en la expresión de la persona su vínculo direccional con esos objetos. Esta triangulación sujeto-objeto-sujeto puede producirse de forma no conceptual cuando el objeto se encuentra en el entorno compartido. Sin embargo, una vez que el niño adquiere los conceptos psicológicos puede atribuir el contenido objetual del estado ajeno incluso en ausencia del objeto del miedo en el entorno, utilizando para ello capacidades lingüísticas y complejizando el modo de interacción cognitivamente más básico y primitivo que caracteriza la segunda persona. Aunque las formas básicas de interacción no conceptual y no lingüística se sostienen en la vida adulta durante los involucramientos directos en interacciones cara a cara, la posesión y la maestría en el uso de conceptos psicológicos transforman tanto la experiencia subjetiva como los encuentros intersubjetivos. En la vida adulta, la atribución de los estados psicológicos básicos que se ponen en juego en la segunda persona suele implicar procesos inferenciales propios de la perspectiva de tercera persona que se entrelazan con las percepciones directas y automáticas, evidenciando los límites difusos de las diferentes perspectivas al ponerse en acto en una interacción adulta. Es esta característica no-conceptual, no-lingüística y por lo tanto no inferencial de la cognición temprana de los seres humanos lo que define el tipo de estados psicológicos posibles de comprenderse tanto subjetiva como intersubjetivamente desde la perspectiva de segunda persona: todos aquellos estados sin contenido proposicional y que por lo tanto no requieren de habilidades conceptuales y lingüísticas acabadas para su comprensión: emociones básicas e intenciones con contenido objetual y sensaciones sin contenido.

Antes de continuar, creo necesario aclarar un punto que será importante para el estudio empírico sobre esta teoría que presentaré en el capítulo 8: las interacciones prototípicas de segunda persona propuestas son de carácter diádico, es decir, involucran a sólo dos personas. En el caso de las fiestas electrónicas, la multitud de gente en la pista presenta un desafío para el estudio de la perspectiva de segunda persona, que será abordado más adelante.

## La segunda persona en contextos musicales

Dado que la teoría de la segunda persona es relativamente nueva, los desarrollos teóricos y empíricos sobre esta perspectiva de la atribución mental en contextos musicales son pocos. Pérez y Gomila han propuesto algunos vínculos entre la perspectiva de segunda persona y la experiencia artística. Pérez (2021) identifica seis *mentes* con las que el espectador puede

involucrarse durante la experiencia con una obra de arte: los personajes y el narrador de una obra, el performer, otros espectadores, el autor o compositor, y la obra misma. A excepción de las dos primeras, en la mayoría de los contextos musicales las otras personas u objetos están presentes. El estatus ontológico de cada una de las potenciales mentes planteadas por Pérez es diverso y, por lo tanto, plantea diferentes desafíos para su articulación con las perspectivas de atribución mental: tanto el performer como otros espectadores son personas con las que el espectador (en el mejor de los casos) puede interactuar durante la experiencia musical, el compositor –en cambio– no suele encontrarse cara a cara con los espectadores, y la obra musical simplemente no es una persona. En lo que sigue me centraré en los vínculos entre (i) el espectador y el performer y (ii) el espectador y la obra musical, dado que son las dos relaciones interpersonales que se han estudiado hasta el momento desde la teoría de la segunda persona.

(i) Una performance musical en vivo es una situación en la que uno o más músicos producen la música ante un público, que supone cierto nivel de experiencia interactiva entre el músico y el público (Auslander, 2008): algunas performances consisten en la presentación de una obra que ha sido concebida previamente y mantienen al público en un rol de espectador pasivo, restringido respecto a sus acciones y su incidencia sobre el fenómeno musical, mientras que en otras performances de carácter participativo las acciones del público contribuyen de algún modo a la práctica musical (Turino, 2008). Hasta el momento, el estudio de la performance musical se ha centrado en la producción musical (en el músico ejecutante, los aspectos vinculados a la técnica instrumental y la expresión de la obra) y ha dejado de lado el fenómeno de recepción de la música durante las performances en vivo y el de la interacción del músico con el público (Meyer-Dinkgräfe, 2015; Geeves, McIlwain y Sutton, 2016). Esto suele conducir a la conceptualización de la música como un objeto inmanente, imposible de alterar por la audiencia, suponiendo por *default* una actitud receptiva del público (Burland y Pitts, 2014). Esta falta de incidencia del público en la música se ve acentuada por la selección de las performances académicas como casos de estudio; sin embargo, existen otros contextos más participativos de práctica musical que requieren del estudio de la interacción performer-público:

- *Público receptivo*: algunas performances consisten en la presentación de una obra que ha sido concebida previamente y mantienen al público en un rol de espectador pasivo, restringido respecto a sus acciones y su incidencia sobre el fenómeno musical. Esta situación es característica de la performance musical académica donde, aunque los



músicos dicen modificar la interpretación de acuerdo al contexto percibido, las condiciones de la performance en situación de concierto no permiten que el público tenga una participación concreta en relación al objeto musical (Tanco, 2018a, 2018b).

- *Público participativo*: existen otras formas eminentemente participativas en donde las acciones del público implican cierta contribución a la práctica musical, entre las que podemos incluir la performance del DJ que se produce en el contexto de la fiesta electrónica. La orientación al baile de la música electrónica y la consideración de la multitud danzante como la “estrella” de la escena (Reynolds, 2018, p. 20) hacen de la fiesta una situación participativa.

Existe otra posible interacción durante la performance en vivo que no involucra de forma directa al espectador (y por lo tanto no fue mencionada por Pérez), pero que puede ser relevante en su experiencia y que ha sido estudiada por el equipo de investigación en el que se enmarca esta tesis: los vínculos comunicativos entre músicos durante una performance musical (Martínez y Pérez, 2021). Hasta el momento se han indagado los encuentros de segunda persona entre músicos durante performances de (a) tango, (b) música de cámara y (c) jazz<sup>26</sup>. (a) Las atribuciones mutuas que los músicos de tango realizan muestran la lectura de intenciones dirigidas a la performance musical. A partir de acuerdos no verbales instanciados en el transcurso mismo de la ejecución, las intenciones estilísticas de los intérpretes (principalmente vinculadas a la temporalidad musical) modifican para dar paso a la elaboración de un estilo interpretativo común (Alimenti Bel y Ordás, 2021). (b). Durante las performances de música de cámara, la comunicación no verbal entre los músicos se desarrolla no sólo en base a expresiones gestuales y corporales de intenciones sobre la performance, sino también a partir de claves sonoro-musicales. La música se configura al mismo tiempo como producto y medio de la comunicación entre los músicos (Valles y Milomes, 2021). Tanto aquel que opera como líder de la performance como los demás músicos del grupo adaptan sus acciones a la temporalidad del conjunto gracias a la lectura mutua de las intenciones ajenas sobre la temporalidad musical en los gestos corporales del otro (Epele y Martínez, 2021). (c) Durante una improvisación de jazz, los músicos perciben la intención del otro en sus gestos corporales y musicales, a partir de los cuales entablan un diálogo sonoro-kinético que permite responder de forma casi inmediata a la idea musical del otro (Pérez y Martínez, 2021). La intención propia es construida a partir del reconocimiento de la intención del otro, en un bucle interactivo recíproco característico de las interacciones de segunda persona. Hasta el momento, se han

---

<sup>26</sup> El estudio empírico del capítulo 8 de la tesis forma parte de esta línea de investigación.

identificado tres tipos de atribuciones características de la interacción diádica durante una improvisación de jazz: *comunicarse, sugerir y tomar y producir juntos un único gesto musical* (Martínez et al., 2022). Además, en el estudio más reciente sobre el tema de Martínez et al. (2022) se propuso que ciertos procesos de interacción corporal subpersonal pueden encontrarse en la base de los vínculos recíprocos de segunda persona y que la ausencia de ciertas claves expresivas multimodales (como la percepción visual o auditiva del otro) no necesariamente interfieren en la realización de atribuciones mentales.

(ii) Además de la relación entre el espectador y el performer y de las relaciones entre los performers durante una ejecución musical, el involucramiento de un espectador con una obra de arte puede poseer ciertos rasgos propios de los encuentros de segunda persona, en el que la obra adquiere el carácter de persona. Para que esto sea posible, debemos adoptar una “actitud de interacción intencional como hacemos con otras personas en nuestra vida cotidiana” (Pérez y Gomila, 2021, p. 132) en nuestros intentos de darle sentido a la obra. El aspecto de las obras de arte en general y de la música en particular que permite este tipo de interacción es su expresión. Desde la teoría de la segunda persona, la expresión es una manifestación física de los estados mentales, que en el caso prototípico de la interacción cara a cara entre dos seres humanos se produce a nivel corporal. Dado que la música no es literalmente una persona, no posee ni una mente ni un cuerpo, y por lo tanto en qué consiste la expresión musical se vuelve un problema a resolver. Gomila (2011) plantea que la expresión de la música es una ilusión del espectador por el simple hecho de que la música no posee estados mentales susceptibles de ser expresados. Lo que hace expresiva a la música son aquellas configuraciones o patrones acústicos que presentan cierto parecido o nos recuerdan a las configuraciones o patrones corporales característicos de la expresión de ciertos estados mentales. Dado que los estados psicológicos que habilitan las atribuciones de segunda persona son aquellos que presentan disposiciones corporales típicas que expresan de forma directa al estado en cuestión, los patrones sonoros que nos remiten de forma implícita, automática y no inferencial a un estado mental deben ser aquellos que nos recuerdan a expresiones corporales intrínsecamente vinculados a un estado mental. Por esta razón, los estados atribuibles a la música desde la perspectiva de segunda persona serían sólo de índole básico, entre los cuales parecen destacarse las emociones; en palabras de Gomila “no es cualquier emoción que podemos reconocer en la música, sino aquellas que remiten a estas dimensiones de congruencia básica: difícilmente puede expresar la música una emoción compleja o un contenido intencional proposicional” (2011, p. 15). La percepción directa de la emoción que expresan estos patrones sonoros

(por semejanza a los corporales) produce una forma de significación musical en la que se pone en juego el proceso de atribución implícita propio de la perspectiva de segunda persona: el proceso de reconocimiento emocional en la música no consiste en la percepción neutra de los rasgos acústicos y la posterior realización de inferencias para comprender el estado expresado, sino en la audición automática y directa de la música como feliz, triste, nostálgica, inquieta o amorosa. A diferencia de la percepción del estado mental en la expresión de la persona, percibimos la música *como* poseyendo emociones porque no hay una mente detrás de la música, pero sí un parecido con los patrones expresivos de ciertos estados de las mentes humanas.

Otra posible explicación de la experiencia en relación a la expresión musical es que las sensaciones físicas que genera la música den lugar a un proceso emocional de índole subjetivo, pudiendo realizar luego una heteroatribución de esos estados de primera persona a la música. Si la tristeza se siente desagradable y estática, entonces una música que se siente de ese modo nos hará sentir tristes o nos recordará a la tristeza.

En cualquier caso, tanto los compositores como los performers conocen los efectos de estos patrones (aunque no necesariamente de forma consciente), ya sea que conduzcan a la percepción de una emoción en la música o que generen sensaciones o emociones en el público. Podría pensarse que el trabajo sistemático e histórico con estos patrones sonoros produce códigos expresivos que convencionalizan los modos de expresar ciertas emociones en la música (Gomila, 2011). Por ejemplo, “la música del XVIII y el XIX desarrolló un código expresivo fácilmente reconocible, todavía en gran medida vigente, de armonías tonales progresivas” (Kivy, 2001, en Gomila, 2011).

Más allá de estas posibles semejanzas entre el vínculo interpersonal y el vínculo con la música, es necesario tener presente que la música no es una persona sino un objeto material sumamente fugaz (Marchiano y Martínez, 2017b, 2020) y por lo tanto los procesos propios de la segunda persona se ponen en juego sólo en cierta medida. El planteo parte de la asunción de que los mecanismos de segunda persona pueden activarse en relaciones no exclusivamente humanas, como por ejemplo en la atribución de estados mentales a animales o a juguetes, en el caso de niños pequeños (Pérez y Gomila, 2021, p. 46). Con una obra grabada no hay posibilidad de un vínculo recíproco, dado que la música por sí misma no puede realizar acciones contingentes a la interacción<sup>27</sup>. Con una obra tocada en vivo, en cambio, las posibilidades de interacción performer-música-público se vuelven más

---

<sup>27</sup> Una excepción a este aspecto específico del vínculo con la música la constituyen ciertas obras contemporáneas o instalaciones sonoras que se modifican dinámicamente en la interacción con el público.

complejas y no han sido tematizadas hasta el momento desde las perspectivas de la atribución mental.

## **PARTE II. METODOLOGÍA**

Las estrategias metodológicas elaboradas en esta tesis buscaron priorizar el respeto por la ecología de la experiencia musical en fiestas electrónicas. En los capítulos anteriores describí la complejidad y la gran cantidad de variables que atraviesan la experiencia humana y musical en general, y la experiencia en fiestas electrónicas en particular. La posibilidad de aislar la experiencia de su contexto natural requiere de un conocimiento científico profundo de la misma para evitar su alteración, e incluso en situaciones metodológicas idóneas este requerimiento no siempre está garantizado, dado que el control de las variables de la experiencia es una tarea sumamente compleja y la modificación de su contexto natural puede conducir fácilmente a su transformación. En la elaboración de los problemas y las hipótesis que guiaron la propuesta metodológica de esta tesis, se asumió lógicamente que aquellos rasgos considerados universales en la experiencia musical y, por lo tanto, presentes en una amplia diversidad de contextos deberían ser característicos de la experiencia en fiestas electrónicas (como, por ejemplo, la sincronía de los movimientos de baile con la métrica musical derivada de los enfoques corporeizados de la cognición). Sin embargo, el modo en que la inconmensurable cantidad de factores que atraviesan las fiestas electrónicas influyen en la cognición no es evidente, en especial considerando el estado del arte incipiente y poco desarrollado respecto de esta experiencia desde un punto de vista poscognitivistista. En este sentido, esta tesis parte de la asunción epistemológica de que el estudio de cada experiencia humana debe tener un acercamiento cualitativo inicial para definir las variables significativas y —en el caso de requerirlo— poder realizar experimentaciones que no la modifiquen significativamente, por el simple hecho de que la experiencia es un fenómeno cualitativo. Por estos motivos y considerando que el objetivo principal de esta tesis es ofrecer una descripción integral de la experiencia musical en fiestas electrónicas y no investigar sobre ciertos procesos cognitivos en sí mismos<sup>28</sup>, los estudios realizados buscaron evitar la descontextualización de la experiencia musical y el aislamiento de variables durante la recolección de datos para evitar la transformación de la experiencia por motivos metodológicos. Y, tanto en línea con este intento de preservación ecológica de la experiencia como por otros motivos de fuerza mayor que explicaré en breve, el abordaje metodológico de esta tesis será de índole fundamentalmente cualitativo.

Siguiendo este razonamiento, la estructura metodológica de esta tesis plantea un abordaje del problema desde lo general hacia lo particular, de modo que las aproximaciones globales a la experiencia de baile social de música electrónica permitieran identificar sus

---

<sup>28</sup> A partir de esa comprensión integrada es que se articularán algunas ideas teóricas sobre los enfoques poscognitivististas, y no al revés.

aspectos claves, informando y organizando los subsiguientes estudios para procurar que durante el progresivo refinamiento de las técnicas de análisis no se omitieran variables centrales de la experiencia humana. Por este motivo, la primera etapa metodológica consistió en una serie de observaciones participantes (Ameigeiras, 2006; Vasilachis, 2006; Hernández Sampieri, 2018) en fiestas electrónicas de la ciudad de La Plata durante 6 semanas consecutivas, que persiguió el objetivo de obtener una perspectiva general de este tipo de experiencia musical y determinar sus variables relevantes que condujeron –en parte– al recorte del objeto de estudio. Este acercamiento de observación participante al campo en comunión con la revisión bibliográfica constante tanto del área de la psicología de la música como de las disciplinas que abordan la investigación acerca de las fiestas de música electrónica dio como resultado la definición de las tres dimensiones cognitivas de la experiencia musical descritas en la Introducción y en la Parte I de Marco Teórico: la cognición enactiva y corporeizada, la cognición imaginística y la cognición social. Además, permitió conocer y definir el tipo de subgéneros de música electrónica que caracterizan el estilo de las fiestas de la ciudad de La Plata: el Techno, el House y –en menor medida– el Progressive. Dado este objetivo y estos resultados sumamente generales, no se presentarán los análisis realizados en esta etapa preliminar de acercamiento al campo que sirvieron de delimitación metodológica y temática de la presente tesis. Este trabajo de observación participante se sostuvo de forma menos intensiva durante una gran parte del trayecto de realización de los estudios empíricos que conforman esta tesis, como modo de corroboración de la ecología de los mismos.

Luego de esta etapa inicial, se procedió al abordaje empírico de las tres dimensiones cognitivas de la experiencia musical. En primer lugar, se realizó el registro audiovisual de una fiesta electrónica de la ciudad de La Plata, sobre el cual se elaboró un microanálisis de la música y del movimiento. En segundo lugar, se llevaron adelante una serie de entrevistas a asistentes asiduos a fiestas electrónicas y a DJs de la ciudad de La Plata, que se analizaron diferenciadamente para el estudio de las metáforas conceptuales y las atribuciones mentales; para el primero se utilizó el método de la lingüística cognitiva, mientras que para el segundo se realizó una adaptación del método de la teoría fundamentada en función del problema de investigación en cuestión. A continuación explicaré los métodos de recolección de datos. Los métodos de análisis serán especificados antes de la presentación de los resultados de cada estudio empírico en los capítulos subsiguientes.

## Datos para el estudio del baile

El estudio del baile en esta tesis fue abordado principalmente desde los enfoques enactivos y corporeizados, que analizan el lugar que ocupan los movimientos corporales en la cognición musical. En estos enfoques, el método de recolección de datos privilegiado se basa en el uso de sistemas de captura de movimiento que utilizan cámaras infrarrojas para la triangulación en el espacio euclidiano de marcadores colocados en el cuerpo de los sujetos (como el Motion Capture), que puede utilizarse casi exclusivamente en situación de laboratorio porque requiere de un control riguroso de las variables ambientales para que la toma de datos sea efectiva. Algunos contextos musicales permiten el uso de este tipo de tecnologías durante la práctica real o pueden ser reproducidos en una situación de laboratorio sin que sus características centrales se modifiquen, logrando cierta validez ecológica, como sucede en muchos estudios de performance musical en los que los músicos desarrollan su actividad en un entorno natural mientras son estudiados (Desmet et al., 2012; Glowinski et al., 2012, 2013; Walton et al., 2015; Martínez et al., 2017), y en el estudio de danzas que poseen un estilo marcado por patrones de movimiento predefinidos que permiten su reproducción por fuera de su contexto natural de producción y por ende susceptibles de ser llevadas al laboratorio para ser estudiadas con las tecnologías mencionadas (Naveda y Leman, 2008, 2010; Olivera et al., 2010; Naveda et al., 2015). El estudio de los movimientos espontáneos con la música suele realizarse también en situaciones de laboratorio para el uso de estas tecnologías de captura de movimiento (Burger et al, 2010; Burger et al., 2012; Solberg y Jensenius, 2017; Bamford, 2017; Carlson, Burger y Toivianen, 2018), sobre la hipótesis general de causación de que sus movimientos son inducidos exclusivamente por la música. Si bien estas tecnologías permiten capturar rasgos del movimiento de muy difícil acceso bajo otros procedimientos (como variaciones de velocidad y dirección muy pequeñas), su uso muchas veces está limitado a la generación de datos de dirección y ubicación espacial susceptibles de ser observados visualmente. Su relevancia suele residir no sólo en el nivel de detalle que proveen los datos, sino en los análisis computacionales que pueden hacerse sobre ellos, lo que permite una velocidad mucho mayor que los métodos de análisis cualitativo y habilita tipos de análisis estadísticos imposibles de abordar desde otros métodos de análisis.

Como se describió en el capítulo 1, las características que componen al baile en fiestas electrónicas no parecen ser reconocibles por los propios actores del campo, no han sido estudiadas científicamente y en ambos entornos suelen pensarse como un modo de



movimiento espontáneo determinados exclusiva o casi exclusivamente por la música. Sin embargo, desde la perspectiva epistemológica adoptada en esta tesis propia del poscognitivism y considerando especialmente los diversos factores que cada enfoque propone como determinantes del comportamiento humano, el baile en fiestas de música electrónica no puede ser considerado como únicamente determinado por la música o por la interacción del individuo con ella. Por este motivo, la descontextualización del baile de la situación de la fiesta para el estudio de los movimientos en el laboratorio para el uso de tecnologías de captura de movimiento no parece justificable. Desde esta perspectiva, el baile en fiestas electrónicas no es igual al baile con música electrónica, como proponen los estudios de los enfoques corporeizados acerca del baile social.

En la etapa de observación participante con la que se inició esta tesis se identificaron vínculos tanto entre el baile y la música como entre los movimientos de las algunas personas en la pista, pero su descripción a partir de la observación en campo se hizo imposible por la velocidad, la dificultad de observación visual y los múltiples factores de distracción del propio contexto. Por este motivo, se decidió por un enfoque cualitativo no experimental que permitiera el estudio del baile en el contexto de la fiesta. Para ello se realizó un registro audiovisual de una fiesta de música electrónica de subgéneros de Techno y de House en la ciudad de La Plata, Argentina, con autorización del productor y de los tres DJs que participaron. Se trató de una fiesta del ciclo *LowFi* organizada por el DJ Franco Sorgio realizada en diciembre del año 2018, a la que asistieron aproximadamente entre 200 y 300 personas. La fiesta comenzó aproximadamente a las 00:30 am y terminó minutos antes de las 06:00 am. El registro se realizó desde las 00:50 hasta el cierre (los primeros minutos se utilizaron para ajustar el sistema de captura de video y sonido). Durante la noche tocaron 3 DJs: la DJ1 realizó el warm-up desde aproximadamente las 00:30 hasta las 2:00 am, el DJ2 cumplió la función de main desde aproximadamente las 2:00 hasta las 3:45, y el DJ3 realizó el cierre de la fiesta a las 5:50 am con la pista llena de gente bailando<sup>29</sup>. Para el registro visual de la pista de baile se utilizaron tres cámaras infrarrojas Flex 3 de Optitrack colocadas por encima de la cabina del DJ (Figura 10), y para el registro musical, una grabadora Zoom H6 conectada a la salida de la consola del sonidista para el registro musical. El sistema de sonido de la fiesta constaba de dos parlantes y un sub-buffer, colocados al lado de la cabina y dirigidos a la pista de baile. Se

---

<sup>29</sup> A diferencia de los antecedentes que definen al DJ de cierre como un musicalizador del final de la fiesta con géneros menos activadores como el ambient o el chill out, durante la etapa etnográfica se identificó que en la gran mayoría de las fiestas de La Plata solían terminar con el lugar lleno de gente bailando y música orientada a esa situación.

registró visualmente la pista de baile, de aproximadamente 6 x 12 metros con entre 20 y 80 personas bailando en ella al mismo tiempo (cantidad variable momento a momento), durante prácticamente el tiempo total que duró la fiesta (5 horas, 00:50 y las 5:50 am, con algunos cortes breves necesarios para guardar el material).



Figura 10. Frame del registro visual de una fiesta de música electrónica realizado para esta tesis.

Además del registro audiovisual y las tecnologías de captura de datos de movimiento como el Motion Capture, existen algunos métodos de recolección de datos de movimiento que pueden ser usados en el contexto de las fiestas, en línea con las perspectivas más actuales sobre la cognición corporeizada que plantean la posibilidad de *llevar el laboratorio al campo*, por medio de la utilización de tecnologías en los contextos naturales de experiencia musical (Leman, Lesaffre y Maes, 2017). El más recurrente es el uso de acelerómetros, que ha sido utilizado incluso en la situación del baile social (Ellamil, 2016). Si bien el proyecto originario que dio lugar a esta tesis contemplaba el uso de esta e incluso otras tecnologías para la adquisición de datos de movimientos durante la fiesta, la situación de cuarentena generada por la pandemia de Covid-19 limitó las posibilidades de recolección de datos en la situación de las fiestas, dada su suspensión absoluta durante los años 2020-2021. Sin embargo, el carácter exploratorio del análisis de los patrones de movimiento en este tipo de

baile en particular y la abundante cantidad de información audiovisual contenida en el registro de una fiesta permitieron llevar adelante los análisis de forma exitosa, como se expondrán en el capítulo 6.

## **Datos para el estudio de las metáforas y las atribuciones**

El estudio de (i) las conceptualizaciones metafóricas en torno a la experiencia musical y de (ii) los vínculos sociales mediados por atribuciones mentales de índole personal fue abordado en esta tesis a través de entrevistas.

(i) Los esquemas-imagen y las metáforas conceptuales constituyen dos dominios interrelacionados pero de diferentes niveles de abstracción, haciendo que la focalización del estudio en uno u otro conduzca a la adopción de metodologías diferenciadas. Algunas líneas de investigación sobre los esquemas-imagen se han centrado en el estudio de su ontogénesis a partir de la interpretación de la interacción corporal con el mundo durante la infancia temprana, como los trabajos previamente expuestos de Mandler. Los estudios en torno a los esquemas-imagen subyacentes a los intercambios de musicalidad comunicativa adulto-bebé han abordado esta interpretación a partir del microanálisis de los movimientos y sonidos sobre datos de registros audiovisuales (Martínez y Español, 2009; Martínez, 2014; Martínez, Español y Pérez, 2018), en línea con los métodos actuales de la psicología del desarrollo (Carretero y Español, 2016).

En cambio, las metáforas conceptuales implican un nivel de abstracción mucho mayor que los esquemas-imagen, y su estudio requiere del acceso a los conceptos metafóricos. Si bien el proceso de proyección metafórica puede no requerir de la articulación lingüística explícita de los conceptos involucrados, el método desarrollado hasta el momento para su estudio se basa en el análisis de expresiones lingüísticas. La propuesta pionera de Lakoff y Johnson consistió en el análisis interpretativo de la estructura imagen-esquemática en nuestros modos cotidianos de hablar sobre nuestras experiencias en el mundo, basado en el método de la lingüística cognitiva que explicaré en el capítulo 7. Esta relevancia del método lingüístico se manifiesta en las primeras investigaciones sobre la conceptualización metafórica de la música, en las que se analizaron los esquemas-imagen subyacentes en las expresiones lingüísticas de compositores y analistas sobre la música tonal, y se interpretaron los atributos musicales a los que referían a partir del análisis musicológico de obras –en general– de la práctica común (Saslaw, 2000; Zbikowski, 2002). Otros estudios

abordaron el análisis estadístico de las metáforas conceptuales a partir de corpus de expresiones lingüísticas vinculadas a la música (Pérez-Sobrino y Julich, 2014). Una excepción al estudio empírico de las metáforas conceptuales a partir de expresiones verbales es el estudio de Martínez (2008a), en el que propone una metodología experimental para el análisis de las proyecciones metafóricas multimodales sin mediación lingüística.

Considerando que la presente tesis indaga sobre la experiencia musical en la vida adulta y considerando este estado del arte metodológico respecto del estudio de nuestros modos de conceptualización metafórica, se utilizó el método de la lingüística cognitiva sobre los modos en que las personas hablan de su experiencia musical en fiestas electrónicas, para lo cual se realizaron entrevistas.

(ii) La investigación sobre los vínculos sociales de carácter personal planteados por las perspectivas de la atribución mental apenas ha sido abordado empíricamente en contextos musicales, por lo que la definición de las metodologías para su abordaje se encuentra en un estado de construcción. En el estudio más reciente realizado sobre el tema se ha planteado que, incluso en el caso de la percepción directa de los estados básicos propia de la perspectiva de segunda persona, el método científico con el que contamos hasta el momento para acceder y estudiar las atribuciones mentales es la explicitación lingüística de las mismas (Martínez et al., 2022). Dado que la atribución mental –independientemente de la perspectiva desde la cual se produzca– es el componente que define el carácter personal de los vínculos sociales y los distingue de aquellas interacciones interpersonales subpersonales propuestas por el enactivismo, el estudio de la dimensión personal de las relaciones sociales durante las fiestas electrónicas será estudiada también a partir de entrevistas.

Se realizaron entrevistas a 3 DJs y a 3 asistentes asiduos a fiestas electrónicas de la ciudad de La Plata y alrededores entre los años 2019 y 2021, que fueron utilizadas para el análisis tanto de las conceptualizaciones metafóricas en torno a la experiencia musical como de las características de los vínculos sociales de carácter personal. Las entrevistas tuvieron una duración aproximada de 1 hora 30 minutos, fueron grabadas y posteriormente transcritas en su totalidad. Todos los entrevistados dieron autorización para el uso de la información brindada en la presente tesis, pero que prefirieron mantener el anonimato. Todas las entrevistas fueron planificadas y realizadas junto al Dr. Matías Tanco.

Al momento de la entrevista, los sujetos entrevistados se encontraban entre 28 y 40 años de edad y todos ellos asistían o tocaban frecuentemente en fiestas, a excepción del período

2020-2021 de suspensión de eventos por la crisis Covid-19. Dos de los DJs entrevistados se seleccionaron por haber participado como performers en la fiesta registrada audiovisualmente (el DJ2 fue el DJ main y el DJ3 realizó el cierre). De este modo, se espera que algunos resultados del análisis del registro audiovisual (capítulo 6) puedan cruzarse con los resultados del análisis de las entrevistas (capítulos 7 y 8). El DJ1 fue seleccionado por su larga trayectoria como performer en fiestas electrónicas, a partir de lo cual se supuso que sus descripciones podían ser especialmente detalladas en comparación con DJs con menos experiencia. En el caso de los asistentes a fiestas, se seleccionaron personas con las que se había interactuado en la etapa etnográfica y que asistían a fiestas *underground* de forma recurrente.

Las entrevistas fueron planificadas bajo dos enfoques metodológicos. Por un lado, se trataron de entrevistas semiestructuradas, que consisten en la planificación de una serie de preguntas orientadoras que se reelaboran y reorganizan durante la conversación que se entabla con cada sujeto (Taylor y Bogdan, 1984). La elaboración previa de la guía de preguntas cumple una función organizativa para el entrevistador y sirve de ayuda de memoria para recordar los temas relevantes a tratar. Por otro lado, se utilizó un enfoque fenomenológico durante la realización de las entrevistas, orientado a recuperar los aspectos de interés de las experiencias pasadas en fiestas electrónicas (Høffding, 2019).

Las preguntas iniciales sobre cada área temática se orientaron a iniciar el diálogo sobre la misma. Una vez instalada la temática, el método principal fue la elaboración de preguntas *ad hoc* y *repreguntas* que buscaban recuperar algún aspecto mencionado por el propio entrevistado y profundizar sobre el mismo con preguntas que abrieran nuevos sentidos sobre el tema.

Los temas abordados en las entrevistas buscaron cubrir las experiencias vinculadas a la música, al baile y a los vínculos sociales durante las fiestas. En el caso de las entrevistas a DJs, los temas abordados fueron la preparación del set y los cambios del mismo durante la fiesta, las decisiones musicales durante la performance, las características de la interacción con el público, su autopercepción en tanto performer y el consumo de drogas; y los temas abordados en las entrevistas al público fueron el baile, las interacciones con otras personas en la pista, el vínculo con el DJ y el consumo de drogas. Las metáforas conceptuales sobre la experiencia musical no fueron abordadas de forma directa en las entrevistas, dado que la conceptualización imaginística no es consciente y se produce de forma espontánea. Sin

embargo, en los casos en los que se identificaba alguna expresión metafórica durante el curso de la entrevista, se procedía a indagar sobre la misma. Por ejemplo:

P3: Si la paso muy bien (pausa) no estoy, tal vez, tan mental... tan analítica. Pero creo que, siempre hay un poco de conexión... en... cómo me estoy moviendo, dónde estoy. Salvo que esté... como muy... contenta, o como muy en otro, en otra... estado mental... siempre hay un grado de conexión con mis movimientos, con lo que estoy haciendo, con quién está al lado... Em...

MM: ¿Conexión en un sentido consciente, digamos? ¿a qué te referís con conexión?

P3: Claro, sí, en esto: de registrar quién está al lado, dónde estás... eh... cómo te movés... Creo que hay algo de eso siempre, aunque en un grado mayor o menor... Em... Salvo, en momentos, como muy... particulares, que puedo olvidarme de eso. Pero no creo... No es un registro de que toda la noche, tipo: no, ni idea... cerré los ojos y baile, y me dejé llevar. Sino que hay una atención respecto al cont... al entorno.

Las guías elaboradas para ambas entrevistas se encuentran en los Anexos 4 y 5.

En los capítulos siguientes se utilizarán las abreviaciones DJ1, DJ2 (coincidente con el DJ2 de la fiesta registrada y analizada en el capítulo 6) y DJ3 (coincidente con el DJ3 de la fiesta registrada) para los DJs, y P1, P2 y P3 para los miembros del público entrevistados. Los nombres de los entrevistados incluidos en algunas citas se abreviarán como MM (María Marchiano) y MT (Matías Tanco).

## **PARTE III. ESTUDIOS EMPÍRICOS**

## Capítulo 6. El baile

Este capítulo está dedicado al análisis de los movimientos que componen al baile. Basándome tanto en los enfoques corporeizados y enactivos como en los análisis estructurales de las danzas de la antropología presentados en el capítulo 3, centraré mi atención en los rasgos del baile compartidos por las personas durante una fiesta y en los rasgos vinculados a las características musicales. Para esto realizaré dos estudios, el primero centrado en el nivel microtemporal del baile y el segundo, en el macrotemporal. Los análisis musicales realizados en el estudio 2 están basados en las investigaciones previas sobre la música electrónica presentadas en el capítulo 1 y están orientados específicamente a la interpretación de los vínculos entre música y movimiento.

### Metodología general

Las hipótesis que guiaron la elaboración de los dos estudios que componen este capítulo se produjeron a partir de un trabajo de varios meses de observación participante en fiestas electrónicas en la ciudad de La Plata, en diálogo constante con los antecedentes científicos previamente descriptos sobre el baile y la cognición corporeizada. Dado el carácter cualitativo de los estudios, estas hipótesis generales cumplieron la función de orientar temáticamente los análisis:

- Los movimientos de baile presentan sincronías con el ritmo y la métrica musical.
- Las características macroformales del baile no presentan vínculos con la forma musical.
- Las personas comparten algunas formas o patrones de movimiento.

Ambos estudios se basaron en métodos cualitativos para el análisis del registro audiovisual realizado, cuyo objetivo es la inducción de categorías teóricas desde los datos (Vasilachis, 2006; Creswell, 2009). Si bien toda toma de datos implica cierta modificación de la realidad, el registro audiovisual —en comparación con la observación directa— tiene la ventaja de capturar la densidad visual y sonora, y de garantizar la permanencia temporal de los datos para su observación repetida, lo que permite un análisis más detallado del comportamiento humano (Knoblauch, Tuma y Schnettler, 2014).



A continuación presentaré los resultados de los Estudios 1 y 2 de forma continua, y luego pasaré a la sección de Conclusiones parciales, en la que interpretaré y vincularé los resultados de ambos estudios.

## Estudio 1: patrones de movimiento

### *Método de análisis*

El método de análisis cualitativo utilizado en este estudio fue el microanálisis, que consiste en una interpretación minuciosa de los datos a partir de la identificación de unidades de análisis breves, la descripción de sus propiedades y dimensiones significativas, su comparación constante en términos de similitudes y diferencias y la creación de categorías teóricas derivadas de los datos, siempre abiertas a modificaciones en función de nuevas observaciones (Corbin y Strauss, 1996; Glaser y Strauss, 1967; Carretero y Español, 2016). El microanálisis se centró en los movimientos de baile de las piernas y los brazos, y en su relación con la música.

Respecto del análisis del baile, en primer lugar se analizaron los movimientos de las piernas hasta lograr la saturación teórica, es decir, cuando la descripción de las nuevas unidades no aportaba nuevas interpretaciones a la categorización ya realizada (Ynoub, 2014), tanto en el caso de cada persona como en la cantidad de personas analizadas. En total, se analizaron 8 personas durante 11 minutos de video (entre 30 y 100 segundos cada una, aproximadamente). En segundo lugar, se procedió igualmente al análisis de los movimientos de los brazos, pero la gran variabilidad en el desarrollo espacial del movimiento observada durante el análisis hizo necesaria la elaboración de un código de observación que orientara la mirada (por ejemplo, ver Rodríguez y Español, 2019). El código de observación fue elaborado durante el análisis a partir de la identificación de propiedades recurrentes en diferentes unidades de análisis, la definición de sus valores posibles y su incorporación al código para ponerlas a prueba en las siguientes observaciones. Gran parte de las propiedades identificadas como significativas fueron conceptualizadas a partir de categorías del Análisis de Movimiento Laban (Laban, 1984), ampliamente utilizadas en microanálisis de registros audiovisuales (por ejemplo, ver Martínez y Español, 2009; Martínez, Español y Pérez, 2018). Algunas de las categorías centrales del Análisis de Movimiento Laban son el cuerpo, el espacio y el *effort* o calidad

del movimiento. El *cuerpo* pone el acento en la parte que se mueve (por ejemplo, cabeza, tronco, manos, cadera). El espacio describe la forma de los movimientos en el espacio personal o kinesfera a partir de varias dimensiones: la *dirección* (sagital o adelante/atrás, horizontal o izquierda/derecha, y vertical o arriba/abajo), el *nivel* del movimiento en relación al propio cuerpo (alto, medio o bajo; por ejemplo, un movimiento alto de los brazos se da sobre la cabeza y uno bajo, alrededor de la zona de la cadera), la *extensión* en relación al centro o eje del cuerpo (cerca/lejos) y la *vía* (derecha, angular o curva). Y el *effort* describe la calidad del movimiento, sin intervenir en la forma en que ocupa el espacio: su *peso* (fuerte/débil), su *tiempo* (rápido/lento), su *espacio* (directo o recto/flexible u ondulante) y su *flujo* (libre/restringido).

Las categorías de análisis finales del código fueron:

(i) Respecto del desarrollo espacial:

- *Segmento del brazo en movimiento (superior/inferior)*. Se elaboró esta subcategoría de la categoría *cuerpo* del análisis Laban, que pone el acento en el segmento corporal que se mueve. Aunque en el Análisis de Movimiento Laban el brazo usualmente es observado en su totalidad, durante el microanálisis se identificaron diferencias entre los movimientos del segmento superior del brazo (del hombro al codo) y del segmento inferior (del codo a la muñeca).
- *Dirección del movimiento (horizontal/sagital/vertical)*.
- *Nivel del movimiento (alto/medio/bajo)*.
- Dos dimensiones de la categoría *effort* o calidad del movimiento de Laban: *espacio* (lineal/flexible), que define si el movimiento traza una línea recta o compleja de un punto a otro en el espacio, y *tiempo* (súbito/suave), que sintetiza la duración y la velocidad, pudiendo ser corto y rápido, o largo y lento.

(ii) Respecto de la sincronía con la métrica musical: se analizó el alineamiento con los niveles métricos musicales de (a) la duración de los movimientos internos que componen al patrón, y (b) la duración total del patrón.

La saturación teórica en la interpretación del movimiento de los brazos se logró luego de analizar a 10 personas, durante 19 minutos de video (entre 60 y 250 segundos cada una, aproximadamente).

Por último, se amplió la cantidad de personas y de tiempo analizado de video tanto de brazos como de piernas (20 personas durante 100 segundos cada una, un total de 2000 segundos de análisis), para corroborar las categorías inducidas. Sobre los datos temporales

(tiempo en que los movimientos presentan cierta característica) se realizaron estadísticas descriptivas simples (porcentaje de tiempo ocupado del movimiento sobre tiempo total de análisis).

## *Resultados*

El baile con música electrónica Techno y House en la ciudad de La Plata se organiza en unos pocos patrones de movimiento, es decir, en unidades de movimiento breves y periódicas. Todas las personas se mueven con al menos dos de ellos y no realizan movimientos de baile por fuera de estos escasos patrones. Cada patrón se define por (i) su desarrollo espacial y (ii) sus alineaciones con la métrica musical. Todos los patrones de movimiento están conformados por 2 o 4 movimientos definidos por una trayectoria espacial muy simple. Otros rasgos del movimiento presentan mayor variabilidad, como la intensidad o cantidad de movimiento (que se analizará en el Estudio 2) o algunas dimensiones del *effort* que no serán presentadas justamente por no haber dado lugar a categorías significativas para la conceptualización del baile.

Por un lado, se identificaron 2 patrones predominantes en las piernas (que son utilizados durante el 94,8% del tiempo total de movimientos analizados): uno de 2 beats de duración (en adelante *P2*) y otro de 4 beats (*P4*). Todos los patrones de las piernas están conformados por pasos o pisadas, y lo que los diferencia es la ubicación espacial que toma cada pisada y la secuencia temporal en alineación con la métrica musical que resulta de la sucesión de pasos. Por otro lado, se identificaron 2 patrones predominantes en los brazos, realizados por el segmento inferior de los mismos mientras el superior se mantiene casi o totalmente quieto (85,5% del tiempo). Se destacan otros 2 patrones realizados por el segmento superior del brazo, aunque con menor frecuencia (10,1% del tiempo). Además del segmento del brazo en movimiento, estos 4 patrones se definen por la dirección que cobra el movimiento en el espacio.

Los patrones de movimiento nunca se presentan sólo una vez: todas las personas siempre repiten múltiples veces cada patrón antes de cambiar al siguiente (entre 2 y 120 veces, aproximadamente). En el caso del movimiento de las piernas, no se encontró ningún caso en el que los patrones no se repitieran al menos una vez antes de modificarse; en el caso del movimiento de los brazos, sólo el patrón de movimiento de dirección exclusivamente vertical (*acento vertical*, ver Figura 2) se presenta sin repetición (que representa sólo el 2,8% del tiempo total analizado de los movimientos de los brazos).

## (i) Desarrollo espacial

### Piernas

El patrón *P2* consiste en un cambio de punto de apoyo de una pierna a la otra, realizando 2 pisadas (una con cada pie) siempre en el mismo lugar, es decir, sin desplazamiento de la kinesfera o del cuerpo en el espacio (Figura 1). Algunos aspectos del movimiento varían, tanto entre personas como entre los diferentes movimientos de una misma persona. Por un lado, el patrón puede comenzar con la pierna izquierda o la derecha, indistintamente. Por otro lado, aunque generalmente las personas levantan los pies del suelo, a veces el movimiento se reduce a un cambio de peso entre las piernas a través de una flexión de rodillas. Por último, a veces las personas realizan desplazamientos en el espacio con este patrón, implicando un cambio de lugar de las pisadas (por ejemplo, leves desplazamientos hacia atrás o adelante o giros de 360° en el lugar). Este patrón se desarrolla durante el 44% del tiempo (Figura 12).

El patrón *P4* consiste en 4 pasos realizados en el eje horizontal del cuerpo, 2 consecutivos con cada pie. Se comienza con los pies relativamente alejados entre sí y con el peso depositado en uno de ellos, por ejemplo, el izquierdo. El primer movimiento consiste en el acercamiento del pie derecho (el pie libre, que no está sirviendo de punto de apoyo) al izquierdo. El segundo movimiento consiste en la vuelta a la posición inicial, alejando la pierna derecha de la izquierda y cambiando el peso del cuerpo al pie derecho una vez completado el paso. Estos movimientos se repiten con la pierna izquierda en dirección contraria, a modo de espejo (Figura 11). Esta secuencia de movimientos implica un desplazamiento de la kinesfera entre dos lugares en el espacio: los dos lugares a los que se llega cuando los pies están juntos (en la descripción, el movimiento 2 y el 4). Al igual que en *P2*, algunos aspectos del movimiento varían, tanto entre personas como entre los diferentes movimientos de una misma persona: por un lado, el patrón puede comenzar y/o terminar en cualquiera de los 4 movimientos descriptos; y, por otro lado, la extensión de los movimientos o dimensión del desplazamiento del cuerpo completo en el espacio es variable. Este patrón se desarrolla durante el 50,8% del tiempo (Figura 12).

Vale la pena aclarar que cada pisada o paso sobre los que se desarrollan todos los patrones de las piernas implica un movimiento vertical, generado por el levantamiento del pie del suelo y su posterior apoyo como sucede cuando caminamos.

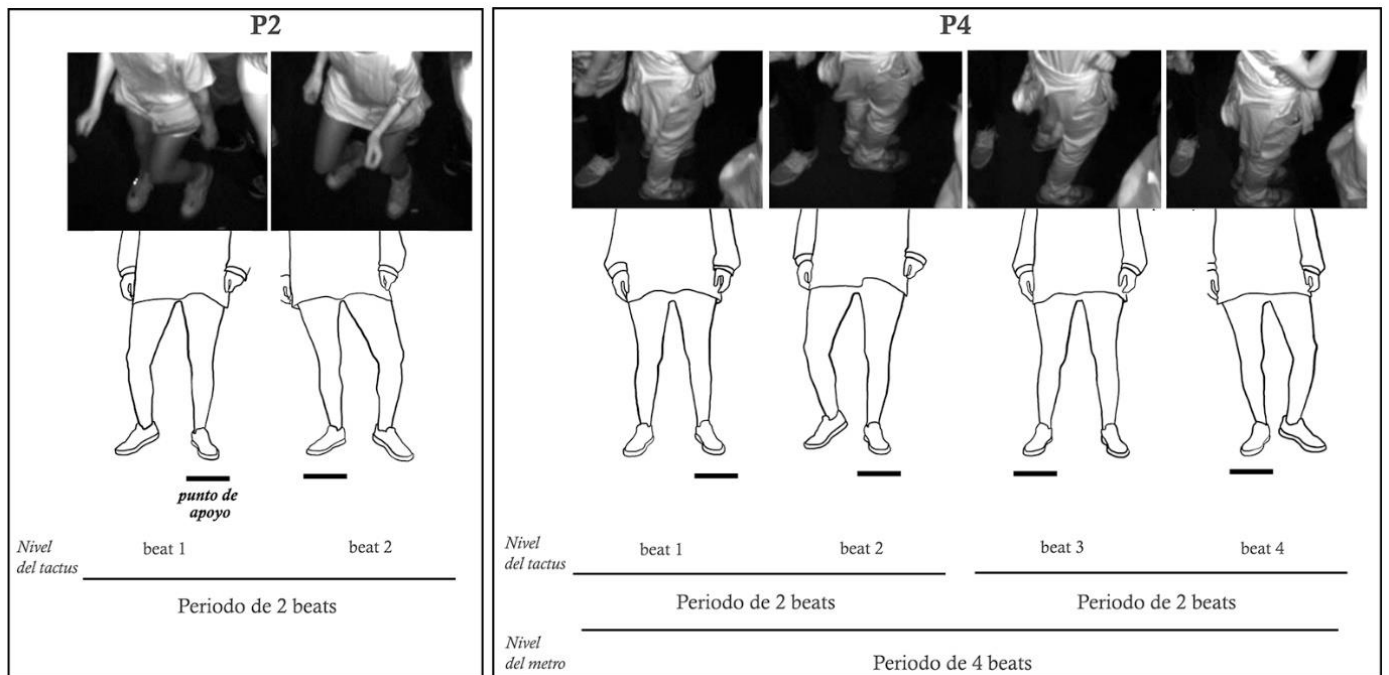


Figura 11: (i) Desarrollo espacial y (ii) alineación con la métrica musical de los patrones P2 y P4. Imágenes superiores de cada patrón: correspondientes al registro audiovisual; imágenes inferiores: reconstrucción de las autoras.

#### Patrones no binarios (Pnb):

- P1 (Patrón Piernas de 1 beat de duración): el patrón consiste en marcar el beat principal con un pie; similar a P2, pero todo el movimiento es realizado por una sola pierna mientras la otra se mantiene quieta.
- P5 (Patrón Piernas de 5 beats de duración): similar a P4, pero uno de los pies se mantiene dos beats cerca del otro pie (normalmente marcando el beat con una pisada en el lugar o una flexión de rodilla).
- Aleatorio (Patrón Piernas de temporalidad aleatoria): similar a P5 pero sin un patrón temporal claro (por ejemplo, expresado en beats por pierna: 2, 3, 3, 2, 3, 2, 2, 2...).

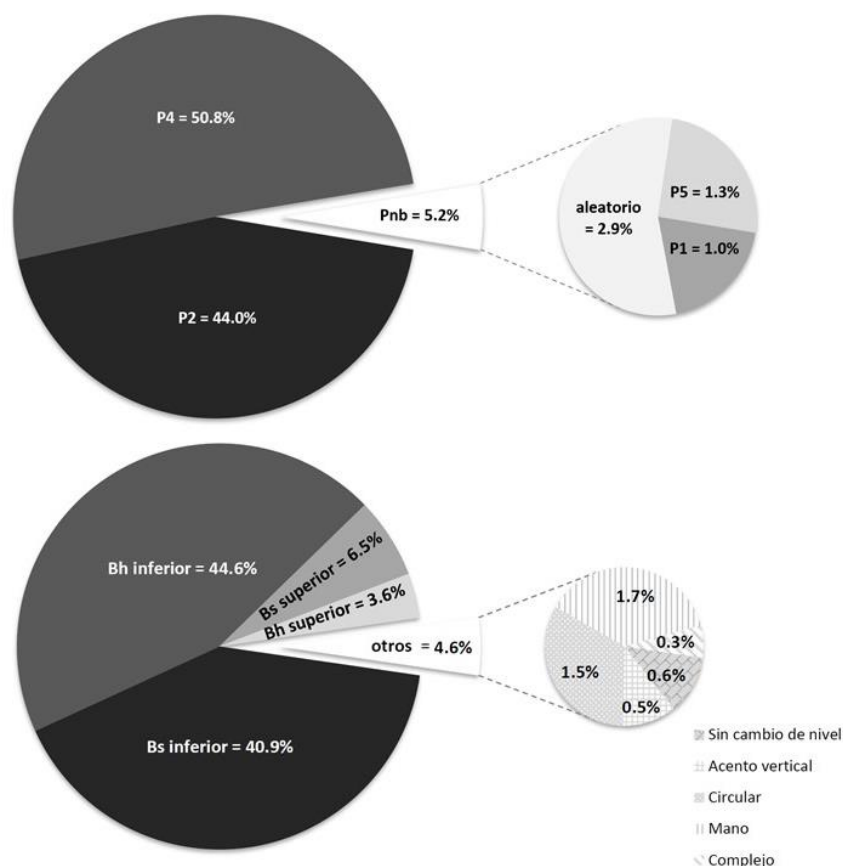


Figura 12. Tiempo en que las personas bailan con cada patrón de movimiento (% sobre el tiempo total analizado).

## Brazos

Todos los patrones de los brazos constan de sólo 2 movimientos lineales: uno en una dirección determinada y otro recorriendo el mismo camino en el sentido inverso, retornando a la posición de inicio (Figura 13).

Los patrones de los brazos se definen por la *dirección del movimiento* y el *segmento del brazo* que se mueve. Respecto de la dirección del movimiento, los patrones se dividen en sagitales (Bs=50,8%) y horizontales (Bh=48,8%), definiendo sólo dos direcciones espaciales específicas del movimiento. Respecto del segmento del brazo en movimiento, la mayor parte del tiempo los segmentos superior e inferior del brazo se mueven diferenciadamente, dando lugar a 4 patrones: *Bs inferior*, *Bs superior*, *Bh inferior* y *Bh superior* (Figura 12). Los patrones realizados con el segmento inferior del brazo son mucho más recurrentes que los del segmento superior (movimientos del segmento inferior del brazo=85,5%; movimientos del segmento superior=10,1%).

Estos 4 patrones se desarrollan en diferentes *niveles*: en el nivel alto (con el brazo a la altura de la cabeza), en el nivel medio (con el brazo a la altura del pecho) y en el nivel bajo

(con el brazo a la altura de la cadera) (Figura 13). La gran mayoría de los movimientos se desarrolla en el nivel medio del cuerpo (a la altura del torso) (alto=18,95%; medio=68,65%; bajo=12,4%).

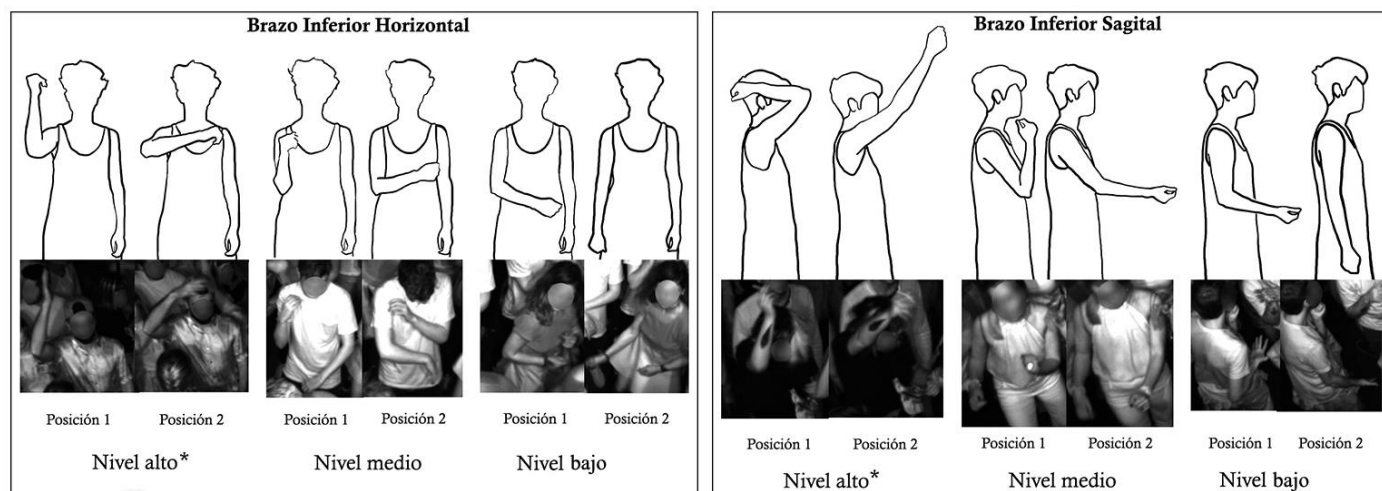


Figura 13. Segmento del brazo y dirección del movimiento. Imágenes inferiores de cada patrón: correspondientes al registro audiovisual; imágenes superiores: reconstrucción de las autoras. \* B inferior alto: se produce por una posición elevada del segmento superior del brazo, que se mantiene inmóvil.

Los otros patrones (4,6% del tiempo, ver Figura 2) se caracterizan por otras dimensiones del movimiento:

- Sin cambio de nivel (0,6%): movimiento que implica una dirección horizontal o sagital pero sin cambiar de nivel o, en otras palabras, sin involucrar una trayectoria vertical.
- Acento vertical (0,5%): movimiento exclusivamente vertical de alzar los brazos por encima de los hombros, siempre continuado por un patrón en el nivel alto. Este es el único patrón que se presenta sin repeticiones, dado que se trata de un movimiento de baile que funciona como transición entre el nivel medio o bajo y el alto.
- Circular (1,5%): movimientos en círculo, siempre flexibles.
- Mano (1,7%): movimiento realizado exclusivamente con las manos.
- Mímica (0,3%): movimientos de imitación de algún gesto cotidiano (por ejemplo: limpieza), que involucra una trayectoria espacial compleja.

Como se puede observar en la Figura 13, el eje de la trayectoria espacial utilizado constantemente en estos patrones es el vertical y por esta razón no constituye un rasgo que permita elaborar categorías de análisis. Desde una observación cualitativa microanalítica, la verticalidad no se percibe como un rasgo significativo en la definición de los patrones de movimiento, sino como un *cambio de nivel* (Laban, 1969) de los patrones caracterizados

por la dirección sagital u horizontal: los 4 patrones principales de los brazos implican una transición de una posición alta del segmento inferior del brazo a una más baja. Sólo el 0,6% de los movimientos de baile se producen sin cambio de nivel (es decir, sin involucrar una trayectoria vertical), y sólo el 0,5% de los movimientos son únicamente verticales (es decir, que no implican una trayectoria horizontal o vertical) (Figura 12).

Respecto del tiempo del *effort*, se encontró que todos los movimientos son súbitos (cortos y rápidos), con variaciones sutiles en la velocidad. Y respecto del espacio del *effort*, se encontró que la amplia mayoría de los movimientos son lineales (movimiento directo de un punto a otro del espacio). Sólo en el patrón *Bh superior* se encontró un predominio de movimientos flexibles (movimientos lineales por patrón: Bh superior=92,1%; Bs inferior=84,4%; Bh superior=20,6%; Bs superior=79,8%).

Todos los patrones pueden ser realizados con el brazo izquierdo, con el derecho o con ambos; no se identificó ninguna tendencia significativa al respecto.

## (ii) Alineación con la métrica musical

Todos los patrones presentan al menos 2 niveles temporales: (a) el de la duración de los movimientos internos que componen al patrón (que –como ya expliqué– son 4 movimientos en el caso de P4, y 2 en todos los demás patrones, tanto de brazos como de piernas), y (b) el de la duración total del patrón. No se identificó ninguna relación predominante entre los movimientos del lado izquierdo o derecho del cuerpo y los beats musicales fuertes o débiles, ni en el caso de los brazos ni en el de las piernas: los beats fuertes pueden estar marcados por un movimiento de la pierna o del brazo derecho o izquierdo, indistintamente.

### Piernas

Las personas sincronizan las pisadas de todos los patrones –es decir, (a) la duración de los movimientos internos de los patrones– con el tactus. No se identificó ningún caso de otro tipo de sincronización. Como consecuencia de esta sincronización de los movimientos internos con el tactus, (b) el patrón P2 –que consta de dos pisadas– tiene una duración total de 2 beats, y el patrón P4 –de 4 pisadas– tiene una duración de 4 beats. En el caso de P4, el hecho de que cada pierna realice dos movimientos consecutivos y que esos movimientos sean espejados por la otra pierna genera una segunda articulación temporal interna de 2



beats (Figura 11). Los patrones no binarios presentan otras duraciones, no alineadas con la métrica musical binaria (con duraciones totales de 1, 3 o 5 beats).

El patrón P2 requiere un gasto de energía física mayor que el P4, dado que mientras el primero implica un cambio de peso de un pie a otro por beat (en un tempo de 120 bpm se trataría de un cambio de peso cada 0.5 segundos), el segundo implica un cambio de peso cada dos beats (a 120 bpm, cada 1 segundo).

### Brazos

Al igual que en el caso de las piernas, todos los movimientos de los brazos están alineados con los niveles métricos musicales.

(a) La duración de los movimientos internos de cada patrón se alinea con el nivel de la división, del tactus o de los 2 beats. Durante el tiempo que dura un patrón, estos 2 movimientos internos se presentan siempre con la misma duración, es decir, alineados al mismo nivel métrico: no se encontró ningún caso en que los movimientos internos de un patrón presenten duraciones diferentes (por ejemplo, que uno de los movimientos dure un beat y el siguiente, 2 beats). (b) La duración total del patrón -al ser siempre el doble que la de sus articulaciones internas- es de 1, 2 o 4 beats.

Algunas características relevantes de las sincronías de los brazos con la métrica musical (Figura 14):

- *Sincronía con el nivel de la división*: esta sincronía se produce únicamente en el nivel del kinema, en los casos en los que los patrones de los brazos se presentan a una velocidad rápida (que representa el 40,1% de las alineaciones de los brazos).
- *Sincronía con el beat principal*: esta sincronía presenta un vínculo estrecho con el nivel de los movimientos: se vuelve más recurrente en el nivel alto (60%) y menos en el nivel bajo del movimiento (10%). Aunque los patrones de brazos cuya duración total se encuentra alineada con el beat principal representan el 40,1% del total de las temporalidades desarrolladas en la pista, el patrón de 2 beats implica una sincronización de sus movimientos internos con el nivel del tactus. Si a esto le sumamos las pisadas de las piernas siempre en sincronía con el beat, nos encontramos con que prácticamente la totalidad de los movimientos presentan alguna sincronía con el nivel del tactus.
- *Sincronía con el nivel de 2 beats*: es la sincronía más recurrente, representando el 47,5% del total de las alineaciones de los brazos. Esta alineación presenta una

tendencia inversa a la sincronía con el nivel del tactus en relación al nivel de los movimientos: es poco recurrente en el nivel alto de movimiento de los brazos (29%) y se vuelve más recurrente en el nivel bajo (76%).

- *Sincronía con el metro (4 beats)*: esta alineación es muy poco recurrente (9,7%).

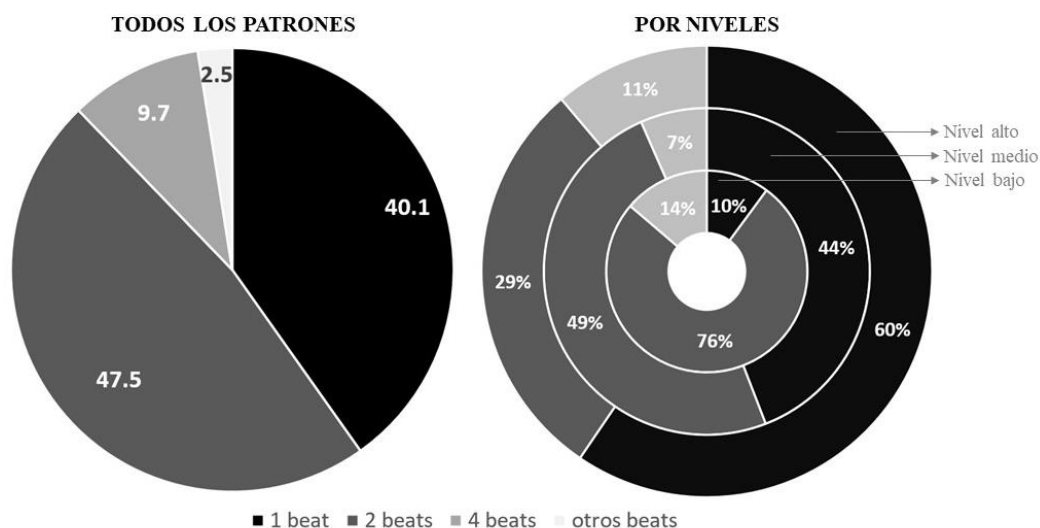


Figura 14. Sincronías de los patrones de los brazos.

\* \* \*

Si bien la sincronía de los movimientos con la música se presenta de forma casi absoluta tanto en brazos como en piernas, hay algunas diferencias entre la temporalidad de ambos. El alineamiento de los patrones de los brazos con la métrica musical es variable: los movimientos internos oscilan entre la sincronía con el nivel de la división y el de los 2 beats, y la duración total, el doble. En cambio, la sincronía temporal de los patrones de las piernas con la música es siempre la misma: la sincronía de las pisadas -es decir, de los movimientos internos- se produce siempre en el nivel del tactus y -consecuentemente- la duración total de los patrones de las piernas cambia al cambiar la cantidad de pisadas por patrón (Figura 15).

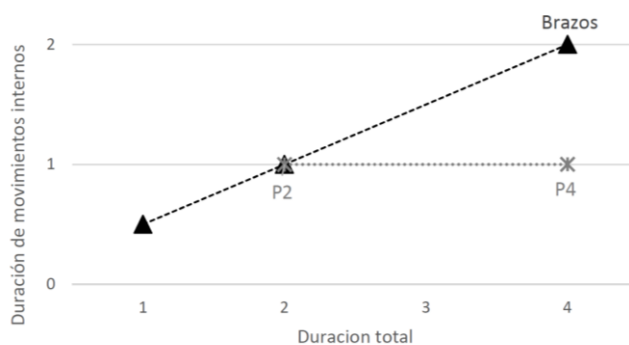


Figura 15. Relación entre la alineación métrica de (i) la duración de los movimientos internos (eje y) y de (ii) la duración total del patrón (eje x).

De este modo, a diferencia de lo que sucede en los patrones de las piernas, ninguno de los patrones de los brazos se define por una forma específica de alineación temporal con la música; es decir, cada patrón se presenta con diferentes alineaciones temporales en diferentes personas e incluso en una misma persona en diferentes momentos del baile. Sin embargo, parece haber una leve tendencia de alineación de la duración total del patrón *Bs inferior* con el tactus y del *Bh inferior* con los 2 beats (Tabla 3).

	1 beat (b) – división (a)	2 beats (b) - 1 beat (a)	4 beats (b) - 2 beats (a)	otros
Bs inferior	<b>26,65</b>	10,45	2,8	1
Bh inferior	10,4	<b>29,3</b>	3,55	1,3
Bs superior	2,05	3,75	0,55	0,1
Bh superior	0,3	2	1,25	0
otros	0,3	1,2	0,8	2,25
Total	39,7	46,7	8,95	4,65

Tabla 3. Alineaciones de cada patrón de los brazos con los beats musicales (%). a = duración de los movimientos internos del patrón; b = duración total del patrón.

## Estudio 2: macroforma del baile

Mientras en el Estudio 1 analicé la organización del baile en un nivel microtemporal, en este estudio indagaré sobre la estructura macroformal del baile: la estructura del baile durante un track y la estructura del baile a lo largo del set (tomando como casos dos tracks de dos momentos diferentes de la noche). El objetivo del análisis es identificar y describir las características del baile (i) compartidas por los diferentes miembros del público, (ii) específicas de cada individuo, y (iii) vinculadas a la música. Si bien las características (i) y (ii) son mutuamente excluyentes, se espera encontrar cruces/vínculos/interacciones entre ellas y las (iii) vinculadas a la música.

Utilizando el mismo registro audiovisual del Estudio 1, se seleccionaron dos momentos de la fiesta, uno correspondiente al inicio del set main del DJ2 y otro, al cierre del DJ3, procurando que en la selección puedan observarse de cuerpo completo a la mayor cantidad de personas posible durante toda la selección y que el fragmento abarque la duración aproximada de un track. Sobre cada fragmento seleccionado se realizaron análisis musicales y de movimiento, con el objetivo de identificar vínculos entre ambos que expliquen la interacción de los individuos con la música. Además, se buscará identificar también patrones de movimiento emergentes entre las características analizadas del baile de los individuos.

### *Métodos de análisis*

#### *Análisis musical*

El método utilizado es el de un análisis musical orientado específica y exclusivamente a la descripción de las características formales, texturales, tímbricas y métricas de los tracks (atributos sonoros considerados como especialmente significativos en la percepción y el análisis de la música electrónica de baile, como se ha presentado en el capítulo 1), para poder analizar luego su relación con los movimientos de baile de los individuos en la pista. Considerando este objetivo del análisis, se decidió no adoptar métodos semiológicos, hermeneúticos y/o musicológicos que dominan el campo del análisis musical en la actualidad, dado que persiguen el propósito de explicar el significado de las obras musicales partiendo de una ontología de las obras que las define como objetos o formas simbólicas (Nagore, 2004; Nattiez, 2011).

Siguiendo el método propuesto por Mark Butler, se realizaron transcripciones, paletas de sonido y gráficos texturales de cada track, tal como fueron mezclados por los DJs en la fiesta registrada (ver Butler, 2003, p. 227-229 y p. 359-65).

- Las *transcripciones* consistieron en la elaboración de una partitura del track completo con el software Finale v. 2014, realizada a partir de un análisis auditivo. Más allá de las diferentes interpretaciones métricas que pueden hacerse de un track de música electrónica que he descrito en el marco teórico, los investigadores sobre música electrónica de baile transcriben y analizan los tracks bajo la métrica de 4/4, razón por la que los tracks analizados en esta tesis también serán transcritos en ese compás.
- Las *paletas de sonido* presentan todos los patrones sonoros que se repiten reiteradamente, destacando la duración de cada patrón y su configuración rítmica y de alturas. Esta visualización se utilizó para el análisis de estas características rítmicas. Luego se analizó la configuración métrica global de cada sección formal, emergente de la confluencia textural de los planos sonoros que la conforman.
- Los *gráficos texturales* muestran la aparición y desaparición de cada plano sonoro a lo largo de todo el track, poniendo en evidencia los cambios texturales; a estos gráficos se les agregó el análisis macroformal de la break routine. Los gráficos texturales se realizaron en el software Elan 6.0. Sobre esta visualización se analizaron las características texturales y tímbricas de cada sección formal de la break routine.

## Análisis de movimiento

El análisis de movimiento constó de 2 etapas.

En primer lugar, se realizó un análisis de la ocurrencia de los patrones de movimiento de brazos y piernas, y de la cantidad de movimiento de cada persona observable de cuerpo completo durante los momentos del registro audiovisual previamente seleccionados. Se procuró no analizar individuos aislados sino *grupos* de personas dispuestas en ronda o frente a frente siempre que fue posible su visualización durante todo el fragmento seleccionado, presuntamente grupos de amigos o conocidos que bailan juntos; estos grupos se indicaron en los gráficos de Elan en colores grises claros y oscuros en líneas consecutivas. Al igual que en el estudio anterior, sólo se tuvieron en cuenta los movimientos de baile (por ejemplo, los gestos durante conversaciones y los traslados de un lugar a otro de la pista para cambiar de lugar que no incluyen baile no fueron analizados). Los momentos en los que los individuos no realizan movimientos de baile fueron

categorizados como *sin baile*. Con respecto a los momentos en el que los individuos bailan, se utilizó el siguiente código de observación:

- *Piernas*. Se analizaron los patrones de las piernas tal como se presentaron en el Estudio 1, que incluyen las categorías P2, P4 y patrón no binario (P5, P1 o aleatorio).<sup>30</sup>
- *Brazos*. En el análisis de los patrones de los brazos de este estudio no se diferenció entre los movimientos realizados por los segmentos superior e inferior de los brazos, principalmente para reducir las categorías y poder realizar interpretaciones adecuadas posteriormente. Las categorías resultantes que conformaron el código fueron: patrón de direccionalidad sagital (Bs) en 3 niveles (Bs-B, Bs-M y Bs-A), patrón de direccionalidad horizontal (Bh) en 3 niveles (Bh-B, Bh-M y Bh-A), acento vertical (AV) y movimiento circular (circular). Los patrones *sin cambio de nivel, mano y movimiento complejo* analizados en el Estudio 1 no fueron identificados en este estudio.
- *Cantidad de movimiento*. La cantidad de movimiento está determinada por la relación entre la velocidad del movimiento, el espacio recorrido y la cantidad de partes del cuerpo involucradas. Esta categoría fue identificada como significativa para la observación del baile durante un estudio piloto previo, en el que se identificó que muchas personas aumentaban la cantidad de los movimientos de la zona superior del cuerpo de manera simultánea en el registro audiovisual de una fiesta electrónica (Marchiano y Martínez, 2018). En el presente estudio se tuvo en cuenta al cuerpo completo de cada persona para el análisis de la cantidad de movimiento (brazos, piernas, manos, cabeza, pecho, hombros, caderas y desplazamientos en el espacio). Se definieron 3 valores, que representan diferentes niveles de cantidad de movimiento: alto o mucha cantidad de movimiento (A), medio o cantidad media de movimiento (M) y bajo o poca cantidad de movimiento (B). La cantidad de movimiento se definió por persona: se observaron los movimientos de cada individuo durante el fragmento a analizar y se compararon los momentos de mayor y menor cantidad de movimiento en el contexto de su propio baile (y no en el contexto de los movimientos de otras personas en la pista), procediendo a etiquetarlos como alto y bajo, respectivamente. En los casos en los que las personas presentaban una variabilidad de movimientos muy pequeña, se omitió el valor alto o bajo, dependiendo si la cantidad de movimiento general era elevada o baja.

---

<sup>30</sup> Fe de erratas: en algunas figuras aparece la categoría *Irregular* como un patrón de las piernas, cuando debería decir *No binario*.

El análisis consistió en la anotación de cada patrón de movimiento de brazos y piernas y la cantidad de movimiento general desarrollada momento a momento por cada persona durante el fragmento seleccionado. En los momentos de detención del baile no se realizó ninguna anotación. Este análisis fue realizado en el software Elan 6.0 con la música silenciada para no influir en la percepción visual del baile.

En segundo lugar, se utilizaron los datos para realizar dos tipos de análisis orientados a identificar patrones de comportamiento macroformales del baile:

- Análisis interpretativo: sobre la visualización de Elan 6.0 del análisis de los movimientos se realizó un trabajo de observación e interpretación para la identificación inductiva de la organización espacial y temporal del baile tanto del conjunto total de personas analizadas como de cada individuo. La gran cantidad y variabilidad de datos dificultó la inducción de categorías sobre la estructura del baile, por lo que se procedió al método analítico que describiré a continuación.
- Análisis estadístico: los análisis se realizaron del mismo modo que en el Estudio 1 (porcentaje de tiempo ocupado del movimiento –producto de la suma de los tiempos individuales– sobre tiempo total de análisis). Algunas personas pertenecientes a grupos o rondas no se encuentran en la pista de baile desde el inicio del fragmento seleccionado, sino que se acercan tardíamente; se decidió analizar sus movimientos de todas formas para aumentar lo más posible la muestra, pero en estos casos se eliminó el tiempo en el que no se encontraban en la pista de los análisis estadísticos, para que ese tiempo no se sumara erróneamente a categoría *sin baile*, dado que tal vez las personas estaban bailando, sólo que fuera del encuadre del registro.

## Resultados

El primer fragmento del registro audiovisual seleccionado se corresponde a un momento de la mitad de la noche del inicio del set del DJ2, aproximadamente de las 2:30 am. El segundo fragmento se corresponde a la mitad del set del DJ3, aproximadamente a las 4:50 am.

A continuación presentaré primero el análisis musical de los tracks involucrados en los dos fragmentos seleccionados del registro audiovisual de la fiesta, y luego el análisis del baile de los individuos visibles en ambos momentos en la pista de baile.

## Análisis musical

Como paso previo al análisis musical de los tracks correspondientes a los fragmentos seleccionados del registro audiovisual, se realizó un análisis muy general de la música del DJ2 y del DJ3: mientras el set del DJ2 se desarrolló sobre subgéneros del House y tuvo un énfasis particular en tracks vinculados a la música disco, el DJ3 se enfocó en tracks más cercanos al Techno. Una lista de los tracks que sonaron en la fiesta correspondientes a los DJs 2 y 3 se encuentra en el Anexo 1.

### Videotrack (productor: Lipelis; mezcla: DJ2)

- Mezcla original de Lipelis: [https://www.youtube.com/watch?v=u341QSY\\_27Y](https://www.youtube.com/watch?v=u341QSY_27Y)
- Partitura: la partitura completa del track tal como fue mezclado por el DJ2 durante la fiesta registrada puede encontrarse en el Anexo 2.

### Textura, timbre y métrica

El track presenta 4 grupos de planos sonoros. A excepción del bajo, cada grupo está conformado por varios planos tímbricamente similares y con funciones texturales iguales o parecidas:

- *Percusión*. En conjunto, la percusión ocupa todo el espectro. Todos los planos sonoros que la conforman tienen un ataque repentino y una duración muy breve. Se compone de 6 planos: bombo, redoblante, hi-hat, shaker, campana y congas. El bombo, el redoblante y el hi-hat se destacan en intensidad sonora respecto de los otros planos: el shaker cobra protagonismo sólo en los breakdowns (como consecuencia de la eliminación del hi-hat, el cual duplicaba durante los temas), la campana realiza unos pocos ataques en todo el track y su aporte es principalmente al timbre del redoblante, y las congas aparecen con una intensidad muy baja (se perciben con claridad al inicio de la mezcla original en 00:16, cuando la textura está muy incompleta, sección que el DJ2 no utilizó durante la fiesta registrada). Los breves patrones musicales que constituyen cada plano de la percusión se repiten constantemente. La duración de los patrones es diversa y cada una de ellas acentúa un nivel métrico determinado<sup>31</sup>.

---

<sup>31</sup> Además de los mencionados, hay un conjunto de planos percusivos de muy bajo nivel de presión sonora, que duplican algunos eventos aislados de los planos descritos y que les agregan cierta complejidad tímbrica. Estos planos no fueron transcritos dada su poca relevancia para los objetivos de este análisis.



- *Voces*. En el track se utiliza una amplia variedad de samples vocales, aparentemente pertenecientes a una misma grabación, dada su similitud tímbrica y estilística.<sup>32</sup> Un grupo de samples incluye melodías cantadas por un coro, y otro grupo, por un solista. Aunque su duración es muy breve, cada uno de los samples presenta melodías con cierto desarrollo rítmico y de altura, no tan usual en otros planos texturales de la música electrónica.
- *Marimba y sintetizador*. Si bien ambos presentan patrones diferentes, estos dos planos sonoros tienen la misma función textural y sus características tímbricas son muy similares, con la diferencia de que la marimba presenta un contorno más percusivo (un ataque más repentino y un cuerpo más breve) que el sintetizador. Ambos instrumentos comparten el mismo registro y la misma zona del espectro, lo que hace que su identidad y su individualización no sea clara, algo no tan usual en la electrónica.<sup>33</sup> El plano de la marimba (nombre que elegí por su similitud tímbrica con el instrumento, aunque en este track el sonido está sintetizado) tiene una presencia mayor que el sintetizador, tanto por su nivel de presión sonora como por su percusividad.

Cada uno de estos planos texturales realiza uno o varios patrones sonoros definidos por su organización rítmica y –en algunos casos– de alturas (Figura 16), que se repiten, varían o reiteran múltiples veces. La duración de cada patrón acentúa un nivel métrico específico, y ciertos niveles métricos son resaltados por más de un plano textural, lo que les otorga una relevancia perceptiva mayor. Los niveles métricos más acentuados son:

- Nivel del compás (4 beats del nivel del tactus) y agrupación de 2 compases (8 beats del nivel del tactus): estos dos niveles métricos son reforzados por la duración de los patrones del bajo, la marimba, el sintetizador y algunos samples vocales. El motivo que conduce a la confluencia de todos estos planos en patrones de 1 y 2 compases es la armonía que organiza el dominio de la altura: todo el track presenta un patrón armónico de 2 compases, conformado por los acordes de Em y Bm de 1 compás cada uno (desarrollados sobre la escala pentatónica de D, por lo que la nota G prácticamente no aparece durante el track y el Em no suele incluir la tercera). Además de reforzar el nivel del compás por su cambio de alturas vinculadas a estos dos acordes, la unidad (i) del bajo realiza un patrón rítmico de 1 compás que se repite (que

---

<sup>32</sup> Probablemente a raíz de que tanto el productor del track como el mismo track no son conocidos, tras una búsqueda exhaustiva por internet no se pudo identificar las grabaciones originales que se utilizaron para construir los samples vocales.

<sup>33</sup> Esta similitud tímbrica dificultó la audición detallada de estos dos planos sonoros, por lo que la transcripción brindada en las figuras y en el Anexo 2 es aproximada.

incluye un flujo de pulsaciones no binarias, aunque –dada su breve duración– no llega a establecerse como tal y se percibe como un ritmo sincopado). El nivel de 2 compases es acentuado también por los patrones de la campana, las congas y el patrón (iii) del bombo, mientras que el nivel de 1 compás es resaltado por patrón (ii) del bombo

- Nivel de 2 beats (del nivel del tactus): generado por el patrón del redoblante y por dos de los patrones rítmicos del bajo. El redoblante realiza el patrón prototípico de la música electrónica, consistente en un contratiempo del nivel del tactus. Si bien la duración total de los patrones (ii) y (iii) del bajo es de 2 compases, internamente se constituye de una unidad rítmico-melódica de 2 beats, que se repite 4 veces de forma rítmicamente idéntica y melódicamente variada.
- Acentuación del beat (del nivel del tactus): a cargo del bombo en negras o patrón *four-on-the-floor*, utilizado durante los Temas. Si bien el patrón en negras es llevado adelante sólo por el bombo, la gran mayoría de los planos poseen eventos que coinciden con al menos algunos de los beats del nivel métrico del tactus (por ejemplo, todos los beats en el caso del patrón del shaker y el hi-hat, y el primer y cuarto tiempo del compás del primer patrón del bajo).
- Acentuación de la subdivisión: principalmente a cargo del hi-hat y del shaker, que ejecutan todos los eventos del nivel de la subdivisión. Las congas y la marimba también desarrollan sus patrones sobre el nivel de la subdivisión.

Si bien la marimba y el sintetizador organizan su repertorio de alturas en relación a la armonía anteriormente mencionada, el patrón inicial de 2 compases que plantean estos planos texturales no es repetido exactamente igual sino que es sometido a variaciones rítmico-melódicas (se transcribieron algunas de las variaciones en la Figura 16). Las diferencias entre las variaciones no logran percibirse como elaboraciones motivicas, pero generan una sensación de cambio constante que rompe con la repetición estricta y constante de la mayoría de los géneros de la electrónica (como en el techno o en los géneros minimal). Además de estas variaciones rítmicas y de altura, también se producen cambios aleatorios de intensidad en las diferentes notas que componen este plano sonoro.

The figure displays musical notation for several instruments and vocal parts. The notation includes rhythmic patterns and melodic lines for the following elements:

- Campana:** A simple rhythmic pattern with a single note.
- Congas:** A complex rhythmic pattern with multiple notes and rests.
- Hi-hat y Shaker:** A rhythmic pattern with a subdivision.
- Redoblante:** A rhythmic pattern with a contra tiempo.
- Bombo:** Three patterns: (i) patrón sobre el beat (four-on-the-floor), (ii) síncopa 1 compás, and (iii) variación del patrón sobre el beat.
- Bajo:** Three patterns: (i) patrón 1-2 compases, (ii) patrón 2-4 beats, and (iii) patrón 2-4 beats.
- Marimba Sintetizador:** A melodic line with a complex rhythm.
- Voces:** Two vocal parts: **coro** (chorus) and **solista** (soloist), both with a *(tarareado)* (rhythmic) marking.

Figura 16. Paleta de sonidos o patrones sonoros del track “Video Track”, mezclado por el DJ2.

### Break routine

La estructura macroformal de este track se define por la alternancia de (1) temas y (2) breakdowns, estableciendo una serie de break routines con dos rasgos particulares. Por un lado, tanto la producción del track como la performance del DJ2 no involucran un uso relevante de efectos para la modificación tímbrica de los planos que genere un cambio textural y que permita -por lo tanto- producir las articulaciones formales características de la break routine. En este track, los breakdowns y los temas se caracterizan tanto por la presencia de ciertos patrones sonoros como por la densidad textural. La entrada y la salida de planos texturales genera las articulaciones formales, y la ausencia o presencia de ciertos planos define la identidad del tema y del breakdown. Por otro lado, la ausencia de build-ups de este track implica también una falta de direccionalidad y de expectativa hacia el drop. A excepción del anteúltimo breakdown, el uso de breakbeats justo antes del inicio de

cada tema permite anticipar el drop instantes antes (ninguno dura más de un compás, que dura 2 segundos). Sin embargo, el breakbeat no genera una direccionalidad y expectativa hacia el drop como el build-up, sino sólo una anticipación.

(1) El track presenta dos Temas, el segundo como una variación del primero (Figura 17). Ambos se caracterizan por la presencia de la totalidad de los planos texturales; el único plano que aparece sólo esporádicamente durante los temas –y en cambio es más recurrente en los breakdowns – es el de las voces. Hay dos características de dos planos sonoros que cambian del tema A al tema B y que les brindan su identidad. En el tema A, el bajo realiza el patrón (i), cuya estructura rítmico-melódica acentúa los niveles del compás y de los 2 compases, y el conjunto de la marimba y el sintetizador realiza variaciones constantes del patrón inicial de 2 compases que presentan. En el tema B, el bajo realiza el patrón (ii) o el (iii), cuya organización rítmico-métrica no sólo acentúa los niveles del compás y de los 2 compases sino también el de los 2 beats, y la marimba repite sin variaciones un patrón de 2 compases. La diferencia entre ambos temas es principalmente de organización temporal: mientras el tema A presenta patrones organizados en tiempos largos (el bajo organizado en patrones de 1 y 2 compases, y la marimba y el sintetizador realizando variaciones que rompen la repetición estricta que genera los agrupamientos y renuevan -aunque sutilmente- la audición), el tema B se sitúa en una temporalidad un poco más reducida (generada por el acortamiento del patrón rítmico del bajo y por la repetición estricta del patrón de la marimba). Además, la secuencia de acordes en el tema B se invierte a causa de la línea del bajo, pasando a iniciarse en Bm y pasar luego a Em, lo cual también marca una diferencia respecto del tema A.

**Tema A**



**Tema B**




Figura 17. Inicio de los temas A y B del track “Video Track”, mezclado por el DJ2.

(2) Todos los breakdowns están caracterizados por una reducción significativa de planos sonoros, dada por la supresión del bajo, de las congas y del sintetizador, a lo cual se le suma (a excepción del breakdown b) la eliminación del hi-hat (Figura 18). Salvo en el primero, el bombo no se silencia ni atenúa en intensidad y/o frecuencias durante los breakdowns de este track, lo que –paradójicamente– es considerado como el rasgo identitario de los breakdowns, como he descrito en el capítulo 1. La importancia espectral del bombo en la mezcla puede apreciarse en el espectrograma de la Figura 19, donde la cantidad e intensidad de las frecuencias bajas se reduce considerablemente en el primer breakdown (en el que el bombo se elimina), mientras que en los siguientes (en los que no se lo elimina) disminuye en mucha menor medida. Sin embargo, el patrón del bombo se modifica, pasando del *four-on-the-floor* característico de los temas a un patrón sincopado en los breakdowns b y b', que reduce la acentuación el beat. En el último breakdown, en cambio, el bombo realiza un patrón que suma aún más sonidos al patrón *four-on-the-floor*, lo que puede visualizarse en la gran presencia de frecuencias bajas del espectrograma. Aunque este comportamiento del bombo contradice las definiciones del campo de la electrónica sobre el breakdown, en este track los breakdowns están producidos fundamentalmente por la eliminación del bajo que reduce la carga de las frecuencias más bajas del espectro, a lo que se le suma la eliminación de otros planos sonoros que simplifican la textura y atenúan la intensidad y la carga espectral general. La modificación de la zona alta del espectro producida por la eliminación de otros planos sonoros es especialmente evidente cuando comparamos la fuerte presencia de frecuencias altas del tercer breakdown, en el que suena el hi-hat, con la composición espectral del resto de los breakdowns, en los que se elimina (Figura 19).

The figure displays four musical staves for different breakdowns, each in 4/4 time. The instruments are: Voces (Vocals), Marimba, Shaker, Redoblante (Drums), and Bombo (Bass).  
**Breakdown a:** Features a soloist (Solista) and a chorus (Coro). The bass line is a simple four-beat pattern. The shaker and marimba play rhythmic patterns.  
**Breakdown b:** Features a chorus (Coro). The bass line is a simple four-beat pattern. The shaker and marimba play rhythmic patterns.  
**Breakdown a':** Features a soloist (Solista) and a chorus (Coro). The bass line is a simple four-beat pattern. The shaker and marimba play rhythmic patterns.  
**Breakdown b':** Features a soloist (Solista). The bass line is a simple four-beat pattern. The shaker and marimba play rhythmic patterns.

Figura 18. Inicio de los breakdowns del track “Video Track”, mezclado por el DJ2.

Todos estos rasgos hacen que la diferencia entre breakdowns y temas sea clara, pero no tan marcada como en otros tracks de música electrónica.

Respecto de los cambios de intensidad, el track presenta diferencias entre las secciones formales. La intensidad más baja se presenta durante el primer breakdown y la más alta, en el último; esto coincide con el comportamiento del bombo, que se elimina en el primer caso y desarrolla un patrón rítmico de muchos eventos en el segundo. El bombo cumple un rol fundamental en la intensidad global del track. Esto se hace evidente en el breakdown b, en el que se suprime el plano sonoro del redoblante, pero la intensidad no se modifica tanto como en el primero. Prácticamente no hay diferencias de intensidad entre los diferentes temas.

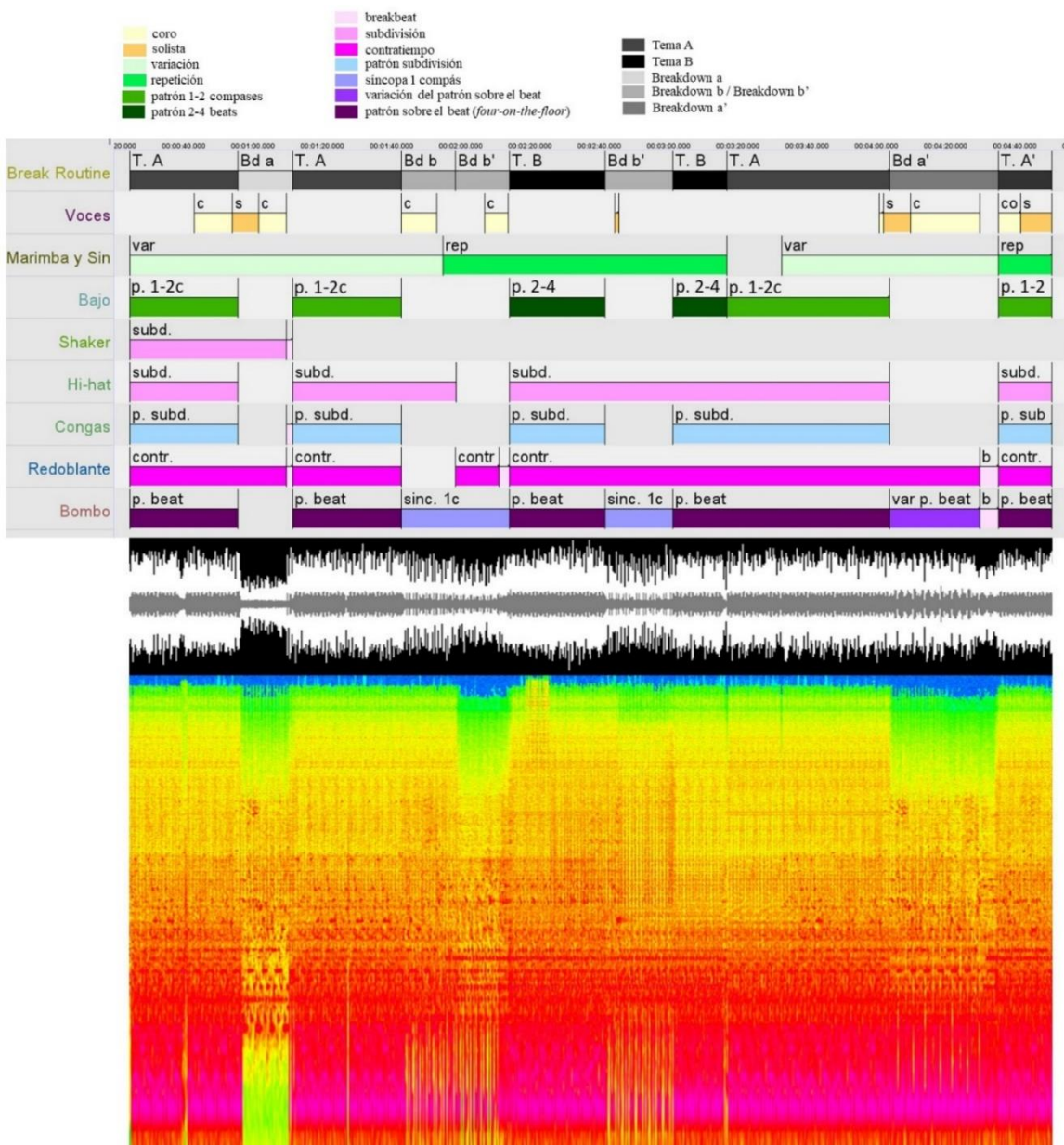


Figura 19. Gráfico textural, forma de onda y espectrograma del track “Video Track”, mezclado por el DJ2.



Este track presenta características prototípicas del House: diversos samples vocales melódicos (todos correspondientes a una misma grabación original), sonoridad consonante en el plano de la altura (uso de la escala pentatónica, lo que lleva a una sonoridad modal), duraciones mayores al compás (de algunos patrones del bajo, el bombo, las marimbas, el sintetizador y las voces), variaciones rítmicas y de altura en algunos planos sonoros (en los samples vocales diversos, las marimbas y el sintetizador), tempo lento en el contexto de las músicas de baile (120 bpm), poco uso de efectos, poca separación entre algunos planos texturales y falta de build-ups. La única característica que se aleja del House es la falta del hi-hat a contratiempo, haciendo que no se complete el patrón pountchak.

### Stay the Night (remix de Mihalis Safras) y Losing it (productor: Fisher) (mezcla: DJ3)

El fragmento seleccionado para el análisis se corresponde con el final de un track y el inicio de otro. El estilo de mezcla del DJ3 consiste en la sucesión veloz de un gran número de tracks (como puede verse en la diferencia de la cantidad de tracks utilizados por el DJ2 y el DJ3 en el Anexo 1), muchos de ellos muy similares en textura y timbre, por lo que el análisis de un único track hubiera comprendido una ventana temporal breve. Como analizaré a continuación, los tracks “Stay the Night” y “Losing it” comparten una serie de planos sonoros y patrones rítmicos que les otorga una gran continuidad en la mezcla.

- Mezcla original de Mihalis Safras del track “Stay the Night”: <https://www.youtube.com/watch?v=1EOlZu395Jk>
- Mezcla original de Fisher del track “Losing it”: [https://www.youtube.com/watch?v=o3WdLtpWM\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=o3WdLtpWM_c)
- Partitura: la partitura completa del track tal como fue mezclado por el DJ3 durante la fiesta registrada puede encontrarse en el Anexo 3.

### Textura, timbre y métrica

Al igual que en el “Videotrack”, ambos tracks presentan 4 planos sonoros o grupos de planos sonoros que presentan uno o más patrones rítmicos o rítmico y de alturas, que se repiten múltiples veces antes de cambiar o detenerse (Figura 20).

- *Percusión*. Ambos tracks se componen de un mismo patrón rítmico conformado por el bombo en negras, el hi-hat a contratiempo del beat y el redoblante marcando los pulsos 2 y 4 del compás. Como he descrito en el marco teórico, esta estructura de 2 tiempos de duración es prototípica tanto de los géneros *four-on-the-floor* e incluye el patrón *pountchack*. En el “Stay the Night”, a este patrón se le agregan un shaker

marcando todos los eventos de la subdivisión, y dos eventos sonoros que generan una agrupación –aunque bastante sutil– de 8 beats: un segundo hi-hat que realiza un gesto rítmico breve cada dos compases, y la última semicorchea del compás, cada dos compases, en el redoblante. Mientras en este track el conjunto de la percusión no presenta ninguna transformación rítmica, el track “Losing it” presenta otro patrón rítmico conformado por el bombo en negras y el redoblante marcando la subdivisión (generando un efecto de redoble) en los momentos de build-up. Hacia el final de estas secciones, el bombo pasa de marcar el beat a ejecutar el nivel de la división.

- *Bajo*. En “Stay the Night”, el bajo realiza un patrón de 1 compás que se repite sin ninguna transformación rítmica o de alturas. En “Losing it”, el bajo presenta una variabilidad rítmica mayor, dando lugar a varios patrones contruidos sólo sobre dos alturas. En términos de los eventos rítmico-melódicos que definen la línea del bajo, podemos encontrar 2 patrones de 4 compases y 2 patrones de 2 beats. Los de 4 compases, sin embargo, presentan un patrón más breve -uno de 2 compases y otro de 2 beats- al que modifican algún detalle prácticamente imperceptible en las repeticiones subsiguientes. En el caso del patrón de 2 compases, las estructuras rítmicas que lo componen acentúan además la agrupación de 2 beats, dado que presentan ritmos sincopados sobre el nivel de la subdivisión (3+3+2) de 2 tiempos de duración, de modo que los tiempos 1 y 3 de cada compás son articulados por el bajo.
- *Voces*. Ambos tracks utilizan samples vocales muy breves. En “Stay the Night” se utilizan dos samples de forma repetitiva en diferentes secciones formales del track, y en “Losing it” se utiliza sólo un sample, únicamente como levare a algunas secciones formales (en un breakdown y 3 temas).
- *Efectos*. “Stay the Night” utiliza sólo un ruido de carga espectral baja. “Losing it”, en cambio, propone una variedad más amplia de efectos: un plano de ruido, una nota tenida grave a una intensidad muy alta, un sonido iterado similar a una sirena, y barridos de frecuencia logrados por la aplicación de filtros dinámicos sobre un plano sonoros de ruido.

Los dos tracks presentan características sonoras muy similares, lo que genera una gran continuidad y permite una transición prácticamente imperceptible entre uno y otro. Los cambios más significativos son los de las líneas del bajo y de los samples vocales, en términos de composición rítmica y de alturas.

En términos texturales, en ambos tracks el bajo y el conjunto de planos percusivos conforman una base sumamente estable sobre la cual (i) aparecen y desaparecen de forma



esporádica –pero formalmente significativa– otros planos sonoros que cobran protagonismo, como los samples vocales y los efectos, y (ii) se aplican filtros de reducción de intensidad de los graves que modifican la composición espectral de esos planos y producen articulaciones formales que subvierten algo de esta estabilidad.

### Stay the Night

### Losing it

The figure displays two columns of musical notation and sound effect indicators. The left column, titled 'Stay the Night', shows a vocal line, a noise effect, a percussion section with shaker, hi-hat, and double bass, and a bass line with a one-measure pattern. The right column, titled 'Losing it', shows a vocal line with lyrics, a percussion section with hi-hat, double bass, and snare, and a bass line with a two-measure pattern. Various sound effects like 'BARRIDO DE FRECUENCIA' and 'ruidos' are also indicated.

Figura 20. Paleta de sonidos o patrones sonoros de los tracks “Stay the Night” y “Losing it”, mezclados por el DJ3.

#### Break routine

La macroforma de estos dos tracks posee dos diferencias importantes respecto de la de “Videotrack”. Por un lado, el breakdown no es creado por la supresión de planos sonoros, sino por la aplicación de filtros lowshelf, que eliminan la zona más baja del espectro del track completo, pero sostienen los componentes más altos del bombo y el bajo. En el caso de “Stay the Night”, el filtro aplicado al bajo resalta el segundo oscilador que compone su síntesis a un intervalo de 5ta por encima del primero. Por otro lado, ambos presentan break routines completas, que incluyen la creación de build-ups a partir de efectos como redobles (redoblante en el nivel de la subdivisión), aumento de intensidad en los ruidos, reverbs y barridos de frecuencias. Las diferencias en la composición espectral de los temas, breakdowns y build-ups puede visualizarse claramente en la forma de onda y el espectrograma de la Figura 21.

El bombo es un continuo incesante que se mantiene incluso en breakdowns y build-ups, aunque su protagonismo e impacto decrece por el uso de filtros lowshelf. El bombo no se detiene en todos los breakdowns y build-ups de ambos tracks, por lo que la identidad de estas dos secciones formales no está únicamente vinculada a su eliminación. Sin embargo, esta presencia constante del bombo muestra que –al menos en estos tracks– su relevancia no es sólo rítmica (dado que ese rasgo sigue manteniéndose incluso con el filtro aplicado), sino sobre todo textural y tímbrica, en relación a su carga de frecuencias bajas.

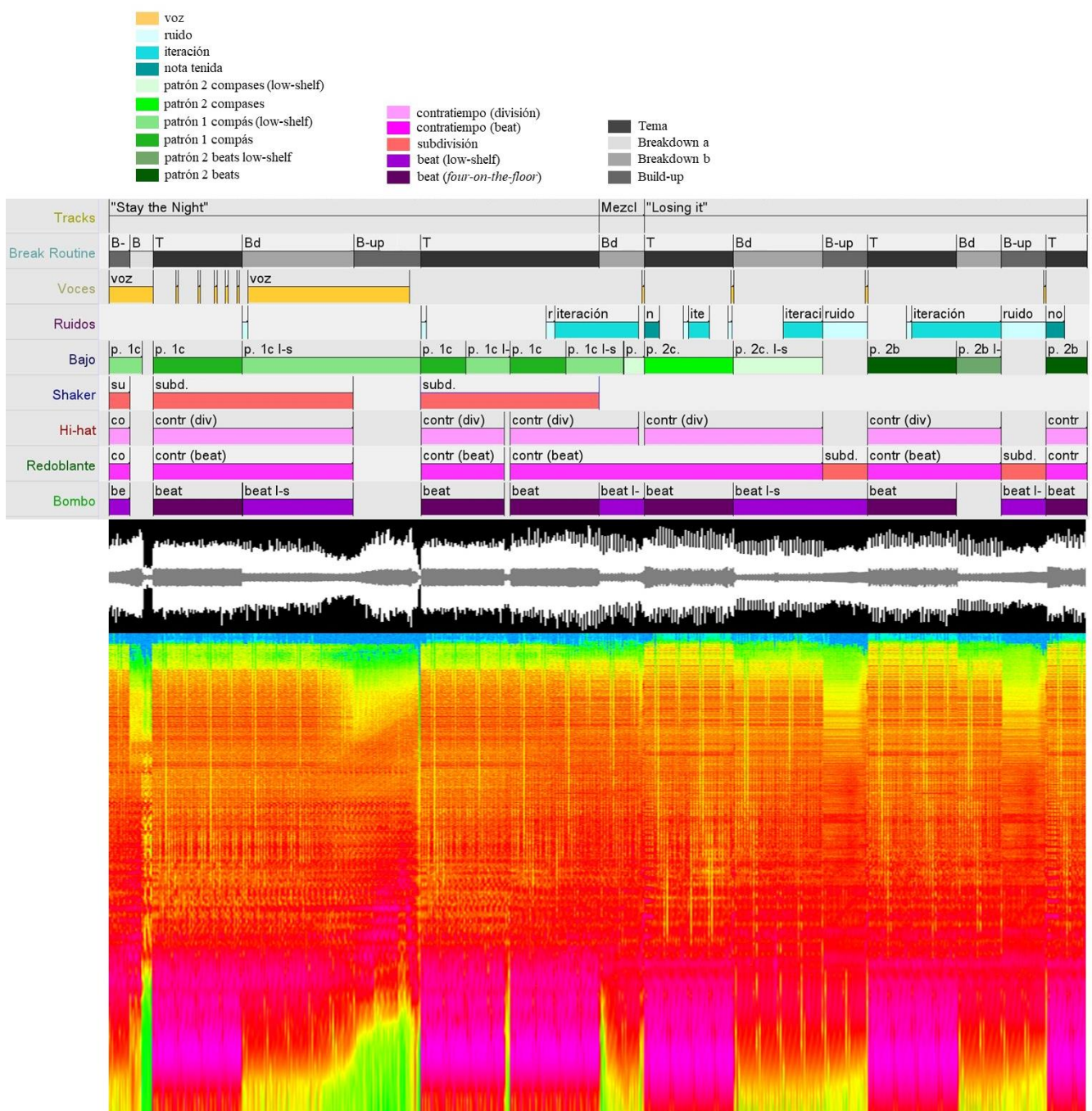


Figura 21. Gráfico textural, forma de onda y espectrograma de los tracks “Stay the Night” y “Losing it”, mezclados por el DJ3.

En todas las secciones formales de “Stay the Night” conviven una variedad de patrones sonoros de diferentes duraciones: de un beat (el patrón *poumchack* de bombo y hi-hat), de 2 beats (contratiempo métrico de redoblante, y uno de los samples vocales), de 4 beats o un compás (bajo) y de 8 beats o 2 compases (patrón completo del redoblante y segundo hi-hat), a lo que se suma la subdivisión del shaker (difícil de agrupar dado que ejecuta todos los eventos del nivel métrico) y un sample vocal de 3 beats de duración (Figura 22). Esta variedad de duraciones convive en el track, a excepción de las secciones en que se elimina el conjunto de la percusión, en las que sólo quedan sonando los patrones del bajo y de los samples vocales, ambos acentuando la agrupación de 1 compás de duración. Sin embargo, dada la sutileza de los eventos sonoros que definen los patrones de 2 compases del redoble y del segundo hi-hat, los niveles métricos que se perciben como más acentuados en el track son del nivel del metro o menores (es decir, del beat, 2 beats y 4 beats).

## Stay the Night

The musical score for "Stay the Night" is presented in a multi-stem format. It includes the following parts and sections:

- Voces:** Vocal line in 4/4 time, featuring a melodic phrase in the "Tema" section and a more rhythmic line in "Build-up" and "Breakdown".
- Bajo:** Bass line in 4/4 time, providing a steady rhythmic accompaniment. It includes annotations for "REVERB" and "LOWSHELF" in the "Build-up" section.
- Shaker:** A rhythmic pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections.
- Redoblante:** A pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections.
- Hi-hat:** A pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections.
- Palmas Bombo:** A pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections. It includes annotations for "LOWSHELF" in the "Build-up" section.

The sections are labeled as "Tema", "Build-up", and "Breakdown".

## Losing it

The musical score for "Losing it" is presented in a multi-stem format. It includes the following parts and sections:

- Voces:** Vocal line in 4/4 time, featuring the lyrics "I'm lo sing it" in the "Tema" section and a melodic phrase in the "Build-up" section.
- Ruidos y efectos:** A line for sound effects, including a "BARRIDO DE FRECUENCIA" (frequency sweep) in the "Build-up" section.
- Bajo:** Bass line in 4/4 time, providing a steady rhythmic accompaniment.
- Redoblante:** A pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections.
- Hi-hat:** A pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections.
- Palmas Bombo:** A pattern of eighth notes, primarily active in the "Tema" and "Breakdown" sections. It includes annotations for "LOWSHELF" in the "Build-up" section.

The sections are labeled as "Tema", "Breakdown", and "Build-up".

Figura 22. Fragmentos de las secciones formales de la break routine de los tracks “Stay the Night” y “Losing it”, mezclados por el DJ3.

En cambio, en el caso de “Losing it” la diversidad de duraciones es mucho menor. En los temas y los breakdowns el conjunto de la percusión presenta patrones de 1 beat (bombo y hi-hat) y de 2 beats (redoblante), y el bajo presenta estructuras de 2 beats (algunas embebidas en patrones de mayor duración, como expliqué antes). Si bien tienen cierta diversidad de duraciones, estas dos secciones formales acentúan la agrupación de 2 beats. El build-up, en cambio, se acentúan los niveles del beat (bombo) y de la subdivisión (redoblante). En los build-ups, la organización temporal de los eventos se reduce al nivel del beat en el caso de “Losing it” y al nivel del compás en el caso de los que no presentan percusión en “Stay the Night”.

Estos tracks presentan más variaciones de intensidad que “Videotrack”. Las variaciones de intensidad de ambos tracks están vinculadas a las secciones formales. Los breakdowns presentan intensidades bajas y los temas, altas; mientras en estas dos secciones formales la intensidad se mantiene constante durante cada sección, los build-ups se caracterizan por un aumento progresivo de intensidad. Estas diferencias de intensidad entre las secciones formales no se vinculan a la acumulación o disminución de planos texturales sino a los efectos sonoros empleados. Por ejemplo, en el segundo build-up de “Stay the Night”, los planos sonoros se reducen al mínimo (2 planos: bajo y voces sampleadas), pero el uso de filtros que acentúan resonancias agudas y el efecto de reverb generan un aumento importante de intensidad. Lo mismo sucede en el caso de los breakdowns, donde los planos sonoros no disminuyen en cantidad y la intensidad decrece significativamente, producto principalmente de la aplicación de filtros lowshelf.

A diferencia de “Videotrack”, tanto “Stay the Night” como “Losing it” presentan características prototípicas del Techno: los elementos melódicos se reducen al bajo y a unos pocos samples vocales (todos compuestos de patrones rítmico y de alturas muy breves, no direccionales y repetitivos), los planos sonoros percusivos tienen un protagonismo mayor que los melódicos tanto en intensidad como en cantidad, poseen una cantidad importante de ruidos y efectos sonoros como barridos de frecuencia y filtros lowshelf que son causantes de los cambios macroformales, y sus tempos son de 126 bpm.

### Macroforma del baile

Como mencioné en la sección sobre los métodos de análisis, el análisis que presentaré a continuación se centrará en dos tipos de vínculos: los vínculos entre el baile de los diferentes individuos analizados, y entre el baile y la estructura formal de la música, para



luego en las conclusiones interpretar la relación de los movimientos con las características sonoras de cada track analizadas en la sección anterior.



Figura 23. Patrones de movimiento de brazos, piernas y cantidad de movimiento de 16 personas durante el track "Videotrack" del DJ2. Los lugares en gris indican que el sujeto no está moviéndose.

En los dos tracks analizados se observa que las personas no realizan los mismos patrones de movimiento al mismo tiempo, ni coinciden en los momentos de cambio de patrón (Figura 23), es decir, no todas las personas se mueven con el mismo patrón al mismo tiempo, por lo que en un mismo momento de la fiesta se pueden observar múltiples formas de movimiento. Por ejemplo, si observamos el instante final del análisis del baile (indicado con una línea roja vertical en la figura), podemos hacernos una idea del panorama complejo de los movimientos que conviven simultáneamente en la pista de baile: respecto del aporte de los brazos al baile, 3 personas se mueven con el patrón Bs-M, 2 con el Bh-M, 1 con el Bs-B, 1 con el Bh-A, otra con el Bh-B, y 8 no mueven los brazos; respecto de las piernas, 6 personas se mueven con el patrón P2, otras 6 con el P4, 1 con un patrón Irregular, y 3 no mueven las piernas; y si además consideramos la cantidad de movimiento general del cuerpo, nos encontramos con que 7 personas desarrollan un nivel medio de movimiento, 3 un nivel bajo, 2 un nivel alto, y 4 no se mueven.

Este comportamiento social en relación al baile definido por la ausencia de una macro coordinación respecto a las formas de moverse en un mismo momento se sostiene durante toda la fiesta analizada (como puede visualizarse de modo general en las Figuras 23 y 27).

Esta diversidad de formas de moverse en la pista de baile es producto de la configuración personal del baile, en especial del (i) repertorio de patrones de movimiento específicos con los que cada individuo baila (dado que no todas las personas utilizan todos los patrones) y de (ii) la organización temporal de los mismos. A partir de la interpretación del análisis realizado no fue posible encontrar formas de organización macrotemporal de los patrones de comportamiento socialmente compartidas.

Ejemplificaré con la descripción de los modos de organización del baile de 4 sujetos analizados durante “Videotrack”, mezclado por el DJ2 (Figura 24).

- (i) Repertorio de patrones y variabilidad del movimiento: algunas personas desarrollan su baile en base a una gran variedad de patrones y con grandes cambios en la cantidad de movimiento, mientras que otras realizan movimientos muy limitados. Por ejemplo, el sujeto 5 realiza sólo movimientos sagitales en nivel medio y bajo con los brazos, el sujeto 13 mueve sus brazos y piernas de una única manera durante todo el track (patrón no binario<sup>34</sup> en piernas y patrón horizontal de nivel bajo en brazos), el sujeto 16 mueve sus brazos casi exclusivamente en un nivel bajo, y los sujetos 5 y 10

---

<sup>34</sup> El patrón no binario de las piernas que presenta el sujeto 13 se compone por 5 beats, durante los cuales va cambiando el peso gradualmente (haciendo 2 beats sobre el pie derecho y 3 sobre el izquierdo). Dado que “Videotrack” no presenta patrones sonoros de 5 beats, este patrón no presenta una sincronía con la música.

mueven sus piernas predominantemente con el patrón P4. En contraposición a esta poca variabilidad, el sujeto 16 utiliza los patrones P2 y P4 prácticamente por igual, y el sujeto 3 alterna entre diversos patrones de los brazos (sólo omite los movimientos horizontales de nivel alto).

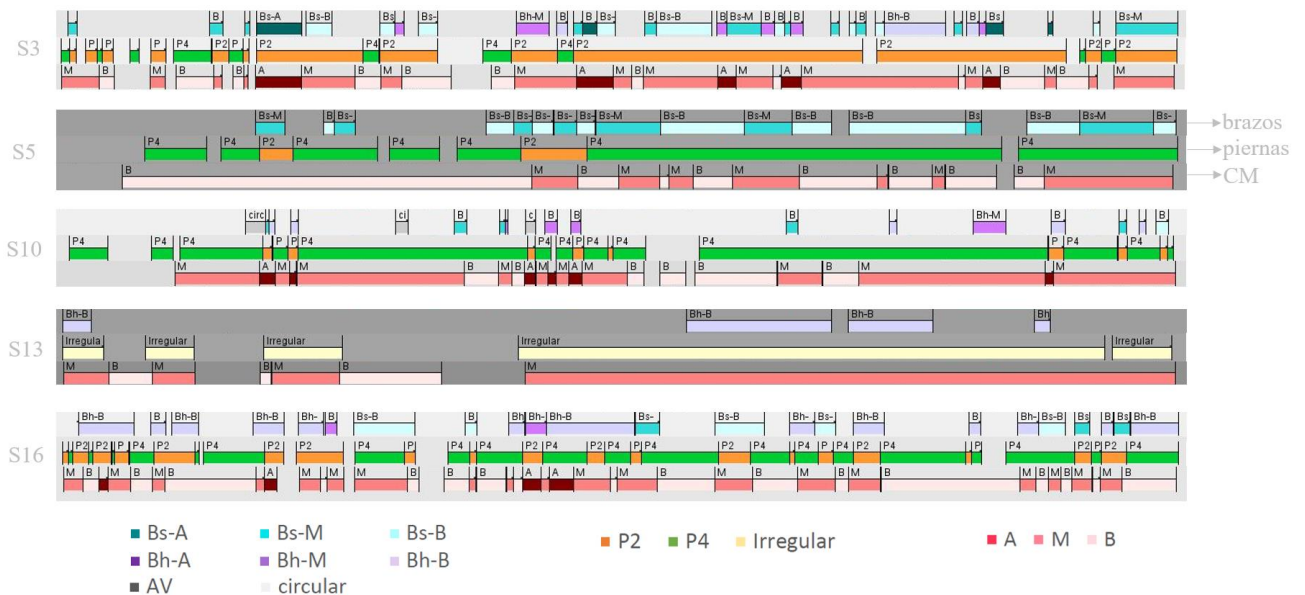


Figura 24. Baile de 4 individuos durante "Videotrack" (DJ2).

(ii) Organización temporal del movimiento:

- Velocidad de los cambios: en líneas generales, las personas sostienen el movimiento de las piernas durante más tiempo que el de los brazos, que presentan movimientos más breves y con interrupciones constantes. Algunos sujetos cambian sus patrones y cantidad de movimiento más velozmente que otros; por ejemplo, mientras el sujeto 16 alterna rápida y constantemente entre diferentes patrones de brazos, piernas y cantidades de movimiento (muchas veces de forma simultánea, lo que indica cambios corporales globales) y el sujeto 3 hace lo mismo con los brazos, los sujetos 5 y 13 sostienen un mismo patrón mucho más tiempo. El sujeto 10 alterna entre estos dos comportamientos, presentando momentos de cambios rápidos y momentos de cambios lentos de patrón de piernas y de cantidad de movimiento.
- Relación entre movimiento y no movimiento: las personas inician y detienen su baile constantemente. Muchas de las detenciones del baile se producen por la realización de otras actividades o situaciones (por ejemplo: hablar con alguien, armar un cigarrillo, buscar algo en la mochila, ver limitados sus movimientos por la

cantidad de gente de la pista<sup>35</sup>). Otras veces, la detención del baile no parece tener motivo o –como analizaré en breve– puede vincularse a ciertas características musicales.

Más allá de esta falta de coincidencia temporal de los patrones de movimiento entre las personas del público producto de los diferentes modos personales de organizar los movimientos, sus bailes presentan ciertas tendencias compartidas respecto tanto a los patrones utilizados como a su relación con la estructura formal de la música. Algunas de estas tendencias se sostienen y otras se van modificando a lo largo de la noche.

#### Mitad de la noche (“Videotrack”, DJ2) (Figura 25):

- Las personas de la pista de baile se mantienen bailando durante la mayor parte del track (sólo dejan de bailar durante el 14% del tiempo total del track).
- Las personas mueven mucho más las piernas que los brazos: en total, las piernas se mantienen en movimiento el 84% del tiempo del track, mientras que los brazos sólo el 42%.
- Muy poca cantidad de movimientos de nivel alto en los brazos (2% en tema y 1% en breakdown).
- Predominancia de nivel bajo y medio de cantidad de movimiento durante todo el track.
- Predominancia de movimientos sagitales de los brazos (28%) por sobre horizontales (13%).
- Presencia de patrones no binarios en las Piernas (10%). Los patrones no binarios son realizados exclusivamente por dos de las personas analizadas, que se movieron sistemática y sostenidamente con estos patrones (que serán analizados más adelante).
- Durante los breakdowns, las personas bailan con menos energía que en los temas. Algunas características de los movimientos que indican esto son:
  - Predominancia de patrón P4 de piernas en los breakdowns (52% del tiempo de estas secciones formales), y un uso mayor del patrón P2 en los temas (36%) que en los breakdowns (19%). Como se explicó en el estudio anterior, el patrón P4 requiere menos energía que el P2.

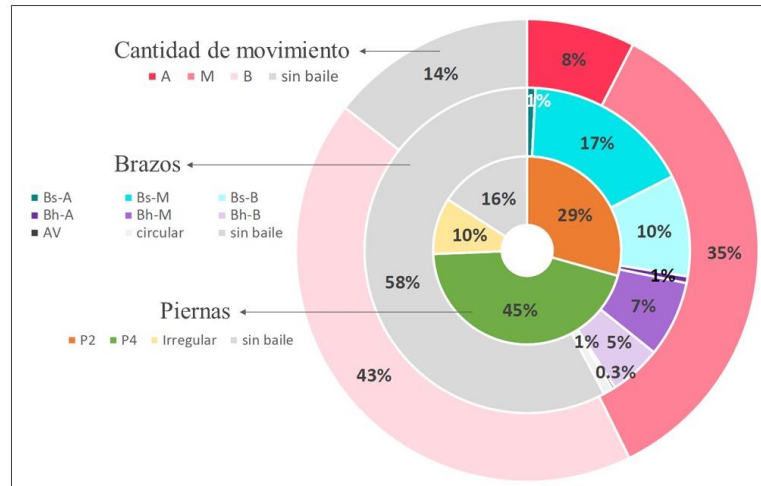
---

<sup>35</sup> Un fenómeno identificado durante la etapa etnográfica es la formación de un “pasillo” de gente en medio de la pista, es decir, de una fila larga de personas que cruzan la multitud, formando un camino. Cuando el lugar está muy lleno, esta fila de gente trasladándose de un lugar a otro de la pista genera un apretujamiento y una limitación del movimiento de las personas que están cerca, haciendo que sea usual la detención del baile. En ciertos momentos de la noche, este fenómeno se vuelve recurrente.



- Menos cantidad de movimiento en los breakdowns (B=54%; A=2%) que en los temas (B=36%; A=11%).
- Menos movimientos de brazos en breakdowns (68%) que en temas (52%).

M  
D  
E  
O  
U  
L  
V  
R  
I  
A  
T  
M  
N  
R  
I  
T  
A  
E  
C  
N  
T  
O  
S  
D  
O



M  
O  
V  
I  
M  
I  
E  
N  
T  
O  
S  
F  
O  
R  
M  
A  
L

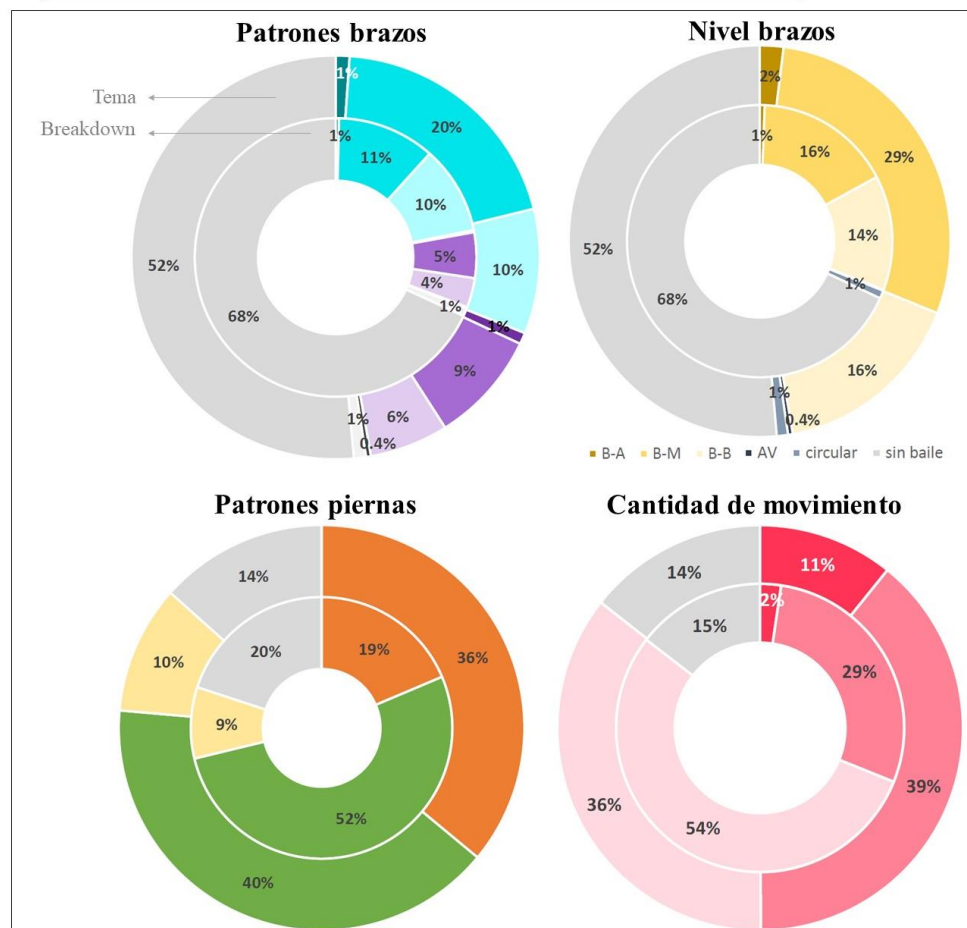


Figura 25. Anillo exterior = Temas; anillo interior = breakdowns. Tiempo en que las personas bailan con cada patrón de movimiento y con cierta cantidad de movimiento en cada sección formal del track del DJ2 (% sobre el tiempo total analizado de cada sección).

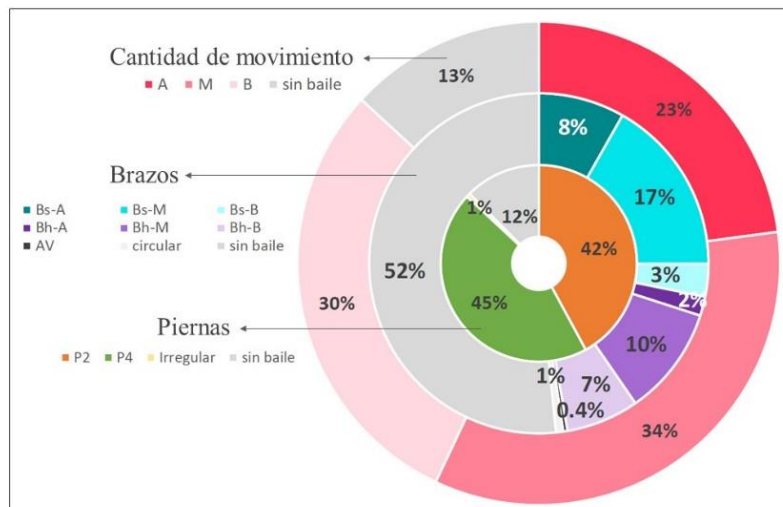
## Final de la noche (“Stay the Night” y “Losing it”, DJ3) (Figura 26):

- Muchas tendencias vinculadas al baile de la mitad de la noche se mantienen:
  - Las personas bailan durante la mayor parte del track (87% del tiempo total analizado).
  - Las personas mueven más las piernas (88% del tiempo total analizado) que los brazos (46%).
  - El movimiento de los brazos sigue desarrollándose mayormente en el eje sagital (28%) que en el horizontal (19%), aunque la paridad es mayor aquí que en el análisis anterior durante “Videotrack”.
- Los datos indican un aumento general en la cantidad de energía del baile respecto a la mitad de la noche:
  - Aumento de la cantidad de movimiento: la cantidad alta de movimiento alcanza el 23% (en contraposición al 8% de la mitad de la noche) y la cantidad baja de movimiento el 30% (una disminución respecto del 43% de la mitad de la noche).
  - Aumento del movimiento de las piernas con el patrón P2.
  - Aumento de movimientos de nivel alto en los brazos (10%).
- Las personas también sostienen la tendencia de bailar con menos energía en los breakdowns que en los temas. Durante el build-up (que “Videotrack” no presentaba), ciertos rasgos de los movimientos indican un alto gasto de energía, y otros un gasto bajo de energía:
  - El patrón P4 se utiliza más en el breakdown (53%) que en build-up (48%), y es aún menos recurrente en el tema (38%). Inversamente, el patrón P2 es menos usual en el breakdown (31%) que en el build-up (42%), y su mayor uso se da en el tema (50%). Considerando el mayor gasto de energía del P2, esta distribución de los patrones indica que el movimiento de las piernas conduce a un gran gasto de energía en los temas, un gasto menor en los build-up, y aún menor en los breakdowns.
  - Al igual que en el caso de las piernas, la cantidad de movimiento indica poco gasto de energía en los breakdowns, un aumento en los build-ups y el pico máximo en los temas. Esto se manifiesta en las diferencias del nivel alto de cantidad de movimiento (temas=34%; build-up=24%; breakdown=8%) y del nivel bajo (tema=17%; build-up=31%; breakdown=46%). Si observamos los cambios en la cantidad de movimiento durante el tema en la Figura 27, podemos apreciar que la máxima cantidad de movimiento se produce al momento del drop y durante el

inicio del tema que le continúa, cantidad que va decreciendo a medida que avanza el tema.

- Hay menos movimientos de brazos en breakdowns (32%) que en los build-up (55%), y aún menos que en los temas (59%).
- Hay dos rasgos del movimiento indican un gasto mayor de energía en el build-up que en el tema: (i) la gran cantidad de movimientos de nivel alto en brazos (32%, mayor que el 9% en los temas), y (ii) una mayor cantidad de tiempo bailando (93%, algo mayor que el 88% en los temas). El breakdown continúa siendo el de menor gasto de energía, con los menores porcentajes de movimientos de nivel alto en brazos (5%) y la mayor cantidad de tiempo sin baile (12%).
- Menos movimientos no binarios en piernas (1%).
- Si bien la diferencia es muy pequeña, se registra un aumento del patrón de brazos *Acento vertical* (del 0,4% en la mitad de la noche, al 2%), que aquí se producen exclusivamente durante los build-ups.

M  
D  
E  
O  
U  
L  
V  
R  
I  
A  
T  
M  
N  
R  
I  
E  
E  
C  
N  
T  
T  
O  
S  
D  
O



M  
O  
V  
I  
M  
I  
E  
N  
T  
O  
S  
F  
O  
R  
M  
A  
L

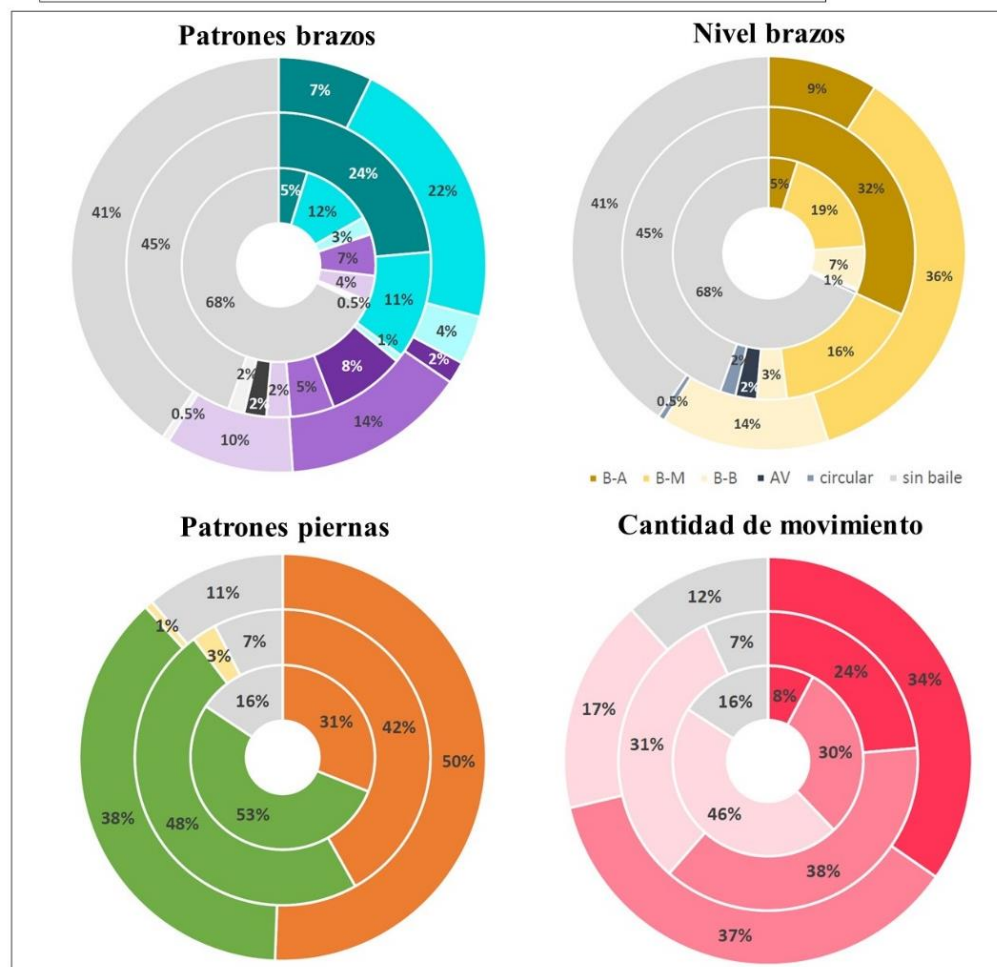


Figura 26. Tiempo en que las personas bailan (a, b) con cada patrón de movimiento y © con cierta cantidad de movimiento en cada sección formal del track del DJ3 (% sobre el tiempo total analizado de cada sección).

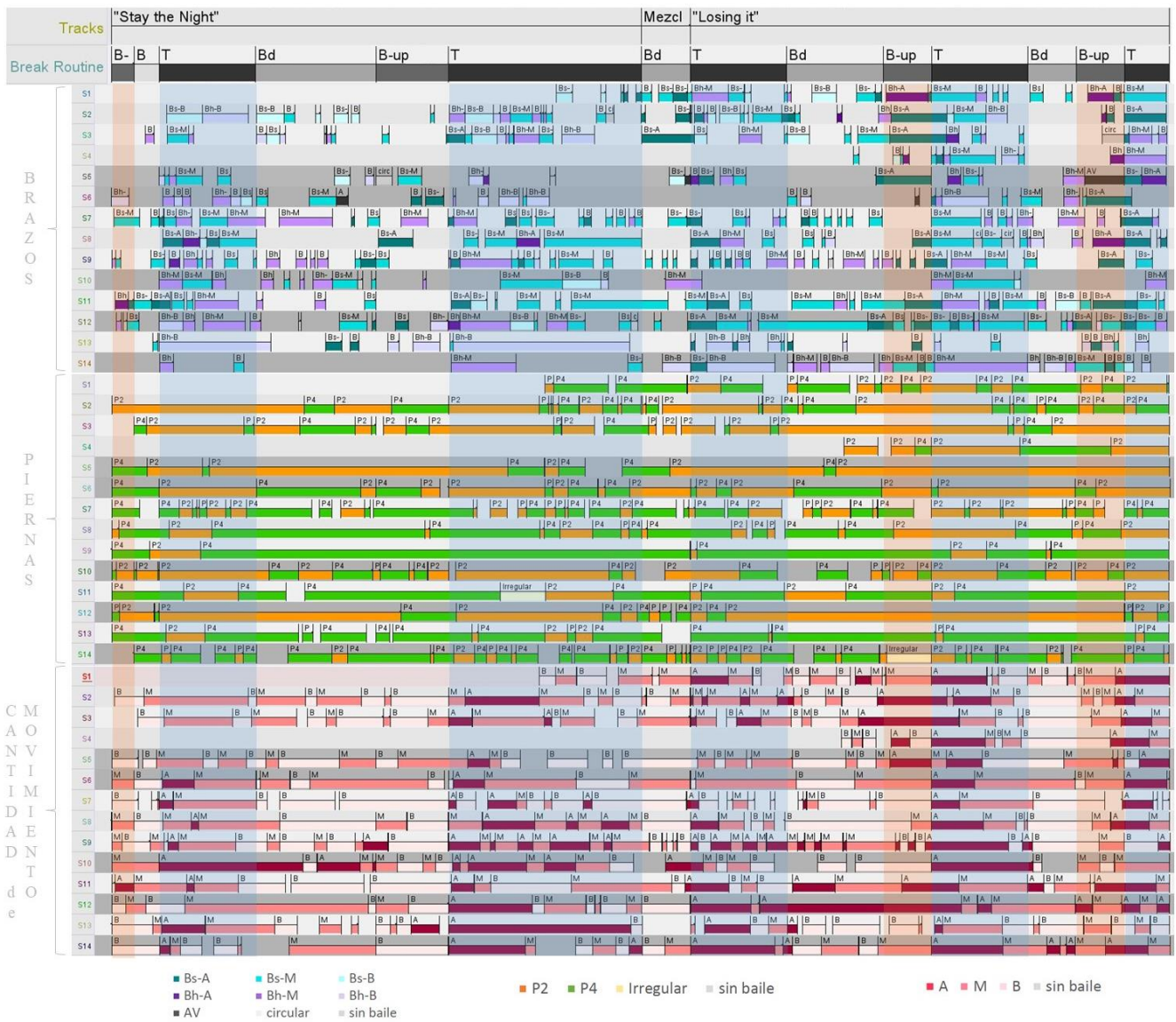


Figura 27. Patrones de movimiento de brazos, piernas y cantidad de movimiento de 16 personas durante los tracks "Stay the Night" y "Losing It" del DJ3. Los lugares en gris indican que el sujeto no está moviéndose.



## Conclusiones parciales

En este capítulo se trabajó sobre el baile en fiestas electrónicas, focalizando en los movimientos compartidos entre las personas y en los rasgos del baile vinculados a la música. Se identificaron un conjunto de patrones de movimiento comunes a todas las personas de la pista, y rasgos micro y macro formales del baile alineados a la métrica musical y a los patrones sonoros de la break routine, respectivamente. Si bien también se identificaron algunos aspectos del baile de carácter individual (es decir, no compartidos con otras personas), al no haberse tratado de un objetivo de los estudios –y, por lo tanto, no haber sistematizado su metodología de análisis– no ocuparán un lugar significativo en la interpretación de los resultados.

En líneas generales, los análisis muestran que el baile en fiestas electrónicas se caracteriza tanto por el alineamiento con la música como también por la comunión corporal entre las personas.

### *La construcción proto-coreográfica sociocultural y personal del baile*

Todas las personas analizadas desarrollan su baile en base a un conjunto reducido de movimientos de brazos y piernas, de rasgos espaciales y temporales específicos. Estos movimientos compartidos que caracterizan el baile en fiestas electrónicas, identificados y descriptos en el Estudio 1, se organizan en una estructura formal propia de las danzas, constituida por tres niveles jerárquicamente diferenciados:

- (a) unidades mínimas o *kinemas* conformadas por los movimientos internos de los patrones. En el caso de las piernas, estas unidades simples de movimiento se constituyen por las pisadas, y en el caso de los brazos, por los dos movimientos de sentido contrario que constituyen cada patrón de movimiento. No existen kinemas aislados (es decir, movimientos únicos que no se completen con otro movimiento en sentido contrario), por lo que no parecieran ser unidades de movimiento significativas por sí mismas<sup>36</sup>;
- (b) unidades centrales o *morfokinemas*, conformadas por los patrones de movimiento de brazos y piernas. Cada uno de ellos se constituye por dos kinemas específicos,

---

<sup>36</sup> El único patrón identificado constituido por un único kinema es el *acento vertical*, constituido por un único movimiento ascendente.

consistentes en los movimientos internos de los patrones (a excepción de P4, que se constituye por 4 kinemas). Estos patrones de movimiento son muy pocos y –al igual que los kinemas– adquieren su identidad por sus rasgos temporales y espaciales;

(c) unidad mayor o *motivo*, conformada por la repetición de los patrones o morfokinemas.

Los patrones de movimiento o morfokinemas no se presentan sólo una vez: todas las personas siempre repiten múltiples veces cada patrón antes de cambiar al siguiente.

Esta estructura proto-coreográfica de tres niveles formales es muy sencilla, pero invariable durante toda la fiesta y compartida por todas las personas en la pista de baile, dado que las personas no realizan otros movimientos por fuera de los kinemas, morfokinemas y motivos descritos.

La combinación de los motivos no forma secuencias estables y compartidas entre las personas, haciendo que el motivo (repetición de morfokinemas) sea la unidad formal de mayor nivel estructural y que la complejidad formal de la estructura de la danza se reduzca a unidades temporales breves. Las estructuras jerárquicamente mayores al motivo –o tiempo que se mantiene la repetición de un patrón– son de otra naturaleza diferente a la de esta proto-coreografía, porque no son compartidas por todos los individuos, lo que se manifiesta en las marcadas diferencias entre la duración de los motivos de cada persona y la consecuente falta de sincronía temporal entre los momentos de cambio de patrón de las diferentes personas de la pista. Por un lado, los comportamientos macroformales grupales no son compartidos por todas las personas y constituyen tendencias generales del movimiento íntimamente vinculadas a los cambios formales de la música (como por ejemplo las tendencias de usar más P2 en temas que en breakdowns). Por otro lado, la organización de los motivos en frases de movimiento de más largo aliento es de carácter individual: algunas personas repiten pocas veces cada morfokinema, cambiando de un patrón a otro velozmente, otras personas sostienen un mismo movimiento durante minutos, y otras alternan entre cambios veloces y lentos de patrón. Aunque los individuos comparten un repertorio común de movimientos que constituye la estructura formal del baile en fiestas electrónicas, es probable que este carácter personal de la organización macroformal del baile sea sumamente significativo en la experiencia del público y en la percepción de tercera persona de la pista de baile, conduciendo a la idea de que el baile en este contexto es “libre”, como expresan algunos de los entrevistados para los estudios que componen los capítulos subsiguientes de esta tesis: “a mí me gusta que sea libre, digamos. En general, es bastante freestyle, el tema del baile, ¿no? Cada cual flashea una” (DJ1), “es un baile que habilita libertades en el movimiento” (P1) o “hay libertad y podés bailar como

quieras” (P3). Dado que no están sincronizadas con los cambios sonoros ni son compartidas entre las personas de la pista, es posible que estas frases de sonido y movimiento sean una auténtica construcción creativa y personal de cada individuo en relación a la música, una forma de corporeización lúdica y formalmente compleja de la música que incluye anticipaciones y retrasos temporales respecto del flujo sonoro, así como también contrapuntos entre el baile y el sonido que no responden a la lógica de la sincronía temporal. En este nivel macroformal, el baile parece constituirse por una interacción con la música más activa por parte del individuo que la que supone la inducción de movimientos por parte de la música, durante la cual cada persona crea un baile a partir de los materiales kinéticos disponibles en la pista que constituyen la proto-coreografía y a partir de un diálogo corporal con la música.

Como he analizado en el Estudio 1, las articulaciones temporales discretas generadas por el cambio de sentido en la dirección espacial de los kinemas presentan una sincronización rigurosa con la música, que abordaré en la sección siguiente. En cambio, las direcciones espaciales de los patrones de movimiento (tanto las direcciones horizontal y sagital de los brazos, como las ubicaciones espaciales de las pisadas en las piernas) no se vinculan con la música; si así fuera, un mismo patrón no podría presentarse en momentos musicales con diferentes características (como el tema y el breakdown), ni diferentes personas se moverían en direcciones espaciales diferentes en un mismo momento, como de hecho sucede en la fiesta. Sin embargo, las personas comparten un repertorio escaso de movimientos de direccionalidades espaciales muy limitadas, por lo que es lógico suponer que existe alguna causa común que determina esos movimientos y no otros. Desde el enfoque enactivista social y cultural, podemos pensar que las direcciones espaciales del movimiento están definidas por la adaptación recíproca y la coordinación del desarrollo espacial de los movimientos de brazos y piernas durante las interacciones corporales entre las personas. Esta determinación sociocultural del desarrollo espacial del baile es producto de las acciones reiteradas y significativas que se producen entre personas durante una o – más probablemente– muchas fiestas. Una de las interacciones que las personas establecen con su entorno social en una fiesta de música electrónica –constituido por los otros individuos presentes en el lugar– es el baile en tanto forma de acoplamiento estructural a los movimientos de su entorno. Es probable que una persona que asiste por primera vez a una fiesta de música electrónica tenga una forma de participación en la interacción social más receptiva que participativa, dejándose orientar por los otros en la forma de sus movimientos para aprender las formas significativas del contexto y acoplarse a él. Desde



esta perspectiva, el baile en estos contextos puede considerarse como una construcción sociocultural del movimiento a partir de las reiteradas interacciones interpersonales, emergiendo como una realidad co-construida y compartida entre las personas de la fiesta. En este sentido, la enacción es un proceso espontáneo en tanto no es planificada conscientemente. Desde la perspectiva sociocultural del enactivismo, el concepto de *movimientos espontáneos con la música* tan utilizado en los estudios empíricos sobre cognición corporeizada es incompleto, dado que la espontaneidad no se limita a la interacción con la música, sino también con las otras personas en la pista.

Hay una característica espacial del movimiento de los brazos que no parece tratarse de una construcción sociocultural producto de la enacción del entorno motor. La prominencia del movimiento de la parte inferior (durante el cual la parte superior del brazo permanece relativamente quieta al costado del torso en un nivel bajo) probablemente se deba a la limitación espacial de los movimientos que genera el amontonamiento de gente en la pista de baile. El movimiento de la parte superior de los brazos genera un alejamiento de los miembros del torso que daría lugar a una expansión de la ocupación del cuerpo en el espacio, algo prácticamente imposible de lograr por los límites que imponen los cuerpos de las otras personas. Es probable que el uso mayoritario de la parte inferior del brazo se deba a esta limitación, que no se encuentra en ninguno de los estudios relevados sobre los movimientos con música electrónica de baile, dado que allí las personas pueden mantener una distancia considerable entre ellas o incluso –en la mayoría de las situaciones– se encuentran solas realizando el experimento. En este sentido, los dos patrones predominantes de los brazos cobran forma en gran parte porque el contexto espacial específico definido por la presencia de una masa de personas en la fiesta determina qué partes del cuerpo son posibles de mover y cuáles no. Desde esta perspectiva, tal vez si las personas tuvieran más espacio para moverse encontraríamos más movimientos de la parte superior de los brazos. En un sentido amplio, es la cultura de masas de las fiestas la que da forma a ciertos rasgos de los movimientos.

Para las personas inmersas en el baile en tanto modo de enacción del entorno motor y musical, la forma que cobran los movimientos en la pista de baile constituye un mundo de significados corporalmente tangibles. Pero dado que este mundo de significados difícilmente sea construido a partir de las dinámicas de interacción corporal durante únicamente una fiesta, la estructura del baile trasciende las interacciones momento a momento en la pista de baile y se convierte al mismo tiempo en un orden normativo que las personas conocen y re-enactúan cada vez que se acercan a bailar a una fiesta. De este

modo, el baile en estos contextos en particular y probablemente el baile social en general se configura sobre un vínculo dialéctico entre construcción e imposición, donde el orden normativo implícito que define la idiosincrasia de cada nicho cultural se comprende, corporeiza, reconstruye y transforma durante la interacción con los otros y con la música.

### *Corporeización del sonido: las sincronías temporales del baile*

En términos de la cognición musical corporeizada, los rasgos del baile sincrónicos con los patrones sonoros indican su determinación por la interacción del individuo con la música. Se identificaron 3 formas de alineamiento de los movimientos con características musicales de temporalidades diversas: la sincronía de los patrones de movimiento con la métrica musical, el comportamiento corporal repetitivo vinculado a la repetición musical, y la cantidad de energía del baile alineada con las secciones formales de los tracks. A continuación analizaré en detalle cada uno de estos alineamientos.

#### *Sincronías microtemporales: métrica musical y entrainment corporal*

El baile en las fiestas se caracteriza por una sincronía sensoriomotora estricta con la estructura métrica binaria de la música electrónica: las articulaciones espaciales discretas de todos los patrones de movimiento predominantes de brazos y piernas coinciden temporalmente con el nivel métrico de la dirección, del tactus, del metro (de 4 beats) y/o del nivel intermedio de 2 beats. Como se describió previamente, el patrón P2 implica una sincronización con el beat y con el nivel de 2 beats, el patrón P4 sincroniza además con el nivel del metro, y los patrones de los brazos se presentan en velocidades diferentes, generando sincronizaciones con todos los niveles métricos desde la división hasta el metro.

Esta rigurosa sincronía temporal de la estructura de los patrones con la métrica musical se condice con los resultados de otros estudios sobre cognición musical corporeizada, que identifican en el ser humano una tendencia a alinear los cambios de dirección de sus movimientos a las estructuras rítmico-métricas del entorno sonoro. Desde esta perspectiva, la música electrónica de baile posee ciertas características acústicas que promueven o inducen esta ajustada y constante sincronía:

- *Sincronía con el nivel de la división*: la sincronía corporal con el nivel de la división se produce en los patrones P2 y P4 de las piernas, y en los kinemas de los brazos ejecutados a alta velocidad. Tanto en brazos como en piernas, la sincronía corporal

con el nivel de la división se produce en el contexto del patrón o motivo que lo contiene y que en todos los casos implica una sincronía con el beat (40,1% de los patrones de los brazos, y el 100% de los patrones de las piernas). Dado que se construyen sobre el movimiento de la pisada en alineación con el beat, todos los patrones de las piernas implican movimientos verticales que involucran una sincronía con el nivel de la división en el momento en que el pie se encuentra en el aire antes de volver a pisar el suelo. En cambio, en el caso de los brazos no se identificó una tendencia a coordinar las zonas espaciales bajas con el beat y las altas con el contratiempo. La coincidencia de las pisadas con los tiempos fuertes confirma empíricamente las suposiciones de Zeiner-Henriksen, que conceptualiza el patrón *poumchak* como una *affordance* para los movimientos verticales, donde el bombo promueve posiciones bajas y el hi-hat, altas. Desde esta perspectiva, en un nivel microtemporal de lo musical (manifiesto en la métrica) y en lo corporal (manifiesto en los cambios de dirección espacial) los graves promueven movimientos descendentes y los agudos, ascendentes. Sin embargo, no todos los tracks analizados en el Estudio 2 poseen el hi-hat a contratiempo del patrón *poumchack*, pero sí el bombo marcando los beats. La ausencia del patrón *poumchack* y su relación con los movimientos verticales puede interpretarse de varios modos. Por un lado, la carga espectral grave, la importancia textural y la alta intensidad del bombo en la música electrónica contrasta por sí mismas con el resto de la textura que –a excepción del bajo– se desarrolla en zonas altas del espectro (incluso en ausencia del hi-hat), generando un patrón grave-agudo de un beat de duración. En este sentido, las ubicaciones espaciales altas de brazos y piernas coinciden temporalmente con la ausencia del bombo, que resalta los planos texturales más agudos. Sin embargo, aunque el nivel de la división suele articularse en otros planos sonoros, el hi-hat del patrón *poumchak* constituye el único plano sonoro de la música electrónica en general y de los track analizados en particular que materializa la división de forma continua, tímbricamente invariable y por lo tanto perceptiblemente ineludible. Por esta razón, también es posible interpretar que la llegada de las piernas a una zona alta del espacio no está sincronizada con ningún plano textural o evento sonoro significativo de los tracks (y, por lo tanto, no implica una corporeización del nivel de la división), sino que el movimiento ascendente y la consecuente ubicación alta de los pies sólo son necesarios para posteriormente alcanzar la zona baja en coincidencia con el bombo y el beat principal. La sincronía con el beat principal sería entonces más relevante en la experiencia fenomenológica

del baile, y el contratiempo corporal no sería entonces un modo de corporeizar los contratiempos métricos de la música, sino sólo consecuencia de un movimiento necesario para generar el alineamiento con el tactus. Esta interpretación es coherente con los estudios sobre movimientos espontáneos con la música que han identificado la predominancia de movimientos verticales en sincronía con el beat. Por último, otra posible interpretación es que la presencia del patrón *poumtchak* en muchos tracks de electrónica y en otros géneros musicales sea tan significativa y constante que las personas construyeron sus repertorios de movimientos por la interacción sostenida con ese patrón más allá del contexto específico de la fiesta analizada y, aunque se elimine en algunos tracks, los movimientos se siguen sosteniendo porque están corporeizados en la historia personal y social de las pistas de baile.

- *Entrainment* o *sincronía con el beat*: a excepción de los patrones de brazos de 4 beats de duración (9,7% del total de temporalidades desarrolladas en brazos), el resto de los patrones de movimiento tanto de brazos como de piernas implican una sincronía con el beat principal. Si bien el entrainment es un fenómeno presente en diversos contextos musicales y de la vida cotidiana, su presencia desmesurada en el baile en fiestas electrónicas parece deberse a ciertas características de la música. Por un lado, los géneros *four-on-the-floor* presentan un beat marcado por el bombo –al menos– de forma constante, nivel métrico que se ve reforzado por otros los planos texturales, cuyas estructuras rítmicas acentúan al menos algunos de los beats del compás. Esto hace que los eventos sonoros que se articulan al nivel del tactus sean fácilmente reconocibles en términos auditivos y –a raíz de la sincronía observada prácticamente omnipresente– también en términos motores. Por otro lado, las investigaciones en cognición corporeizada han identificado que la alta intensidad de frecuencias bajas induce el entrainment con el beat, característica tanto de la composición de los tracks – que le dan al bombo y al bajo un lugar predominante en la textura– como también del sistema de sonido de las fiestas que remarcan la presencia de los graves. El impacto táctil de los beats fuertes, graves e incesantes del bombo parecen conducir a la sincronía motora con el tactus. Por último, los tempos de la electrónica configuran un entorno idóneo para el entrainment, dada su cercanía a las velocidades de nuestra locomoción y otros ritmos motores y fisiológicos de nuestros cuerpos: entre 80 y 160 bpm resulta más fácil sincronizar los movimientos con el tactus que con otros niveles métricos. La acentuación del beat y la claridad métrica en general, la relevancia de las frecuencias bajas y el rango de tempos que caracterizan a la música electrónica son

rasgos sonoros intencionalmente generados por productores y DJs, dando cuenta de un conocimiento práctico sobre la sincronización sensoriomotora subyacente en el baile y los atributos musicales que la promueven. La orientación al baile de la música electrónica determina una gran parte de sus rasgos identitarios más significativos.

- *Sincronía con el nivel de 2 beats*: se articula en los patrones P2 y P4 de las piernas, y en los patrones de brazos de 2 beats de duración –que involucran kinemas de 1 beat– y de 4 beats de duración –que involucran kinemas de 2 beats. El análisis de Butler sobre la abundancia de patrones sonoros o agrupamientos de 2 beats en la música electrónica se manifestó, aunque no de forma constante, en los tracks analizados en el Estudio 2: los planos que prototípicamente marcan el ciclo de 2 beats son el redoblante, y algunos patrones del bajo. Si bien los patrones de movimiento no se presentan al mismo tiempo en todas las personas, se identificó una tendencia mayor al uso del patrón P2 durante los tracks del DJ3 que durante los del DJ2, que puede estar vinculado a sus características métricas. Los patrones sonoros de los diferentes planos texturales del track del DJ2 refuerzan niveles métricos superiores que los de los tracks del DJ3: mientras “Videotrack” presenta varias agrupaciones rítmico-métricas que exceden el nivel del compás, los tracks “Stay the Night” y –principalmente– “Losing it” se basan en patrones sonoros que acentúan los niveles menores al metro. Es probable, por lo tanto, que la organización temporal de los movimientos de las piernas en unidades más breves propia del patrón P2 durante los tracks del DJ3 se vincule a una forma de enacción general de las agrupaciones sonoras breves, aunque no se trate de un comportamiento sincrónico local. Existe otro vínculo posible entre otras características musicales y esta tendencia al patrón P2, que analizaré más adelante.
- *Sincronía con el metro (4 beats)*: dada la recursividad de la estructura métrica musical y de los patrones de movimiento corporales, y dado que este nivel métrico es jerárquicamente superior a los descriptos anteriormente, la sincronía con el nivel de 4 beats es la menos recurrente en términos cuantitativos. Esto se manifiesta tanto en la presencia de patrones de duración menor al metro y que por lo tanto no involucran una sincronización con el nivel de 4 beats (las descritas anteriormente), como también en la cantidad de sincronías internas que presentan los patrones cuya duración total se sincroniza con el metro y que por lo tanto refuerzan cuantitativamente más los niveles métricos inferiores (por ejemplo, la alineación con el metro un patrón P4 involucra necesariamente la sincronía de 4 movimientos con el beat principal y dos ciclos de 2 beats, uno con cada pierna). El nivel del metro se corporeiza más recurrentemente en

las piernas que en los brazos, específicamente en el patrón P4. Los movimientos de los brazos pueden presentar mayor velocidad porque implican menos gasto de energía que en las piernas, que deben mover el peso del cuerpo completo. El patrón P4 implica un gasto de energía menor que el P2 y permite a las personas mantenerse bailando más tiempo.

- *Patrones no binarios*: además de las sincronizaciones con los niveles de la división, el beat, los 2 beats y el metro de 4/4, unas pocas personas desarrollan patrones de movimiento no binarios en las piernas. Podría hipotetizarse que estos patrones no binarios están sincronizados con patrones rítmicos no binarios de la música que plantea Butler. Sin embargo, los tracks de la fiesta analizada no poseen flujos de pulsaciones no binarias ni momentos de indeterminación métrica general, aunque sí algunos planos de ritmos sincopados que –en su mayoría– no exceden el compás. Por esta razón, la hipótesis de la sincronía corporal con métricas no binarias no se sostiene, lo que nos permite elaborar dos posibles interpretaciones desde el enfoque enactivo.
  - Dado que son pocas personas las que realizan patrones no binarios y dado que estas personas los utilizan de forma casi exclusiva durante todo el track, podemos pensar que los patrones no binarios son idiosincráticos de ciertos individuos, que tienden a no sincronizar con la métrica binaria del track. Es probable que estas personas construyan su propia pulsación, usando la música como un entorno sobre el que las personas desarrollan un baile que no se vincula con los patrones sonoros. Así como las ambigüedades métricas de ciertos planos sonoros suelen subsumirse a la métrica binaria general de los tracks de música electrónica, los patrones de movimiento no binarios generan un contrapunto con los eventos métricos binarios de la música. Del mismo modo, podemos pensar que los ritmos sincopados de los tracks (y las ambigüedades métricas, en el caso de haberlas en otras fiestas no analizadas) establecen un contrapunto con los patrones temporalmente binarios en sincronía con otros planos texturales. Bajo la premisa enactiva “[c]onocer es participar” (Di Paolo, 2013, p. 1), la participación corporal desarrollada sobre la sincronización con la métrica binaria de la música deriva en el conocimiento de esas temporalidades musicales binarias. Sin embargo, la participación corporal puede ser diferente a la auditiva y generar así contrapuntos temporales entre ambos modos de acercamiento al entorno: un individuo puede moverse con patrones temporales binarios, pero aún así percibir auditivamente los ritmos sincopados y –de haberlos– los flujos de pulsaciones no binarias.

- En términos cuantitativos, la métrica que predomina en la pista de baile –y que por lo tanto probablemente subsuma fenomenológicamente otras posibilidades de organización temporal– es la métrica binaria, manifiesta en prácticamente todos los movimientos de baile. En el baile del público durante una fiesta, la organización temporal binaria conformada por las sincronías previamente descritas sobresale entre cualquier forma de irregularidad en la construcción corporeizada del sentido musical.

¿Por qué los patrones de movimiento no se alinean ni a niveles métricos inferiores a la división ni a agrupaciones superiores al metro? Si bien el nivel de la subdivisión está presente en la música electrónica en general y en los tracks analizados en particular, la alta velocidad de los eventos que componen ese nivel métrico que dificulta la sincronización corporal con ellos. Otras formas de baile como, por ejemplo, el samba brasilero, presentan movimientos alineados con el nivel de la subdivisión, aunque usualmente en tempos levemente más lentos que los de la música electrónica. En el caso de las fiestas electrónicas, la ausencia de sincronías con el nivel de la subdivisión puede deberse no tanto a una imposibilidad física, sino más bien al objetivo de bailar durante toda la noche, que requiere cierta administración de la energía corporal.

Más allá del caso de la subdivisión, los patrones de movimiento tienden a organizarse en unidades temporalmente breves, en sincronía con niveles métricos inferiores al metro. Esto puede tener varias explicaciones. Por un lado, la brevedad y simpleza de los patrones de movimiento que caracterizan a este tipo de baile puede deberse a que no son imitados, aprendidos o estudiados de forma consciente y buscada (como sucede en otras formas de baile, desde el samba brasilero o el tango hasta el ballet), sino enactuados inconscientemente en el entorno socio-motor de la fiesta. Independientemente de la sincronía temporal con la música, una secuencia de movimientos de larga duración sería simplemente difícil de recordar y reproducir sin hacer uso de capacidades cognitivas más complejas que los procesos de adaptación e incorporación mutua puestos en juego en la enacción de los patrones de movimiento disponibles en la pista de baile. Por otro lado, aunque la música electrónica presenta agrupaciones sonoras del nivel del metro o mayores (por ejemplo, en los tracks analizados se identificaron patrones sonoros repetitivos de 2 y 4 compases de duración, además de las estructuras macroformales de la break routine), la mayoría de los patrones sonoros que conforman un track presentan duraciones de un beat, dos beats o incluso menores al beat (como el flujo de semicorcheas del hi-hat o del shaker). Desde esta perspectiva, la duración breve de los patrones periódicos y repetitivos de esta

forma de baile puede interpretarse como una forma de corporeizar la relevancia acústica de los eventos que refuerzan estos niveles métricos inferiores que, además, se acercan más a nuestros ritmos corporales. Desde un punto de vista enactivo, el acoplamiento estructural del cuerpo de los bailarines a la música electrónica favorece los períodos temporales breves porque su presencia material es perceptivamente (auditiva y táctilmente, esta última sobre todo vinculada a los eventos del bombo) más sobresaliente que la de los períodos largos, y porque nuestros ritmos biológicos pueden adaptarse más fácilmente a esas duraciones breves.

Las diferentes sincronías sensoriomotoras con los niveles métricos de la música se presentan simultáneamente en el baile tanto de una misma persona como del conjunto de personas en la pista. Por un lado, cada persona suele moverse con diferentes temporalidades en brazos y en piernas; por ejemplo, utilizando el patrón P4 y organizando temporalmente los movimientos de los brazos en sincronía con el nivel de la división y del tactus. Además, la estructura formal de la danza configura una organización jerárquica de la temporalidad de los movimientos; por ejemplo, el patrón P4 tiene una duración de 4 beats que internamente se organiza por los movimientos de 2 beats de duración en cada pierna, los movimientos de un beat en cada pisada y del nivel de la división en el momento en que el pie está levantado entre pisada y pisada. Todas estas duraciones no son aleatorias sino que surgen de la sincronía con la métrica musical, producto de la búsqueda de acoplamiento sensoriomotor al entorno sonoro. De este modo, los patrones de movimiento llevados adelante por cada persona corporeizan los diferentes niveles de la estructura métrica en términos jerárquicos, tal como se desarrolla en el plano sonoro. Por otro lado, en un mismo momento de la noche, las diferentes personas en la pista sincronizan sus movimientos con diversos niveles métricos de la música de forma simultánea. La pista de baile se convierte en un mapa de temporalidades motoras y musicales con los que cada persona interactúa, de lo que pueden derivarse dos aspectos relevantes para la descripción enactiva de la experiencia en fiestas electrónicas. Uno es la alineación de los movimientos de las diferentes personas en la pista como resultado de estas sincronías con la música: no se trata tanto de una coordinación interpersonal propiamente dicha (en la que las personas tienen la intención mutua de alinear sus movimientos a los del otro) sino una consecuencia de la interacción individual con la música. Aun así, la sincronización interpersonal genera sensación de bienestar y aumenta la empatía entre las personas (Behrends, Müller y Dziobek, 2012), por lo que es probable que estos alineamientos compartidos entre los miembros del público generen sensación de unidad y de afinidad. Otro es la enacción



indirecta de la temporalidad musical a través de la enacción de la temporalidad del entorno motor de la pista: la sincronía con la métrica musical puede no deberse sólo al mecanismo de percepción-acción basado en la audición de la música, sino también en la percepción visual y kinética de los movimientos sincronizados con la métrica musical de la masa de gente en la pista de baile. Este modo de interacción entre las personas no implica la construcción mutua de una temporalidad emergente de las dinámicas corporales de coordinación (como plantean los enfoques sociales del enactivismo), dado que el acoplamiento al perfil sónico de la música parece primar en la organización temporal del baile de todas las personas. De lo contrario, deberíamos poder observar temporalidades motoras diferentes a las musicales y compartidas entre las personas de la pista.

La distribución de las sincronías sensoriomotoras –tanto en el cuerpo de una persona como en la pista de baile– manifiesta una corporeización de varios niveles métricos musicales de forma simultánea. Desde la perspectiva enactiva, esta organización temporal de los movimientos es una forma de acoplamiento estructural al entorno sonoro. En términos materiales, tanto la música como el movimiento son fenómenos intrínsecamente temporales, cuyas características acústicas –en el primer caso– y espaciales –en el segundo– varían momento a momento. La mayoría de las músicas presentan saliencias acústicas que definen un perfil sónico isócrono en ciertos niveles temporales. En el caso de la música electrónica, el contorno sonoro se compone de ciclos temporales de aproximadamente 250, 500, 1000 y 2000 milisegundos (en un track de 120 bpm), que conceptualizamos como división, beat o tactus, y los niveles métricos de 2 y 4 beats, respectivamente. Estos periodos temporales son generados a partir de la duración de los patrones rítmicos y de alturas, pero también del trabajo sobre las frecuencias graves, la intensidad y los sonidos percusivos, cuyo componente táctil es percibido kinéticamente por los bailarines. Dado que esas temporalidades propias de la materialidad de la música electrónica coinciden con las temporalidades corporales propias del ser humano, las personas tienden coordinar intencional pero tácitamente las características espaciales de sus movimientos a estas características acústicas del entorno sonoro que presentan temporalidades cercanas a nuestras posibilidades motoras. Estos movimientos constituyen en sí mismos un sentido de la métrica musical, construido física, espontánea y naturalmente durante la interacción corporal con la música. La música electrónica de baile resalta especialmente estas temporalidades, porque son idóneas para el acoplamiento sensoriomotor. A diferencia de los entornos físicos descritos por la teoría de la autopoiesis y el enactivismo, la música es un tipo de entorno sonoro creado por el ser

humano, y la música electrónica en particular es un tipo de entorno sonoro creado específicamente para promover el acoplamiento sensoriomotor. En este sentido, el pasaje de la sincronización motora al baile en estos contextos es mínimo y sutil: productores y DJs trabajan el material sonoro buscando tácita pero intencionalmente promover el movimiento y la sincronía temporal con los eventos musicales, a partir de los cual las personas construyen conjuntamente un baile estructuralmente simple pero contundente.

La idea difundida en la comunidad electrónica de que *todo el techno está en 4/4* verbaliza la experiencia corporal predominantemente binaria de los géneros *four-on-the-floor*. En tanto forma de hacer sentido o construir un mundo de significados del entorno sonoro, la sincronía sensoriomotora con los diferentes niveles métricos de la música indica una corporeización de la temporalidad musical a través del acoplamiento estructural de nuestros movimientos corporales al entorno sonoro. Esta interpretación enactiva de las sincronías métricas se distancia del concepto de *movimientos inducidos por la música*, dado que supone una búsqueda intencional de acoplar las acciones humanas al entorno y una regulación del proceso por parte del individuo; de no ser así, las personas difícilmente podrían detener sus movimientos para –por ejemplo– encender un cigarrillo en el medio de la pista mientras la música continúa sonando, o cambiar de patrón de movimiento cuando la música no presenta ningún tipo de cambio significativo.

Los patrones de movimiento identificados en el Estudio 1 pueden pensarse como los gestos básicos de las danzas que propone Naveda, en los que los niveles métricos de la música se corporeizan regularmente en ciertas locaciones espaciales específicas, aunque la relación entre la locación espacial y la sincronía con la métrica musical de los gestos básicos de la música electrónica presenta mayor variabilidad que en el samba brasileiro. En los patrones de las piernas identificados, la localización espacial de cada beat marcado por cada pisada varía en cada presentación del patrón: a veces el patrón puede iniciarse con el pie derecho y sincronizarse con el primer beat del compás, y a veces con puede iniciarse con el izquierdo y también sincronizarse con el primer beat del compás, invirtiendo la relación entre locación espacial y evento métrico respecto de la primera opción. En el caso de los brazos, la relación fuerte-débil de la métrica binaria no se corporeiza en locaciones espaciales específicas. Esta mayor variabilidad de los gestos básicos del baile en fiestas electrónicas respecto del samba brasileiro puede vincularse al carácter fuertemente espontáneo del primero.

## Alineamientos mesotemporales: la repetición musical y corporal

Como he descrito en el capítulo 1, el baile suele caracterizarse por la repetición de patrones de movimiento, tanto en danzas tradicionales como también en situaciones de movimientos espontáneos con la música cercanos al baile. En ambos casos, la periodicidad de los movimientos no ha sido tema de indagación y es asumida no sólo como un rasgo idiosincrático de las danzas, sino del movimiento humano en general como, por ejemplo, propone la conceptualización del individuo como un oscilador que tiende a entrar en sincronía (o *entrain*) con los movimientos periódicos de otro oscilador.

Según los resultados de los estudios presentados en este capítulo, el baile en fiestas electrónicas presenta movimientos periódicos, que podemos interpretar como vinculados a la naturaleza propia de las danzas en particular o de los movimientos humanos en general. Sin embargo, el nivel de repetición de los movimientos en este contexto es especialmente alto; dado que casi la totalidad de los movimientos de todas las personas de la pista son repetidos múltiples veces, la periodicidad de los movimientos le otorga una parte de su identidad a este baile, razón por la cual se lo conceptualizó como un rasgo propio de su estructura (*motivo*).

La característica repetitiva del baile en fiestas electrónicas puede explicarse por varios motivos.

En primer lugar, la música electrónica posee ciertas características que se vinculan con la repetición motora.

- Por un lado, en relación al vínculo del carácter repetitivo del movimiento con la música, estudios previos han mostrado que los movimientos periódicos espontáneos son más recurrentes cuando la música presenta un tactus claro, poca complejidad rítmica y gran cantidad de elementos percusivos, todas características fundamentales de la música electrónica. Aunque el vínculo entre estos rasgos sonoros y la periodicidad de los movimientos no es claro, esta tendencia en la organización de los movimientos espontáneos se sostiene en el baile en fiestas electrónicas.
- Por otro lado, la repetición motora puede explicarse como un modo particular de enacción de la repetición musical. Mientras la duración de cada patrón de movimiento se encuentra en íntima relación con la estructura métrica y por lo tanto cada unidad de movimiento está en sincronía con la organización microtemporal de la música, la duración o cantidad de repeticiones de cada patrón no se encuentra en sincronía con ningún rasgo musical específico. Es decir, los momentos de inicio y finalización de las

reiteradas repeticiones de un patrón (o, en otras palabras, los momentos de cambio de patrón de movimiento) no se relacionan sistemáticamente a los momentos de inicio o finalización de las repeticiones musicales (o momentos de cambio de patrón sonoro). Esta falta de sincronía no hace posible pensar el vínculo entre repeticiones motoras y musicales en términos de sincronía sensoriomotora. Sin embargo, sí es posible pensar en el carácter repetitivo y no direccional de los movimientos como una forma de darle sentido al entorno sonoro a través de un acoplamiento general con el carácter repetitivo y no direccional de la música, que no involucra un comportamiento sincrónico sino una adecuación de los modos de organización temporal de los movimientos a los de la música. En este sentido, la repetición de la música permite una forma de comportamiento repetitivo coordinado (pero no sincrónico) con el entorno sonoro. De la misma forma, la predominancia de movimientos súbitos y lineales también puede interpretarse como determinada por la presencia constante en la música de elementos rítmicos, de sonidos breves, con mucho ataque y poco cuerpo, y prácticamente nula variación sonora interna.

En segundo lugar, la repetición incesante de los movimientos puede tratarse de una estrategia para la enacción del entorno socio-motor. Más allá de si la repetición motora se origina en la enacción de la música o no, el baile de la fiesta se caracteriza por movimientos repetitivos, por lo que un individuo moviéndose sin repetir sus movimientos desentonaría marcadamente con el baile de la pista. Del mismo modo que la brevedad y poca variabilidad de los patrones de movimiento se adecuan a las posibilidades de aprendizaje y memoria propias de un proceso tan simple y subpersonal como la enacción, también es posible que la característica repetitiva del baile en fiestas electrónicas se vincule –al menos en parte– a la necesidad de recordar y sostener las formas de moverse propias del contexto y definidas por la enacción conjunta de la música y del baile.

En tercer y último lugar, también es posible que el consumo de sustancias psicoactivas promueva la repetición en el baile. Tanto el acento en la percepción y la sensación corporal como la sensación de pérdida de la individualidad y del control pueden vincularse a un estado de cierta ausencia mental (que analizaré en el capítulo 8) que dé lugar a comportamientos repetitivos involuntarios.

## Alineamientos macrotemporales con la break routine

Hasta aquí me dediqué a interpretar las interacciones de los diferentes aspectos que componen la estructura del baile con el entorno sonoro y el entorno corporal-social de la pista. Mientras esta estructura es compartida por todas las personas del público, los cambios macroformales del movimiento presentan una variabilidad mucho mayor. Sin embargo, en el Estudio 2 se identificaron algunas tendencias generales del baile en relación a la estructura formal de la música, que confluyen en un rasgo del movimiento: la cantidad de energía. Las personas alinean la cantidad de energía de sus movimientos con las secciones formales de los tracks. Esta energía se manifiesta en (i) la presencia o la detención del movimiento, (ii) la cantidad de movimiento y en el uso de ciertos patrones en brazos y piernas, específicamente de (iii) el patrón P2 y (iv) los movimientos de nivel alto en los brazos.

- (i) *Momentos de movimiento y de detención del movimiento.* El movimiento de las piernas de las personas de la pista se mantiene más o menos constante y estable durante toda la fiesta, prácticamente sin diferencias entre las secciones formales de los tracks en relación a los momentos de detención del movimiento. El movimiento incesante de las piernas puede interpretarse como motivado por una tendencia al acoplamiento constante con la música. Podemos pensar que los momentos en los que las personas mueven sólo las piernas con una cantidad muy baja de movimiento no se tratan de situaciones de baile, sino más bien de formas de adaptación inconsciente, involuntaria, automática y subpersonal al entorno sonoro. Si bien los conceptos de movimientos inducidos por la música o de respuestas sensoriomotoras a la música proponen una pasividad del ser humano propia de la perspectiva computacional de la cognición corporeizada a la que el poscognitismo en general y esta tesis en particular se oponen, pareciera que el contexto de las fiestas electrónicas posee ciertas características que no causan pero sí promueven el movimiento corporal ininterrumpido. Según lo analizado hasta el momento, esas características se encuentran tanto en la música (sus tempos, estructura métrica, repetición, intensidad y presencia de frecuencias bajas) como en la pista de baile (dado que para acoplarse a la multitud de gente en movimiento en la pista es necesario moverse). Los brazos, en cambio, presentan muchos más momentos de quietud que las piernas. Esto puede interpretarse como una forma de movimiento más consciente y voluntaria, o como un acoplamiento a ciertos rasgos musicales más específicos que los que promueven el movimiento incesante de las piernas. En este último caso, los rasgos musicales a los

que cada persona adapta sus movimientos difieren necesariamente entre los individuos, dado que no hay un comportamiento unificado en relación a los momentos y tipos de movimiento que permita vincularlos a un aspecto común de la música. Aunque los momentos de detención del movimiento de los brazos se distribuyen de forma relativamente homogénea durante toda la fiesta, durante los temas y build-ups las personas tienden a mover más sus brazos y por lo tanto gastar más energía que durante los breakdowns. Esta diferencia en el baile puede interpretarse como una corporeización de la textura y/o la composición espectral de la música: el movimiento tiende a desaparecer junto a algunos planos sonoros o zonas del espectro durante los breakdowns y a reaparecer junto a esos mismos planos o zonas espectrales durante el build-up y -principalmente- a partir del drop y durante el tema.

- (ii) *Cantidad de movimiento.* Del mismo modo que en el análisis anterior sobre los brazos, la cantidad de movimiento aumenta durante los temas, en especial inmediatamente luego del drop. La cantidad de energía implicada en la realización de una gran cantidad de movimientos es obviamente mayor que la gastada al realizar pocos movimientos. El aumento de la cantidad de movimientos durante los temas puede interpretarse como una forma de corporeización del aumento de energía en la música: la reintroducción de los planos sonoros previamente silenciados o la eliminación de los filtros que atenuaban una zona importante del espectro generan no sólo un aumento de planos sonoros, sino también un aumento de intensidad. En este sentido, hay una relación lineal entre la cantidad de energía musical y la cantidad de energía del baile, donde un aumento en la primera se traduce en un aumento en la segunda. Este tipo de vínculos tan directos entre música y movimiento suelen ser interpretados como relaciones de causalidad donde la música es la causa del movimiento; sin embargo, esta situación en torno al drop puede perfectamente interpretarse como un modo de adaptación intencional a la energía musical, a partir de la cual se le da sentido a ese rasgo de la música.
- (iii) *Patrones de piernas.* La predominancia del patrón P2 en los temas respecto de los breakdowns implica un aumento en el gasto de energía en la pista de baile, lo cual puede interpretarse en términos enactivos del mismo modo que los dos aspectos anteriores del movimiento.
- (iv) *Patrones de brazos.* La variabilidad de los movimientos de los brazos se mantiene en el nivel macroformal, en el que no se identificaron vínculos recurrentes o sistemáticos entre los patrones de movimiento y la música, ni entre los patrones de diferentes

personas. El único aspecto del movimiento que se organiza parcialmente en relación a la estructura formal de la música es el *nivel* de los movimientos, que implica cierta cantidad de energía: los movimientos altos requieren más energía que los bajos porque requieren el sostenimiento del peso de los brazos en contra de la gravedad. A esto se le suma que los movimientos altos tienden a presentar duraciones más breves alineadas con el nivel del tactus, lo que aumenta la cantidad de movimiento y la cantidad de energía gastada en realizarlos; a diferencia de los movimientos medios y bajos, que tienden a presentar duraciones más lentas (alineadas con el nivel de los 2 beats o del metro). En línea con lo que vengo analizando hasta ahora, los brazos realizan más movimientos de nivel alto durante el tema que durante los breakdowns, contribuyendo al aumento de gasto de energía durante esta sección formal. Pero lo más interesante es la predominancia de movimientos altos en los build-ups, incluso por sobre los temas. Los build-ups se construyen sobre elementos sonoros que se perciben como direccionales (como los barridos de frecuencia que generan gestos de altura ascendente) o cargados de una gran tensión (como los efectos de redoble en la percusión) que se espera que deriven en el drop. Estos procedimientos compositivos aumentan la expectativa de cambio o de resolución, lo cual suele derivar en un aumento del *arousal*, de la atención y de la tensión corporal que persigue la preparación para la acción que inconscientemente se espera realizar en el evento futuro, todos procesos cognitivos que implican un gasto de energía elevado (Huron, 2008). Los movimientos altos durante el build-up pueden interpretarse como una corporeización del aumento del *arousal* o del aumento de tensión musical percibida auditivamente y kinéticamente, o también como una anticipación de los movimientos que se realizarían en el drop esperado. Estos vínculos entre estados mentales y baile serán discutidos más profundamente en la Parte IV de la presente tesis.

Dado que tanto la manipulación de los graves como los cambios de intensidad tienen un rol protagonista en la estructura formal de los tracks analizados en el Estudio 2 (y en los tracks de electrónica en general), es probable que también cumplan un rol en estas diferencias en la cantidad de energía puesta en el baile en cada sección formal. El gran nivel de presión sonora general en las fiestas y la alta intensidad de los graves genera una tactilidad poco frecuente en otras músicas. Este carácter táctil de la música electrónica es producto de que las vibraciones sonoras generan vibraciones físicas sobre diferentes partes del cuerpo de los bailarines. Esta vibración corporal es un fenómeno exclusivamente físico, una resonancia de nuestra carne en tanto objeto material del mundo. En tanto materia, nuestros

cuerpos poseen ciertas características físicas que permiten ciertas formas de interacción física con el entorno. En un sentido *exclusivamente físico*, las características materiales de, por ejemplo, nuestro pecho resuenan ante ciertas vibraciones físicas del aire. Esta vibración genera una sensación táctil que excede el ámbito de lo puramente físico. Esta sensación puede contribuir al baile, modulando ciertos rasgos del movimiento corporal como la energía gastada momento a momento: la sensación físico-mental de tactilidad que genera una vibración corporal puede desencadenar el deseo o la acción de expresarla o canalizarla a través del movimiento corporal, es decir, puede generar o amplificar el deseo de bailar. Sin embargo, esto no significa, por un lado, que la sensación táctil sea una condición necesaria para el baile y la experiencia musical, pero sí es un rasgo específico de las fiestas electrónicas. Podemos pensar lo mismo en el campo de la audición: las vibraciones del aire llegan a nuestros oídos, que poseen una composición física que vibra ante algunas de esas vibraciones y las transforma en impulsos eléctricos que dan lugar a la percepción auditiva. Y, por otro lado, tampoco significa que estas vibraciones causan de forma física y lineal un tipo de comportamiento específico, dado que el nivel de modificación corporal que implica estas vibraciones se sitúa en nivel de la sensación táctil y no de la conducta motora. La idea que quiero resaltar es que estas micro-modificaciones físicas que generan las vibraciones del cuerpo en presencia de ciertos rasgos acústicos dan lugar a una sensación táctil que —en términos fenomenológicos— aparenta no ser tan *micro* y puede ser la causa del aumento de la cantidad e intensidad del baile al momento del drop.

El pasaje del ámbito físico de las vibraciones acústicas y corporales al cognitivo de la percepción auditiva, táctil y de la experiencia mentalmente estructurada no está totalmente resuelto por el poscognitismo en general y menos aún por el enactivismo, por lo que esta explicación tiene algunas lagunas que no pueden resolverse sólo a partir de la interpretación de los resultados de este capítulo. Sin embargo, a partir de estas interpretaciones es posible hacer una crítica aún más profunda a ciertos conceptos sobre la cognición corporeizada derivados de perspectivas computacionales. En relación a la tactilidad de la música electrónica, el baile no puede pensarse como resonancia conductual, porque, aunque la vibración corporal es una resonancia física que se produce en términos causales (la gran amplitud de las ondas producto de la alta intensidad de la música genera una vibración corporal que a su vez da lugar a la sensación táctil), el baile es una conducta que no tiene una relación lineal con estas vibraciones físicas del cuerpo. El baile es una forma de comportamiento que implica una intencionalidad (no necesariamente consciente) y un acoplamiento al entorno sonoro regulado por el individuo, al menos en el caso de las



fiestas electrónicas. La causalidad lineal parece poder sostenerse en el ámbito físico, pero los conceptos de resonancia conductual y de movimientos inducidos por la música se sitúan en formas de comportamiento humano que exceden completamente el ámbito de lo material y cuyo origen no puede explicarse en base a relaciones causales simples.

### *El aumento de energía del baile durante la fiesta*

Los análisis del Estudio 2 muestran que hacia la mitad de la noche el baile del público implica un gasto de energía menor que hacia el final de la noche. Esta mayor cantidad de energía física destinada al baile al final de la noche se manifiesta en el aumento de la cantidad de movimiento, de movimientos de nivel alto y del patrón P2 de las piernas. Esta diferencia en las características del baile puede vincularse a dos variables.

Por un lado, puede deberse a que los movimientos que hacen a la interacción corporeizada con la música son diferentes cuando las músicas presentan características diferentes. Mientras hacia la mitad de la noche los tracks seleccionados por el DJ2 presentan rasgos sonoros propios del House, los reproducidos por el DJ3 se acercan más al Techno. El Techno en general y los tracks “Stay the Night” y “Losing it” mezclados por el DJ3 en particular se caracterizan por la presencia constante de build-ups vinculados al uso dinámico de efectos lowshelf, ruidos y risers que generan una sensación de direccionalidad en la música. En cambio, el House en general y sobre todo los subgéneros vinculados al disco como los seleccionados por el DJ2 presentan menos elementos sonoros direccionales y están más basados en la construcción y transformación motivica de los planos sonoros (siempre dentro de los límites estéticos y tecnológicos de la electrónica). Es posible que la direccionalidad propia de las técnicas de producción de build-ups cause un estado de expectativa musical en el público que genere una mayor activación corporal, manifiesta en una gran cantidad de movimiento. De ser así, esta relación entre expectativa musical y energía del movimiento podría llegar a presentarse en otras formas de experiencia musical, diferentes a las de las fiestas electrónicas.

Por otro lado, también es posible que las personas lleguen a ese momento de la fiesta en un estado psicológico que tienda a un deseo de bailar con más energía, ya sea que ese estado se logre por el pico del estado psicodélico vinculado al consumo de MDMA (que aumenta la velocidad psicomotora, la hipervigilancia, la energía e inhibe las inseguridades), por una retroalimentación de la excitación entre la gran cantidad de personas que caracteriza el estado de la pista a esas altas horas de la noche, o porque el desarrollo musical de la noche

fue llevando paulatinamente a una activación corporal cada vez mayor. Este último punto puede vincularse con los géneros musicales (de modo que el desarrollo de la fiesta vaya del House al Techno justamente para lograr que el público baile más), pero conduciría a pensar que la cantidad de energía de los movimientos no depende únicamente de ellos; en este caso, una persona no bailarían un track de Techno con mucha energía si sonara al inicio de la noche.

Es probable que todas estas causas confluyan en un mismo fenómeno complejo: las personas consumen sustancias en ciertos momentos de la noche para lograr el efecto máximo hacia el final de la fiesta, cuando el mar de gente que habita la pista exagera el deseo y la necesidad de moverse, y el DJ de cierre (que sabe todo esto y –como analizaré en los capítulos siguientes– lo observa durante su performance) toca música que acompaña, promueve, exagera o dispara ese estado del público.

### *Aportes y limitaciones metodológicas*

Algunos de los resultados de este trabajo muestran la relevancia del diseño ecológico y cualitativo en el estudio del baile social, no utilizado en el campo de la cognición musical corporeizada: por un lado, se encontró mayor significatividad en las direcciones vertical y horizontal para la elaboración de categorías de análisis, en contraposición al predominio estadístico de la dirección vertical registrada por los estudios sobre baile de las ciencias cognitivas corporeizadas, y, por otro lado, se identificó poco movimiento del segmento superior de los brazos probablemente debido a la limitación espacial que genera el amontonamiento de gente en la pista de baile y que impide el alejamiento de los brazos del torso.

Para terminar, señalaré algunas limitantes metodológicas de ambos estudios.

En primer lugar, los resultados de este estudio de caso no son generalizables a toda la escena electrónica. Por un lado, no es posible saber si estos patrones de movimiento se sostienen por fuera de la fiesta analizada. Si los patrones de movimiento analizados no se repitieran en otras fiestas, entonces serían un producto de las interacciones corporales entre las personas durante esa fiesta en particular. Si los patrones de movimiento efectivamente se repitieran en otras fiestas, entonces podríamos interpretar que las sucesivas interacciones corporales en las diversas fiestas configuraron una coreografía que caracteriza este tipo de baile. Según esta última interpretación, el baile en fiestas (y probablemente el baile social en general, con otros patrones de movimiento) no sería sólo el resultado de la interacción

con el entorno sonoro, sino también el resultado de una larga historia de multitudes interactuando corporalmente y coordinando espacialmente sus movimientos en la pista de baile, o –en otras palabras– una coreografía que las personas aprenden, reproducen y recrean activa pero tácitamente, haciendo del baile una realidad co-construida y compartida por las personas de la fiesta. Por otro lado, tampoco es posible generalizar las características del baile con House y Techno a otros géneros de música electrónica. Y, por último, los resultados tampoco son generalizables a otras culturas o zonas geográficas, dado que es posible que ciertos rasgos del baile analizados sean característicos de la forma de bailar o incluso de moverse de la cultura rioplatense, argentina o latinoamericana, y que, por lo tanto, en otros lugares del mundo el baile con música electrónica adquiera otras características.

En segundo lugar, el diseño metodológico del presente estudio no permitió analizar la variable del consumo de estupefacientes sobre el baile, y es posible que la hiperactividad tenga algún efecto sobre la calidad súbita de los movimientos de brazos y el aumento de la cantidad de movimiento hacia el final de la fiesta.

Por último, los análisis del trabajo se realizaron a partir de una observación de tercera persona, por lo que es posible que la experiencia fenomenológica y personal del baile no coincida exactamente con las categorías de movimiento elaboradas bajo una observación externa, y que una persona bailando con música electrónica pueda sentir y dar sentido a sus movimientos de una forma diferente a lo que un observador externo puede captar.

## Capítulo 7. Metáforas sobre la experiencia musical

En este capítulo abordaré empíricamente el estudio de las metáforas conceptuales elaboradas sobre diversos ámbitos de la experiencia musical en fiestas electrónicas, a partir de entrevistas realizadas a DJs y asistentes a fiestas. El objetivo del análisis fue identificar expresiones metafóricas sobre la experiencia musical en fiestas electrónicas y describir su estructura imagen-esquemática.

### Método de análisis

La lingüística cognitiva es un enfoque de la lingüística que busca vínculos entre el lenguaje y otros ámbitos de la experiencia y la cognición. La Teoría de la Metáfora Conceptual es uno de los enfoques utilizados para el análisis (entre otros como la gramática cognitiva, la teoría de la integración conceptual y la semántica de marcos) (Ibarretxe-Antunano y Valenzuela, 2012). El enfoque de la metáfora conceptual en la lingüística cognitiva busca identificar y analizar expresiones lingüísticas que utilizan un vocabulario o área semántica correspondiente al dominio imaginístico para referirse a conceptos abstractos, no correspondientes a esa área. El método consiste en la agrupación de expresiones de acuerdo a la similitud semántica de sus componentes, asumiendo que esa similitud da cuenta de la existencia de una metáfora conceptual (Valenzuela, 2009). Dado que la tendencia del campo de la lingüística cognitiva de no explicitar los pasos metodológicos del análisis (Valenzuela y Soriano, 2005), el método de análisis usado aquí fue reconstruido a partir de las sucintas descripciones metodológicas que los autores brindan en los diversos artículos referidos en el capítulo 4. A continuación, describiré y justificaré cada paso del método de análisis utilizado:

- 1) Identificación de todas las expresiones metafóricas en torno a la experiencia musical, que derivó en su agrupación en 3 áreas temáticas: la música, el público y la performance del DJ. Este paso requirió de la definición de los requisitos para la identificación de las *expresiones metafóricas*, que implica una diferenciación con las expresiones literales. Lakoff plantea:

Aunque la vieja distinción literal-metafórico está basada en supuestos que han probado ser falsos, uno puede hacer un tipo diferente de distinción entre lo literal y lo metafórico: aquellos conceptos que no son comprendidos a través de la metáfora conceptual pueden ser llamados *literales*. Mientras se puede argumentar que una gran parte de los conceptos comunes como causalidad y propósito son

metafóricos, hay no obstante un rango extenso de conceptos no metafóricos. Una oración como *El globo se fue hacia arriba* no es metafórica, y tampoco la favorita del filósofo *El gato está sobre la alfombra*. Pero en seguida que nos alejamos de la experiencia física concreta y empezamos a hablar de abstracciones o emociones, la comprensión metafórica es la norma (Lakoff, 1993, s/p)

El lenguaje literal se compone de conceptos lingüísticamente expresados que –bajo una convención sociocultural implícita– refieren a la experiencia física, estructurada imagen-esquemáticamente. Cuando el vocabulario literal es utilizado en referencia a conceptos abstractos, nos encontramos ante expresiones lingüísticas metafóricas.

Pragglejaz Group (2007) propone un método para la identificación de metáforas, que aquí utilizaré para metáforas conceptuales, con una leve adaptación. El método consiste en (i) establecer el *significado contextual* de cada unidad léxica (es decir, a qué entidad, relación o atributo refiere o se aplica en la situación aludida en el texto), y (ii) determinar si esa unidad tiene un significado más básico utilizado en otros contextos diferentes al evocado en el texto. El significado básico es definido por los autores como más concreto, relativo a la acción corporal, más preciso y/o históricamente más antiguo. Si bien estos rasgos recuerdan a los esquemas-imagen, los autores no apuntan al análisis de metáforas conceptuales. En esta tesis, el significado básico o literal se buscará explícitamente en las estructuras imagen-esquemáticas presentadas en el capítulo 4.

En síntesis, en los análisis realizados consideré como metafórica una expresión cuando (i) su significado en el contexto del discurso del entrevistado refiere a un concepto abstracto vinculado a la experiencia musical, y (ii) el vocabulario utilizado tiene un significado literal vinculado a conceptos emergentes de la experiencia física estructurada imagen-esquemáticamente.

- 2) Clasificación y agrupación de las expresiones. En primer lugar, se agruparon las expresiones según su significado contextual específico (es decir, según el concepto abstracto al que refieran); por ejemplo, las expresiones *Poner música* y *Pasar música* refieren a la acción del DJ de hacer sonar tracks en la fiesta, por lo que se las agrupó bajo el concepto “Hacer sonar tracks en la fiesta”. En segundo lugar, los diferentes grupos de conceptos fueron agrupados en categorías jerárquicamente más abarcativas; por ejemplo, el significado general de “Hacer sonar tracks en la fiesta” y “Hacer sonar planos texturales” remite al concepto “Acciones musicales del DJ”, que a su vez refieren al concepto aún más general de “Performance musical”. Finalmente, los grupos más generales se agruparon en las 3 áreas temáticas generales previamente mencionadas.

- 3) Análisis de la estructura imaginística de cada expresión metafórica: identificación de los conceptos emergentes de esquemas-imagen involucrados (dominio fuente) y los conceptos abstractos a los que refieren en el contexto del discurso (dominio meta).

## Resultados

El análisis de las metáforas conceptuales utilizadas por los entrevistados para describir o explicar sus experiencias durante la fiesta electrónica se organizó en 3 áreas temáticas: (1) la música, (2) la experiencia musical del público y (3) la performance del DJ. A continuación, presentaré y describiré las metáforas identificadas de cada área, explicando la estructura imaginística de cada una de ellas. Transcribiré una cantidad importante de fragmentos breves de las entrevistas para explicitar el modo en que interpreté la base imagen-esquemática de los conceptos metafóricos en juego. En las citas, indicaré los conceptos metafóricos en *cursiva* y las expresiones que indiquen el dominio meta en **negrita**.

### (1) Metáforas sobre la música

#### Metáforas ontológicas de la música

La música es descrita por los entrevistados mayormente como una entidad física en el espacio: (i) LA MÚSICA ES UN OBJETO y (ii) LA MÚSICA ES UN CONTENEDOR (Tabla 4). Otra metáfora, aunque menos utilizada, es la de (iii) LA MÚSICA TIENE EMOCIONES.

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
OBJETO	Género o estilo musical
	Set
	Track
	Sección formal
	Plano textural
	Efecto sonoro
CONTENEDOR	Fiesta
	Set
	Track
	Sección formal
	Espectro
	Textura

Tabla 4. Correspondencias de las metáforas ontológicas de la música.

## (i) LA MÚSICA ES UN OBJETO

La conceptualización de la música más recurrentemente utilizada por los entrevistados es LA MÚSICA ES UN OBJETO. Esta objetualización se extiende a los diversos eventos, atributos y unidades temporales que constituyen el fenómeno musical: el género o estilo musical, el track, el set, las secciones formales, los planos texturales y los efectos sonoros son considerados entidades físicas del mundo.

- EL GÉNERO O EL ESTILO MUSICAL ES UN OBJETO. Esta metáfora se expresa en el uso del término *cosa* en referencia a la música: “hay DJs que pasan mucha *cosa* muy estereotípica” (P1); “dependerá del DJ tener la suficiente cintura como para tener diferentes *cosas* preparadas (...). Arrancó tocando un Techno Industrial que estaba bueno, pero no... se adaptaba del todo al contexto” (DJ1); “que no te salte de una *cosa* con otra nada que ver” (DJ3); o

El otro día puse [un video], empezó la música y estaba re dura mal (*MM* y *P2 ríen*) y yo literalmente estaba colgando la ropa. Fue como... ‘bueno, no estoy para esta’. Y ahí se sale a buscar otra *cosa*. (...) No es como que puedo escuchar cualquier *cosa* todo el tiempo (P2)

Además, los entrevistados describen ciertos atributos de la música con adjetivos que refieren a cualidades espaciales y materiales propias de objetos físicos, como la *dureza* (subrayada en la última cita). Otros ejemplos son: “la música que yo pongo es *cuadrada*, o sea, es todo 4/4” (DJ1); “la música que estoy poniendo que es un... medio *pesadita*” (DJ1).

- EL TRACK ES UN OBJETO: “tengo todas las listas armadas, y ahí ya puedo ir como... ‘bueno, voy a mezclar una *cosa* con otra” (DJ1); “su material conseguido. (...) La *pool* de temas que tiene el DJ” (P1). La conceptualización del track como un objeto se manifiesta también en el uso de expresiones verbales que refieren a acciones sobre objetos físicos; por ejemplo: “*sacudir* algún track medio disco<sup>37</sup>” (DJ2).
- EL SET ES UN OBJETO: “[los DJs] están haciendo un *patchwork* de música” (P1). La metáfora *el set es un patchwork* plantea una estructura imaginística en la que un conjunto de OBJETOS (tracks) se encuentran en CONTACTO (continuidad temporal) y unidos por un VÍNCULO que los mantiene en contacto (que analizaré luego en la sección “Enganchar, superponer y mezclar dos tracks”), conformando así un único OBJETO espacialmente más grande: el *patchwork* (set). En otro conjunto de expresiones que revelan la conceptualización de la música como objeto se utilizan términos

---

<sup>37</sup> El término *disco* hace referencia al género musical antecesor a la música electrónica de baile, mencionado al inicio del capítulo 1.

espaciales para indicar secciones temporales de la música, como por ejemplo: “un *segmento* del set” (P3).

Las siguientes metáforas sobre la objetualidad de otras unidades o atributos musicales reiteran los recursos metafóricos analizados hasta ahora, por lo que no me detendré en su descripción.

- LA SECCIÓN FORMAL ES UN OBJETO: “podés armar bajaditas... o *cosas*” (DJ1); “ponés un *pedacito* muy *cortito*” (DJ3); “el tema que tiene una bajada *larga*”<sup>38</sup> (DJ3); “agarro [los tracks] y los *corto*, les saco *partes*” (DJ2).
- EL PLANO TEXTURAL ES UN OBJETO: “un hueco por ahí en la mezcla que... esto: cobra sentido por un *elemento* que se introdujo de repente”<sup>39</sup> (P1); “una base *entera* pero sin el kick” (P1); “a veces aparecen *cosas* que reconozco (...). Puede ser un sample de una canción que conozca” (P3).
- LOS EFECTOS SONOROS SON OBJETOS: “podes meter delays y *cosas*” (DJ1)

Todos estos eventos o características musicales son conceptualizados como objetos físicos, utilizando expresiones generales (*cosa*), expresiones vinculadas a características espaciales de los objetos (*pedazo*, *corto-largo*, *parte*, *segmento*, *cuadrado*) y a otros atributos físicos (*elemento*, *duro*), e incluso palabras referidas a objetos específicos (*pileta*, *patchwork*).

#### (ii) LA MÚSICA ES UN CONTENEDOR

Otra de las metáforas más utilizadas por los entrevistados es la de la música como CONTENEDOR. Al igual que en la metáfora anteriormente analizada, aquí son varias las unidades temporales conceptualizadas metafóricamente como contenedores: el set (que contiene a los tracks), los tracks (que contienen secciones formales) y las secciones formales (que contienen planos texturales, frecuencias y efectos sonoros, comprendidos como OBJETOS). La fiesta también es comprendida como un CONTENEDOR que contiene al set y, por lo tanto, todas las otras unidades musicales mencionadas. Esto genera una estructura imaginística de múltiples contenedores: la fiesta contiene al set, el set contiene los tracks, y los tracks contienen planos sonoros, frecuencias y efectos (Figura 28).

- LA FIESTA ES UN CONTENEDOR: “hay contenido *de relleno* en las fiestas” (P1).

<sup>38</sup> El término “larga” introduce la relación metafórica espacio-tiempo, que analizaré más adelante.

<sup>39</sup> P1 es músico, lo que se manifiesta en el uso del concepto de *elemento* para referirse a un plano textural. Este concepto está ampliamente difundido en el ámbito institucional de la música.



- EL SET ES UN CONTENEDOR: “y después... hacia el *cierre* también me parece que hay un momento como que va *cerrando* y a veces... em... sobre todo cuando a veces ponen como un último tema” (P3); “capaz más *cerrando* [el set]” (P2).
- EL TRACK ES UN CONTENEDOR: “siempre los **temas**, aparte, tienen... son largos, entonces tenés varias partes... toda una intro... unas bajadas, unos drops, o explosiones... viste, va como *metiéndose*” (DJ1); “usar **partes de músicas**, de otras músicas y *meterlas* todas en una especie de licuadora” (P3).
- LA SECCIÓN FORMAL ES UN CONTENEDOR: “hay un elemento como tímbrico muy extraño (...) y ya descubriste en qué momento *entra* del loop” (P1).

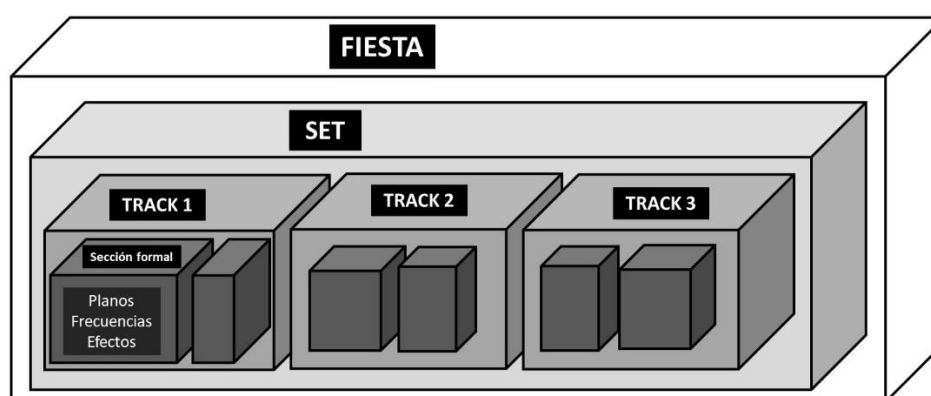


Figura 28. Estructura metafórica de contenedores.

Se identificaron otras dos metáforas, según las cuales la textura y el espectro son CONTENEDORES donde se ubican –en el primer caso– los planos texturales y –en el segundo– las frecuencias. En este caso, los límites espaciales que definen al esquema-imagen contenedor no están mencionados, por lo que también es posible interpretar que textura y espectro son –más que contenedores– simplemente espacios, sin límites:

- LA TEXTURA ES UN ESPACIO o un CONTENEDOR: “un **riser** (...) y que después de eso queda todo *vacío*” (P1); “de repente aparece eso: unos **cornos** franceses desafinados, con mucha reverb y que ocupan muchísimo *espacio*” (P1); “acá se *agrega* tal sonido (...). Cada 8, 16 compases va cambiando. Se *agrega* algo o se *saca* algo” (DJ3).
- EL ESPECTRO ES UN ESPACIO o un CONTENEDOR: “todo ese *espacio*, y eso tan cor... los sonidos cortos, tan puestos en un *lugar* del **espectro** tan específico, le hacían *lugar*” (P1); “*reintroducción* de los graves” (P1); “cuando *entra* el grave. (...) La música electrónica es mucho de ‘*entra* grave, *sale* grave’” (DJ3).

La metáfora ontológica LA MÚSICA ES UN CONTENDOR se infiere a partir de palabras que expresan el esquema-imagen CONTENIMIENTO: *relleno, cierre, introducir* o *agregar-sacar*,

*entrar-salir* y *vacío* indican a través de acciones o estados que un objeto es contenido por otro objeto o por un espacio delimitado. El concepto de *rellenar* adquiere sentido sólo en relación al de contenedor: un objeto *rellena* otro objeto-contenedor o un espacio físicamente delimitado. Un objeto sólo puede *entrar* o *salir* (o puede ser *agregado*, *introducido* o *sacado*) de un contenedor. El término *cerrar* alude directamente a un rasgo posible de los contenedores: una apertura en el límite físico que lo define, que comunica el exterior con el interior, y que puede abrirse o cerrarse.

Más allá de esta discriminación entre los diversos aspectos de la música conceptualizados a partir de este esquema-imagen, de todas estas expresiones metafóricas analizadas se induce que el *sonido* es comprendido como un CONTENEDOR. La metáfora que emerge de las expresiones analizadas es SONIDO ES ADENTRO - SILENCIO ES AFUERA: cuando los eventos musicales (planos texturales, efectos sonoros o secciones formales) comienzan a sonar se comprenden como *entrando* a la música y cuando dejan de sonar, *saliendo*. Cuando el set termina (es decir, cuando la música deja de sonar) se *cierra*.

### (iii) LA MÚSICA TIENE EMOCIONES

Mientras en las 2 metáforas conceptuales anteriores subyace la comprensión de la música en términos de entidades físicas en el espacio, en las siguientes expresiones los entrevistados atribuyen estados emocionales a la música. Por ejemplo:

- Euforia: “un track más *eufórico*, más raver” (DJ1).
- Felicidad y diversión (estados sistemáticamente contrapuestos al concepto *oscuridad*): “si es de main, de 3 a 5 ponele, algo más movidito, *feliz*, y después a lo último más tirando un poco más oscuro” (DJ3), “me gusta la música oscura. Más que... *feliz*” (DJ1) o “una música que sea (...) *divertida*, y a la vez oscura” (DJ1).
- Tranquilidad: “calculo que busco algo que sea más melódico y *tranqui*” (P2) o “si [el set] es de Warm Up, algo más *tranquilito*” (DJ3).
- Estar *sacada*: “un riser muy *sacado*, muy filoso y que te deja muy aturdido” (P1). El concepto *estar sacado* es una metáfora de CONTENIMIENTO que refiere a una emoción. La metáfora ontológica subyacente es UNA PERSONA ES UN CONTENEDOR, y el estado emocional puede describirse como un *salirse de sí*. Esta metáfora refiere al estado de sentir cierta emoción muy intensamente (ya sea positiva como la alegría, o negativa como –en este caso– una sensación de malestar).

A excepción la expresión *estar sacado*, los conceptos de emoción atribuidos a la música no son en sí mismo metafóricos. Es el *uso* de estos conceptos lo que no es literal, dado que no se orientan a describir una experiencia emocional humana, sino a describir ciertas cualidades de la música que –en tanto entidad inanimada– no posee la capacidad de sentir emociones. Este uso puede interpretarse como metonímico o metafórico. En el primer caso, los entrevistados pondrían como sujeto de la expresión lingüística a la música para describir sus propios estados emocionales, presuntamente generados o íntimamente vinculados a ella. Si, en el segundo caso, consideramos que el uso de los conceptos de emoción es metafórico, la música se consideraría como una persona que experimenta emociones. Según la teoría de la metáfora conceptual, el concepto de *agencia* se vincula con los esquemas-imagen de MOVIMIENTO PROPIO o MOVIMIENTO ANIMADO, posibles de vincularse a ciertas características de la cinética musical. Sin embargo, los conceptos de emoción utilizados por los entrevistados implican un alto grado de abstracción, por lo que su relación con los conceptos de *persona* y de *agencia* no es clara. Por esta razón, sería arbitrario y forzoso definir los dominios fuente imagen-esquemáticos potencialmente involucrados en las expresiones analizadas.

### La música sube, baja y explota

Ciertas características de la música electrónica son conceptualizadas metafóricamente bajo los esquemas-imagen (i) VERTICALIDAD y (ii) FUERZA. La música puede estar *arriba*, *abajo* o *explotar*. Si bien la estructura imaginística de los conceptos *arriba/abajo* es diferente a la de *explotar*, los entrevistados los usan conjuntamente para describir un único evento musical complejo.

(i) Por un lado, se encontraron proyecciones metafóricas del espacio VERTICAL hacia la música, que consisten en tres expresiones íntimamente vinculadas: *subir-bajar*, *arriba-abajo* y *subidas-bajadas* (Tabla 5).

- *La música sube y baja*: “[si] en el momento que tenía que *bajar*, *baja*, es genial” (DJ1); “siento que en mí los [momentos] que tienen más efecto son cuando se *baja* muchísimo y se explota todo después” (P2); “no hay tantos niveles. Es como: explota y *baja*, explota y *baja*” (DJ1). Los verbos *subir* y *bajar* se estructuran esquemáticamente como MOVIMIENTOS de un OBJETO en el espacio VERTICAL. La música se comprende como el objeto que se traslada por el

dominio vertical del espacio. El esquema-imagen MOVIMIENTO estructura el concepto de *cambio*.

- *La música está arriba o abajo*: “empezar un poco más *planchado*, más *abajo*, con música un poco más *chill*” (P3). ARRIBA y ABAJO son en sí mismos dos conceptos emergentes de nuestra experiencia orientacional. Bajo la metáfora primaria LOS ESTADOS SON LOCACIONES, los adverbios *arriba* y *abajo* en relación a la música electrónica refieren a la LOCACIÓN en el espacio VERTICAL del OBJETO-música. La locación de la música en cada instante del devenir musical representa su *estado* momento a momento.
- *La música tiene subidas y bajadas*: “la **aparición de elementos** que vos no... no preveías hacen como al... a las *subidas*, a las *bajadas*” (P1); “si la *bajada* es cada vez más larga, cuando explota, el tema, es como que se pudre todo” (DJ3); “las *subidas* y las *bajadas* creo que es algo más como... más como una onda” (P2);

yo arranco por armar como el groove principal, como suena por lo general el tema, y después una *bajada* principal. Viste que la música electrónica *baja-sube, baja-sube*. (...) Empieza casi vacío, hay una *bajadita*, empieza el groove, hay otra *bajada*, groove, otra *bajada* (DJ3).

En términos físicos, los sustantivos *subida* y *bajada* son áreas de un camino en inclinación, que conectan locaciones en diferentes alturas y permiten así recorrer el espacio en el eje vertical. En las expresiones transcritas, el CAMINO implicado en los conceptos de *subida* y *bajada* estructura la comprensión de cierto tipo de atributo o característica musical (por ejemplo, la textura, indicada en negrita). La metáfora que emerge de estas expresiones es LAS CARACTERÍSTICAS MUSICALES SON CARACTERÍSTICAS DE UN CAMINO. Las LOCACIONES en el espacio VERTICAL que componen el camino representan el estado de ese atributo musical en cada instante.

Además de construirse sobre el esquema-imagen VERTICALIDAD, estas 3 expresiones se organizan en torno a la metáfora estructural de causación EVENTO COMO LOCACIÓN, en la que el esquema-imagen MOVIMIENTO estructura el concepto de *cambio* y el esquema-imagen LOCACIÓN (en este caso parametrizado en el dominio VERTICAL del espacio) estructura el concepto de *estado*.

Como analizaré en la sección siguiente, el esquema-imagen MOVIMIENTO sostiene no sólo el concepto de *cambio* sino también el de *tiempo*. Dado que los dos conceptos constituyen atributos inmanentes de la música, la estructura de MOVIMIENTO suele referirse a ambos de forma simultánea, pero cada expresión metafórica refuerza la relevancia de uno o de otro. En el caso de los conceptos *subir* y *bajar*, el acento está

puesto en el cambio gradual de las características musicales metaforizadas en el dominio vertical del espacio: el cambio de altura física en el dominio fuente refiere a un cambio musical en el dominio meta (que, como todo cambio en general y como todo cambio específicamente musical, se produce en el tiempo).

Los cambios musicales metafóricamente expresados como los conceptos derivados del esquema-imagen VERTICALIDAD analizados son concebidos como secciones formales y dan lugar a la estructura formal de la música: “siempre los temas tienen... son largos, entonces tenés varias partes: toda una intro, unas bajadas, unos drops, o explosiones”.

- (ii) Por otro lado, se identificaron proyecciones metafóricas muy recurrentes del esquema-imagen FUERZA EXPLOSIVA hacia la música, que remiten a la idea de que *la música explota*: “trato de que [los temas] suenen más, o de que... Dejarlos sonar, dejarlos *explotar*” (DJ1); “la alegría por la conjunción de dos tracks en un momento que *explotó* algo” (P1); “el momento en que se pone más tranqui antes de *explotar*” (P2), “suena la *explosión*” (P2); “es como una suerte de *explosiones*, son como... generás expectativa... los tracks son así” (DJ1); “donde las partes de los temas se puedan combinar, y puedas, digamos... combinar esas... esos momentos, entre esas... entre esos momentos más contenidos o momentos de más *explosión*” (DJ1); “como que la gente está esperando que *explote*. Y cada vez que pase más tiempo, te empiezan a mirar ‘che, ¿cuándo *explota?*’” (DJ3); “si es el momento en que *explota*, si la gente se aburre... por ahí, un poco de más, alguna bajada, ya como... también te lo pueden decir, de una pasada: ‘¡che, dale, *reventá!*’” (DJ3). En esta metáfora, la música es un OBJETO que libera rápida o instantáneamente una gran cantidad de energía, ya sea que la causa de la explosión esté en la música misma o sea producida por el DJ. El estado de *explosión* de la música es consecuencia metafórica de la aplicación sobre la música o la emergencia de la música de una FUERZA desmedida que provoca la destrucción del OBJETO.

Los esquemas-imagen FUERZA y VERTICALIDAD involucrados en todas las expresiones descritas se articulan en una construcción metafórica compleja: el OBJETO-música *sube y baja* por las *subidas y bajadas* del CAMINO, y cuando llega a la LOCACIÓN a mayor altura del camino o ARRIBA, *explota*. La FUERZA EXPLOSIVA se libera cuando la música alcanza un nivel muy alto del espacio en el eje VERTICAL.

Esta construcción metafórica se orienta a conceptualizar un evento musical complejo, que consiste en el cambio de ciertas características musicales. En las entrevistas, los DJs

mencionan algunas características acústicas de la música a las que se dirigen estas metáforas, aunque las descripciones son muy sucintas:

- Intensidad: “tenés la pantallita que te muestra **la onda de sonido**<sup>40</sup>. O sea, cuándo va a *explotar* y cuando no. Cuando está *bajando*... O sea, vos estás viendo, sabés cuando viene” (DJ3); “podés armar *bajaditas*... o cosas, o... inclusive podés **bajar [la intensidad de] la música**” (DJ1); “un tema antes de irte **bajás un poquitito el volumen**, sin apagarlo completamente, o... en una *bajada* larga” (DJ3); “siempre para mi es in crescendo... como *subiendo*... o se va tornando más oscuro, se va a tornando más **fuerte**, pero arrancar suavcito” (DJ1). Como expliqué en el capítulo 1, los breakdowns se caracterizan por una intensidad sonora baja, y los build-ups por un aumento progresivo del nivel de presión sonora. Por esta razón, es lícito inferir que la expresión metafórica *subida* –cuyo dominio meta acústico es el aumento progresivo de intensidad– refiere al build-up. Bajo la misma lógica, la expresión *bajada* refiere a la transición hacia el breakdown o incluso al breakdown mismo.
- Energía: “en *bajadas* muy largas... Es como que venís con una **energía** muy alta en los temas, y **baja** de repente” (DJ3). El concepto de *energía* puede interpretarse en términos no metafóricos y por lo tanto referir también a la intensidad sonora, o en términos metafóricos, aunque en ese caso no es claro a qué rasgo de la música refiere la metáfora.
- Introducción de planos texturales o frecuencias graves: “como que cuando **entra el grave**, (...) te da una sensación como que *explota* todo” (DJ3). Dado que la introducción de los graves suele producirse al momento del *drop*, podemos inferir que el concepto metafórico *explosión* refiere a esa articulación formal. A diferencia de los cambios en la intensidad y la energía que son mayormente descriptos como continuos a partir del uso de las expresiones dinámicas *subir*, *bajar* o *subidas* y *bajadas*, la “entrada del grave” que genera la *explosión* metafórica es descripto como un evento discreto, es decir, un cambio que se produce de forma instantánea. Esta descripción coincide con la definición del *drop*, que constituye el instante de inicio del Tema.

Las proyecciones metafóricas del esquema-imagen VERTICALIDAD refieren a la intensidad, energía y/o frecuencias bajas del sonido musical, ya sea que se presenten de forma simultánea o por separado. Dado que, como expliqué en el capítulo 1, los cambios de intensidad sonora y la introducción y sustracción de planos texturales son características definitorias de la estructura formal de la música electrónica, los conceptos de *subida*,

---

<sup>40</sup> La onda de sonido es una representación gráfica de la intensidad.

*bajada, subir, bajar, arriba, abajo* y *explosión* refieren a las secciones formales de los tracks (Tabla 5). Toda esta construcción metafórica está cuantificada sobre el esquema-imagen ESCALA.

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
OBJETO	Música
MOVIMIENTO	Cambio
LOCACIÓN	Estado
CAMINO	Atributo (intensidad, energía y/o graves)
ARRIBA y EXPLOSIÓN	Drop (más intensidad, energía y/o graves)
ABAJO	Breakdown (menos intensidad, energía y/o graves)
<i>Subida</i>	Build-up
<i>Bajada</i>	Transición al breakdown

Tabla 5. Proyecciones metafóricas del esquema-imagen VERTICALIDAD sobre la música.

Otra correspondencia (sólo elaborada por el DJ1) define los géneros musicales como los atributos musicales en los que se proyecta el esquema-imagen VERTICALIDAD: “termina el set, siempre termino *bajando*, también... el tema con el que cierro (...) lo *bajo* un poquito al **pop**” (DJ1). Es probable que el pop se conceptualice como más abajo que la música electrónica de baile por ciertas características sonoras, aunque no sean mencionadas en esta expresión del DJ1.

Es necesario aclarar que la conceptualización metafórica de la forma musical descrita en esta sección fue identificada en los 3 miembros del público y 2 de los DJs entrevistados. Sin embargo, uno de los DJs (el DJ2) no utilizó los esquemas-imagen VERTICALIDAD y FUERZA para conceptualizar la break routine.

## Temporalidad musical

Las expresiones metafóricas sobre el tiempo analizadas en las entrevistas coinciden con el estado del arte actual sobre la conceptualización del tiempo en general y del tiempo musical en particular. La metáfora estructural que organiza nuestra comprensión del tiempo es EL TIEMPO ES MOVIMIENTO, según la cual el movimiento de una locación a otra en el espacio conceptualiza el transcurso de un instante temporal a otro. Las correspondencias ontológicas expresadas por los entrevistados son:

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta (general)</b>	<b>Dominio meta (musical)</b>
MOVIMIENTO	Tiempo	Sonido
OBJETO	Evento	Evento musical
CAMINO	Atributos (del evento)	Atributos (de la música)
YO	Sujeto	Oyente
LOCACIÓN DEL SUJETO	Presente	Evento musical presente
ATRÁS-ADELANTE	Pasado-Futuro	Evento musical pasado-futuro
CERCA-LEJOS	Antes-después	Evento musical anterior-posterior

En base a esta estructura metafórica general, se identificaron los dos modos de conceptualización del tiempo musical, contruidos sobre dos metáforas ontológicas de la música diferentes: (i) LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE HACIA EL OYENTE y (ii) LA MÚSICA ES UN PAISAJE.

#### (i) LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE HACIA EL OYENTE

Según esta metáfora, un evento o instante musical es un OBJETO EN MOVIMIENTO que se acerca al oyente: el MOVIMIENTO que da estructura a la experiencia del *tiempo* es llevado a cabo por la música, comprendida como un OBJETO. La estructura de esta construcción metafórica compleja se compone de varias metáforas simples:

- LOS EVENTOS MUSICALES SE ACERCAN AL OYENTE. En esta metáfora, el movimiento de los eventos o instantes musicales está espacialmente dirigido al oyente. El oyente se encuentra en el CAMINO que recorre el OBJETO-música desde una LOCACIÓN distante (instantes futuros). Los eventos musicales futuros se acercan espacialmente al oyente, lo alcanzan en el momento presente (instante en el que el evento suena) y se alejan (cuando dejan de sonar). Por ejemplo: la expresión “[el tema] como que *se va*” (DJ3) conceptualiza metafóricamente el final de un track como un alejamiento espacial del objeto respecto del sujeto. La frase “ya sé que **el tema que viene** es este” (DJ2) conceptualiza al track al que el DJ está planificando dar inicio -pero que aún no suena- como un objeto que se está acercando al lugar en el que el DJ y el público se encuentran. Por un lado, la conceptualización de los eventos futuros puede expresar la planificación de la música por parte del DJ, como expresa el DJ2 en la última cita. Por otro lado, también puede expresar la expectativa de cierto momento musical por parte de los oyentes (ya sean miembros del público o los propios DJs), especialmente del *drop*, por ejemplo: “la gente ya sabe que *se viene* el drop” (P2), o “ya de experiencia sabés más o menos cuando *viene* [el drop]” (DJ3).
- LEJOS ES DESPUÉS Y CERCA ES ANTES. Además de establecer relaciones espaciales entre la locación del sujeto y los eventos temporales, esta metáfora también define relaciones espaciales entre los eventos musicales: “tienen, no sé, 40 temas en una hora, así ‘ta ta ta ta’, *uno atrás del otro*” (DJ1); “trato de que un tema... el que *le sigue* más o menos tenga correlación con el anterior”; “mantener el ritmo del tema anterior y que entre *el siguiente*” (DJ3). Los eventos musicales futuros se ubican DETRÁS de los presentes. La relación temporal entre el track que está sonando (y que por lo tanto está en el mismo lugar que el oyente) y el track que va a sonar luego (y que por lo tanto



está alejado del lugar del oyente) es metaforizada por los DJs como una relación espacial en la que el track que va a sonar a continuación está atrás del que está sonando, como si estuviera esperando en fila para llegar al presente. Un evento musical que va a sonar en el futuro está más alejado del oyente que el que está sonando en el presente, y a su vez más cerca de aquellos eventos que aún no sonaron, pero están más prontos a sonar. A veces dos o más eventos pueden sonar al mismo tiempo, como planos texturales, frecuencias o incluso tracks. Esta simultaneidad temporal se conceptualiza como simultaneidad espacial: “cuando van dos temas *juntos*” (DJ1).

- LA LOCACIÓN DEL SUJETO ES EL PRESENTE. En esta metáfora, el sujeto se encuentra quieto en un lugar que representa el presente, dado que el movimiento encarna el pasar del tiempo y el presente constituye un instante. Por esta razón, el oyente espera que los eventos musicales se muevan hasta su locación: “le hacían lugar a algo que venía y que había que *esperarlo*” (P1); “me quedo parada, como... me empiezo a dar cuenta de que estoy *esperando* algo” (P2). Como ya mencioné en relación al *drop*, los entrevistados le otorgan especial significatividad al momento o sección formal que denominan *explosiones*. La expectativa de estos momentos se manifiesta en el uso de las expresiones acerca de la espera de su llegada: “está bueno *esperar* las explosiones... *esperar* las situaciones, como que *vayan pasando*” (DJ1) o “hay momentos en que... como que casi que te miran todos, como que *están esperando* que explote” (DJ3).

A diferencia de otros tipos de músicas, la performance de música electrónica involucra momentos en los que el DJ no realiza acciones de producción de sonido. Por esta razón, los DJs a veces hablan de sí mismos en calidad de oyentes, y no exclusivamente de performers. Mientras la música suena y no están realizando acciones sobre ella, los DJs también se conciben como *esperando* que los eventos musicales se acerquen. Sin embargo, dado que el trabajo del DJ implica intervenir en el transcurso musical (como analizaré más adelante en detalle), la posibilidad de interrumpir o modificar el curso temporal de los eventos está siempre disponible. Por eso, dado que el hecho de que la música suene está en poder del performer, los DJs utilizan la expresión (no metafórica) de *dejar sonar* la música o la expresión (metafórica) de *dejar que la música se mueva*: “también hay que *dejar* fluir los temas... tienen períodos, como que paran, entonces... está bueno *dejar* que suenen” (DJ1), “*dejarlos* sonar, *dejarlos* explotar...” (DJ1) o “yo prefiero *dejar que corra* el tema *como viene*” (DJ3). Aquí subyace el esquema-imagen HABILITACIÓN: en tanto performer, el

DJ es una FUERZA que tiene el poder de detener el movimiento de la música en cualquier momento, y la decisión de no hacerlo implica HABILITAR o permitir que la música suene.

(i) LA MÚSICA ES UN CAMINO O UN PAISAJE

*Perspectiva del participante: EL TIEMPO ES MOVIMIENTO DEL DJ*

Según esta metáfora, el tiempo es MOVIMIENTO del sujeto. En las entrevistas realizadas, el DJ es el sujeto que se mueve y, no casualmente, sólo los DJs utilizaron expresiones lingüísticas que remiten a esta metáfora temporal. La conceptualización del tiempo musical desde la perspectiva del participante está vinculada, por lo tanto, a la performance del DJ, y no a la experiencia del público. Por ejemplo: “a veces *arranco* fuerte o no” (DJ3), “decir ‘bueno, acá cuando *arranco* capaz que recién están empezando a entrar” (DJ3), “se va tornando más oscuro, se va a tornando más fuerte, pero *arrancar* suavcito” (DJ1). Además de indicar el movimiento del DJ como metáfora temporal de la música, el verbo *arrancar* refiere al inicio del set, poniendo de manifiesto que la metáfora EL TIEMPO ES MOVIMIENTO DEL DJ es particularmente significativa –al menos– en ese momento musical en específico o –tal vez– al inicio de los eventos musicales en general.

Esta metáfora según la cual el movimiento del DJ es el tiempo musical se manifiesta también en la expresión metafórica *el DJ lleva el track o el set*, cuya estructura imagen-esquemática consiste en una persona sosteniendo (esquema-imagen SOSTÉN) un OBJETO (metáfora ontológica implicada: EL TRACK O EL SET ES UN OBJETO) y moviéndose (esquema-imagen MOVIMIENTO) por el espacio, de modo que el objeto se traslada con ella. Si bien es el DJ quien se mueve, ese movimiento está orientado a mover la música: “a mí me gusta que el DJ tenga eso... como esta cuestión de poder adaptarse y hacer... bueno, *ir llevando el set*” (DJ1) o “trato de estar un rato en la fiesta, prestando atención a la música que pone la otra persona, o para saber *hacia dónde llevarlo*” (DJ2). Si bien en estas expresiones el movimiento del DJ puede interpretarse como el dominio fuente del concepto de *tiempo musical*, lo que se refuerza en estas expresiones metafóricas es que el DJ *tiene el control* de la música (y, por lo tanto, de su temporalidad). Mientras en el contexto de otras performances musicales la idea de que el performer se encuentra en comando de ciertas características de la música es algo evidente y por lo tanto innecesario de reforzar, las características tecnológicas y performáticas de la música electrónica permiten que esta pueda sonar sin necesidad de prácticamente ninguna acción del DJ, dado que ya se encuentra producida y almacenada en su pendrive. Por esta razón, la metáfora *llevar la música* no sólo encierra un sentido temporal, sino que también expresa la elección musical

del DJ en relación a las características de la música, que analizaré en la sección (2.2) “Expresiones metafóricas de las decisiones musicales”.

### *Perspectiva del observador*

En esta metáfora, el sujeto no es partícipe activo del devenir temporal: imaginísticamente, ni el sujeto se mueve (a diferencia de la *perspectiva del participante*), ni el movimiento de la música se dirige espacialmente hacia él (como en la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE HACIA EL OYENTE). El tiempo musical es observado por el sujeto desde una perspectiva externa.

Se identificaron dos tipos estructuras basadas en esta idea.

Por un lado, los eventos o instantes musicales se comprenden como LOCACIONES que en conjunto constituyen un paisaje o un camino observado desde lejos por el sujeto. Como he analizado previamente, los términos *bajada* y *subida* constituyen características de un CAMINO por el cual un OBJETO (cuyo dominio meta es indefinido) se MUEVE. En el marco de esta metáfora temporal, una locación en medio de una *subida* representa un instante musical de ciertas características, y el tiempo o sonido musical está representado por el movimiento del OBJETO-música en esa subida, en el que las características musicales cambian porque cambian las características (específicamente la altitud) del camino musical. A diferencia de las otras metáforas temporales, el movimiento que representa el tiempo es observado desde un punto de vista externo por el sujeto.

Por otro lado, se identificó una versión de esta metáfora que no implica ningún tipo de movimiento, ni del sujeto ni de la música. Esta metáfora aparece a veces vinculada a la experiencia de *repetición* de la música electrónica:

MM: ¿Qué te gusta de la música electrónica?

P1: (...) En la fiesta... eh... básicamente la predecibilidad.

MM: ¿De la música?

P1: Sí. Que es un *entorno* muy previsible (...). Te presenta un *entorno* donde todo va a ser *loopeado*, o todo va a ser *repetido*, pero a la vez te va abriendo ventanitas y posibilidades, y siempre en un *entorno* de transformación muy chico, pero constante.

O también:

Como que las melodías son... Como hay un *ambiente* de *repetición*, eh... como muy amplio, la melodía yo creo que ayuda a... a sentir el tiempo un poco, en esta situación ¿no? Es como... Si bien es más rara la presencia de melodías muy pregnantes y todo, cuando aparecen se valora (P1).

Las expresiones de P1 contraponen las melodías que “ayudan a sentir el tiempo” a la repetición, que imaginísticamente no constituye un rasgo idóneo para experimentar el transcurso temporal. La ausencia del esquema-imagen MOVIMIENTO en la

conceptualización de la música como (únicamente) espacio manifiesta la sensación de detención temporal o la ausencia del transcurrir temporal que genera la repetición musical. Aunque durante cualquier experiencia musical la música sigue sonando y el tiempo sigue transcurriendo, las características contrapuestas aquí probablemente refieran a la falta de direccionalidad de los *loops* de la música electrónica, en contraposición a la direccionalidad intrínseca de toda melodía. En términos imagen-esquemáticos, un *loop* se estructura como MOVIMIENTO CÍCLICO (o MOVIMIENTO + CICLO), mientras que una melodía se estructura bajo el esquema CAMINO o incluso ORIGEN-CAMINO-META.

Otras veces la omisión del movimiento en la metáfora y por lo tanto comprensión de la música por fuera de la experiencia temporal se orienta a describir o analizar los eventos temporales, es decir, su estructura formal. Por ejemplo: “siempre los temas tienen... son *largos*, entonces tenés varias partes: toda una intro, unas *bajadas*, unos *drops*, o *explosiones*” (DJ1).

## (2) Metáforas sobre la performance del DJ

Se identificaron dos dimensiones de la performance del DJ conceptualizadas metafóricamente en las entrevistas: (i) las acciones y (ii) las decisiones musicales.

### (2.1) Expresiones metafóricas de las acciones musicales

El trabajo del DJ sobre la música durante la fiesta puede descomponerse en 3 eventos conceptualizados metafóricamente: (i) el DJ hace sonar planos texturales, efectos o secciones formales mientras suena un track, (ii) el DJ une dos tracks (es decir, los hace sonar sin dejar que haya silencio entre el final de uno y el comienzo del otro), y (iii) el DJ hace sonar los tracks en la fiesta.

Como he explicado en el capítulo 4, la manipulación directa constituye uno de los escenarios de interacción con los objetos físicos del entorno que sustenta las estructuras imaginísticas MOVIMIENTO CAUSADO y FUERZA, subyacentes al concepto de *causalidad*. Estos 3 eventos son descriptos como manipulaciones físicas de la música por parte del DJ, lo que implica ciertas acciones motoras expresadas en una amplia variedad de verbos (Tabla 6). Si bien tienen ciertas diferencias que describiré en las secciones que siguen, todos los eventos son conceptualizados como movimientos realizados por el DJ para realizar algún cambio espacial sobre algún objeto. Esta es la estructura de la metáfora del

EVENTO COMO LOCACIÓN, que subyace a las expresiones metafóricas sobre el trabajo del DJ durante la fiesta.

Evento	Dominio fuente	Dominio meta	Concepto verbal metafórico
(i)	OBJETO	Plano textural, efecto sonoro o sección formal	mezclar, meter, poner, agregar
	MOVIMIENTO	Hacer sonar el plano, efecto o sección formal al mismo tiempo que el resto del track	
	CONTENEDOR	Track	
(i)	OBJETO	Track	(a) enganchar, (b) superponer, (c) mezclar
	MOVIMIENTO	(a) Hacer sonar el inicio de un track inmediatamente después del anterior. (a, b, c) Hacer sonar dos tracks al mismo tiempo	
	CONTENEDOR (en <i>mezclar</i> )	Set	
(iii)	OBJETO	Música	pasar, poner, meter, tirar
	MOVIMIENTO	Hacer sonar el track	
	CONTENEDOR	Set o fiesta (ambiguo)	

Tabla 6. Estructuras imagen-esquemáticas de los verbos de acciones simples usados en la descripción de la performance del DJ.

#### (i) Mezclar, meter, poner, agregar planos texturales, efectos o secciones formales

El evento *El DJ hace sonar planos texturales, efectos o secciones formales mientras suena un track* es descrito como “meter, mezclar, poner o agregar planos texturales, efectos o secciones formales al track” (Figura 29).

- Meter-sacar: “al menos *meter* quilombo, ruido, filtros” (DJ1); “al costado, tenés una mesa de efectos, chiquitita, que... le podés *meter* ahí” (DJ1); “cada 8, 16 compases va cambiando, se agrega algo o se *saca* algo” (DJ3); “usar partes de músicas, de otras músicas y *meterlas* todas en una especie de licuadora” (P3). El verbo *meter* es una proyección metafórica del esquema-imagen CONTENIMIENTO, y refiere a la acción de MOVER un OBJETO desde el exterior hacia el interior de un CONTENEDOR. Los planos sonoros, efectos y secciones formales son conceptualizados como OBJETOS que el DJ MUEVE dentro del track, comprendido como CONTENEDOR.
- Poner, agregar: “tenés unos efectos también, que al *agregarle* flanger, reverb (...). Es como muy freaky cómo vas destruyendo una canción con esos efectos en vivo” (DJ2); “capaz algún efecto del mixer, a veces le *ponés* una reverb” (DJ3); “podés *poner* unas vocales (...). Podés *poner*, que se yo, unas congas” (DJ3); “*poner* de nuevo los graves” (P1); “filtrar, *agregar* noise, o algunos... delays” (DJ1). En términos literales, los verbos *poner* y *agregar* refieren al MOVIMIENTO de un OBJETO hacia una LOCACIÓN, por parte de una persona (y en el caso de agregar, el objeto se mueve hacia un lugar en donde ya hay otros objetos). Dado que en otras expresiones el track es

comprendido como un contenedor, podemos interpretar que la **LOCACIÓN** a la que los efectos sonoros y planos texturales (concebidos como **OBJETOS**) son imaginísticamente movidos por el DJ es el interior del **CONTENEDOR-track**. En este sentido, ambos verbos son usados como variaciones de *meter*.

- Mezclar: “un track que estaba buenísimo, pero a la gente no le pega ni en pedo (...). Entrás a la batea y buscás algo rápido, y en donde *mezclás* un bombo digital ya es como ‘todo volvió a la normalidad’” (DJ2); “elegir el efecto (...) y *mezclarlo* en alguno de los canales, o en todos” (DJ1); “hacía *mezclas* de 3, 4 minutos” (DJ2). En términos literales, el verbo *mezclar* tiene dos posibles significados: unir dos sustancias para formar algo nuevo, o mover y desordenar un conjunto de objetos dentro de un espacio delimitado (es decir, un **CONTENEDOR**) para cambiar la locación específica de cada uno de ellos en los límites espaciales predefinidos. La expresión “mezclar un bombo digital en el track” refiere a la acción del DJ de hacer sonar un plano sonoro mientras un conjunto de planos ya está sonando, es decir, agregar un plano sonoro al track en curso. La entidad resultante de la mezcla de todos los planos sonoros es el track, que también es llamado *mezcla* y que opera imaginísticamente como un **CONTENEDOR** al que el DJ puede agregar más planos sonoros.

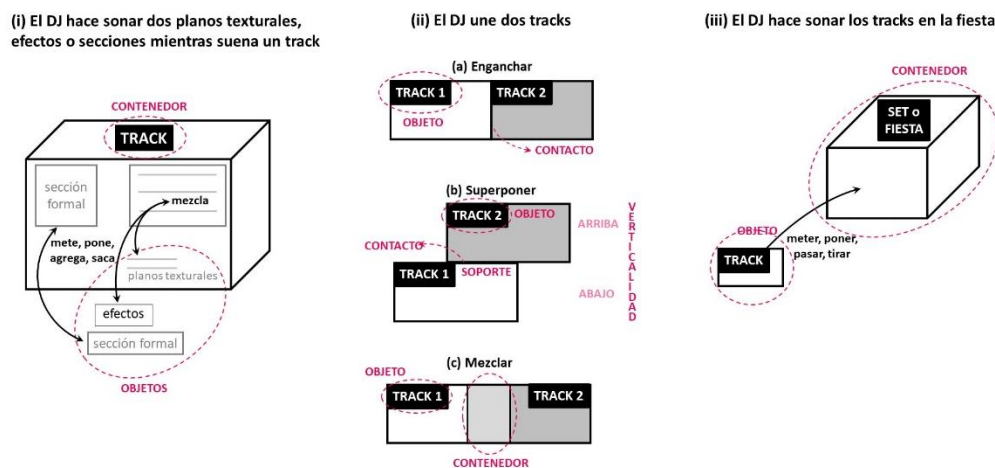


Figura 29. Representación visual de la estructura imaginística de cada evento

## (ii) Enganchar, superponer, mezclar dos tracks

El evento el DJ hace sonar dos tracks sin dejar que haya silencio entre el final de uno y el comienzo del otro es conceptualizado como “enganchar, superponer o mezclar dos tracks” (Figura 29, ii).

- Enganchar: “si tocan 4 DJs en una noche, y los 4 cortan la música, es medio malo. Entonces o lo *enganchás* con la música, el último tema que puso el DJ anterior, ponés

tu primer tema y lo *enganchás*, o termina el set” (DJ3); “no va a ir con la lista de temas, ¿no? como: ‘ah, voy a pasar esto y los voy a *enganchar* de esta manera’. Tienen cosas más o menos, me imagino, preseleccionadas, elegidas, *enganches* que ya conocen” (P1). En términos literales, el concepto *enganchar* significa unir dos objetos (con un gancho), cuya estructura imagen-esquemática consiste en un OBJETO que es movido para entrar en CONTACTO con otro OBJETO y tener un VÍNCULO, que representa el estado de *enganche* entre los objetos. En la performance del DJ, los tracks son comprendidos como OBJETOS, la continuidad musical o ausencia de silencio entre ambos es conceptualizada como CONTACTO (dado que los tracks son OBJETOS y si no hay OBJETOS, por lo tanto, no hay música) y los modos en que el DJ produce esa continuidad como el VÍNCULO o *enganche* (estos modos no están especificados por los entrevistados).

- Superponer, mezclar: “hay que *mezclar* los temas y que vayan a la misma velocidad, *se sube uno arriba del otro* y van... lo vas *mezclando* (...). Es todo 4/4... entonces bueno... va el tempo *uno arriba del otro*, listo” (DJ1); “la técnica del... *mezclar temas*” (P1); “no sos sólo una persona que está *mezclando* tracks” (DJ2); “me crié *mezclando* vinilos” (DJ1); “voy a *mezclar* una cosa con otra” (DJ1); “te podés mantener en lo básico de *mezclar* dos temas y nada más” (DJ3). Los DJs usan los verbos superponer y mezclar para explicar la acción de hacer sonar dos tracks al mismo tiempo. El concepto *mezclar* tiene la estructura previamente descrita en el evento (i), pero en este caso los dos OBJETOS son dos tracks. El concepto de *superposición* define una estructura en la que el DJ hace sonar (MUEVE) el track nuevo (OBJETO 2) en simultáneo (SOSTÉN y, por lo tanto, CONTACTO) al track que está sonando (OBJETO 1).

Las estructuras de *enganchar* y *superponer* constituyen dos tipos de relaciones espaciales entre dos objetos (Tabla 7). Los usos metafóricos que acabo de analizar encierran un sentido temporal: el CONTACTO en *enganchar* conceptualiza el evento temporal en el que un track comienza inmediatamente después que termina el anterior, y el SOSTÉN en *superponer* conceptualiza dos tracks que suenan al mismo tiempo. El SOSTÉN se desarrolla necesariamente en la dimensión VERTICAL del espacio y conceptualiza la simultaneidad temporal de dos eventos musicales.

Concepto verbal metafórico	Dominio fuente	Dominio meta
Enganchar	OBJETO 1	Track anterior
	OBJETO 2	Track siguiente
	MOVIMIENTO	Acción del DJ
	CONTACTO	Continuidad musical
	VÍNCULO	Tipo de continuidad (indeterminado)
Superponer	OBJETO 1	Track anterior
	OBJETO 2	Track siguiente
	MOVIMIENTO	Acción del DJ
	CONTACTO	Simultaneidad musical
	SOSTÉN	

Tabla 7. Estructuras imagen-esquemáticas de los verbos de acciones simples usados en la descripción de la performance del DJ.

### (iii) Pasar, poner, meter, tirar los tracks

El evento *el DJ hace sonar los tracks* es conceptualizado como “meter, poner, pasar o tirar tracks” (Figura 29, iii).

- Meter, poner/sacar: “todos tienen esa búsqueda (...) en *meter* el que va a ser el hit de la temporada” (DJ2), “hay veces que pongo un tema y digo ‘ah, no estaba tan bueno como esperaba’, y lo trato de *sacar* rápido y *pongo* el siguiente, y así” (DJ3); “con estas herramientas directamente visualizás el track, entonces vas viendo, cómo lo vas *metiendo*” (DJ1). En el uso de los verbos *meter* y *poner* se ve implicado el esquema-imagen CONTENIMIENTO, al igual que en el evento (i). En este caso, los OBJETOS que se introducen imaginísticamente son los tracks, y la acción del DJ es moverlos hacia un lugar que los contendrá. Cuando se usan los verbos *meter* y *poner*, el CONTENEDOR nunca se expresa explícitamente, aunque el sentido general de las frases parece hacer referencia al set o a la fiesta.
- Pasar, tirar: “hay diferentes técnicas para *pasar* música” (DJ1); “por más de que sea *pasar* música... es... hay algo performático” (P1); “hay DJs que pasan mucha cosa muy estereotípica” (P1); “un DJ que... que medio como que... como que *pasaba* música como... más canciones.” (P2); “cuando estás *pasando* música estás pensando ‘a ver qué tema voy a poner’” (DJ3); “hay otras técnicas para pasar música” (DJ1); “un chabón que quiere *pasar* música en tu fiesta” (DJ2), “*tiré* uno, dos [temas] y dije ‘mejor no, mejor no’” (DJ3). En términos literales, los verbos *pasar* y *tirar* hacen referencia a movimientos con los que se cambia de lugar un objeto, pero el lugar al que se mueve permanece ambiguo en la mayoría de estas expresiones metafóricas. Sin embargo, en algunos casos esta acción del DJ se manifiesta como dirigida al público y se expresa metafóricamente como *acercarle un objeto a otra persona*. En la frase “era llamar a las 2 de la mañana al chabón de la radio para que *te pase* el tema” (DJ1), el



movimiento que cambia del lugar al objeto se dirige al público. Algo similar se expresa en la frase “yo en mi casa lo había escuchado y es como ‘bueno, Sheryl Crown, *esto va a entrar como loco*’ y veía así... ‘¡oh, no está pasando’ (...). Vos podés elegir la música y podés pensar lo que va a pasar, *pero después la audiencia...*” (DJ1), que puede interpretarse de dos modos: el DJ busca introducir la música en la fiesta o el set y el público representa una OBSTRUCCIÓN para esa acción o movimiento, o el público es en sí mismo el CONTENEDOR que recibe o no la música.

La expresión *poner música* no es exclusiva de la conceptualización del trabajo del DJ, sino que se utiliza cotidianamente para referirse a la reproducción de música pregrabada, por fuera de la situación de performance. En las entrevistas analizadas, se identificaron algunas expresiones de este estilo, por ejemplo: “es posible que entre a la situación de la fiesta (...) ya medio bailando, si no es que estaba *poniendo música* en el auto y medio gritándole a todos” (P1); “es mucho más como puntual lo que voy a buscar cuando escucho en mi casa, voy a escuchar algo específico... Es raro que me *ponga un set...*” (P1); o

MM: ¿Escuchás música electrónica por fuera de la fiesta? ¿en tu casa... en la calle...?

P3: Tal vez *pongo un Boiler Room* (...). Sí, escucho en casa, eh... esto: puedo llegar a *poner*, no sé, un Boiler Room, o algún set que *me pasaron* que esté divertido

En esta última cita podemos ver que el uso del verbo *pasar música* tampoco se limita a la performance del DJ. En este caso, la expresión interpretarse como *dar a conocer una música a otra persona o enviar un link*.

## (2.2) Expresiones metafóricas de las decisiones musicales

Hay una serie de expresiones metafóricas vinculadas a la perspectiva del participante de la metáfora LA MÚSICA ES UN PAISAJE, pero cuyo dominio meta principal no es el tiempo, sino que se orientan a conceptualizar otro ámbito de la experiencia del DJ.

Partiendo de la expresión metafórica *llevar el set*, los DJs elaboran dos metáforas vinculadas: LOS GÉNEROS O LAS CARACTERÍSTICAS MUSICALES SON CAMINOS, y EL DJ SE MUEVE POR UN CAMINO. El escenario imaginístico consiste en un paisaje de múltiples caminos, donde cada uno de ellos representa un género musical o ciertas características sonoras específicas. La decisión del DJ de qué música poner en la fiesta se conceptualiza metafóricamente como un recorrido por los diversos caminos del paisaje musical, donde el MOVIMIENTO imaginado que realiza no acentúa la temporalidad sino el *cambio* musical (de género o característica), mapeo cros-dominio que –como se mencionó previamente– nos sitúa en la metáfora EVENTO COMO LOCACIÓN. Por ejemplo:

Creo igual que un DJ siempre va a elegir pasar los temas que conoce y que sabe lo que va a pasar, que decir: ‘uy, te paso mi pendrive que está lleno de *reguetón para que vires* ahora’ y sin saber lo que suena, es raro que alguien se ponga a pasarlo (P1).

O también:

Percibo como que por ahí están expectantes, o con una mirada más así como ‘bueno, a ver, ¿*hacia dónde vas a ir?*’ (...) Todos ponen *techno* y yo no lo hago, ¿entendés? O sea, es raro que haya pibes jóvenes escuchando *música disco* a las 4 y media, en el pico del éxtasis (DJ2).

Dada la amplia variedad de géneros de música electrónica, se suele decir que cada DJ tiene una *orientación musical*, metáfora que grafica al DJ espacialmente orientado a moverse por ciertos caminos musicales y no otros. Además de esta orientación que hace a la identidad musical del DJ, parte de su trabajo consiste en modificar momento a momento su plan musical inicial y adaptarse tanto a la música de los otros DJs como al estado del público: “en función de decir ‘bueno... veo que va más hacia este lado, o hacia el otro’, *me corro* de esos 15 de la selección inicial” (DJ2); “he visto situaciones en las cuales [los DJs] tal vez cambian un poco su *orientación* musical durante la fiesta” (P3); “en el bolsón de tracks que [el DJ] tiene, eligió *uno de por acá* que está funcionando, sigue *yendo por ahí*” (P1).

### (3) Metáforas sobre la experiencia musical del público

La experiencia del público con la música en fiestas electrónicas se conceptualiza como un evento causal, en el que la música provoca que cierto estado psicológico del público. Dado que muchos de estos estados descriptos por los entrevistados también son expresados metafóricamente, comenzaré analizando la estructura imaginística de (3.1) los estados psicológicos del público, para luego abordar el análisis de (3.2) las metáforas de causalidad en la experiencia musical.

#### (3.1) Estados psicológicos

Los estados psicológicos suelen ser conceptualizados como CONTENEDORES, lo que implica la metáfora ontológica LOS ESTADOS SON CONTENEDORES. Esto da lugar a la expresión metafórica reiterada en las entrevistas de “entrar/salir de un estado psicológico”. Por ejemplo: “me gustan las fiestas electrónicas porque es un entorno donde todo el mundo *está metido en la misma*” (P2), “[la consigna es] que vos *te metas* y te sumerjas *en esa experiencia musical* y bailes” (P3) o “cambió la música, y ya no puedo bailar así... Que tal vez me desconecta y *me saca de estar en conexión* con lo que está pasando” (P3).

### Estar arriba/abajo y explotar

Las expresiones *estar arriba/abajo* y *explotar* no sólo se utilizan para conceptualizar la música, sino también el estado corporal y psicológico del público. Por ejemplo:

Es así: *estás abajo y estás arriba*. Hay dos planos, en general, puede haber planos en el medio, pero es como... *estall*... hay un plano último, en donde *revienta* y hay uno en donde todo el mundo está esperando. Entonces, es como una suerte de *explosiones*, son como... generas expectativa... los tracks son así (DJ1).

A igual que en las metáforas sobre la música analizadas en la primera sección de los resultados, el estado psicológico *arriba/abajo* se estructura bajo el esquema-imagen VERTICALIDAD. Acorde a este mapeo, hay un estado psicológico *abajo*, uno *arriba*, y una variedad de estados intermedios entre ambos extremos por los que se transita *subiendo* o *bajando*. De este modo, el sujeto se MUEVE por un CAMINO VERTICAL, en el que cada LOCACIÓN corresponde a un estado psicológico. El estado en el que el público o una persona se encuentra en este espectro de la VERTICALIDAD es medido en niveles bajo el esquema-imagen ESCALA. El estado psicológico es imaginado como un espacio que la persona transita verticalmente, donde la locación o altura en la que se encuentra define su estado de ese momento, que puede estar *más* o *menos arriba* que momentos anteriores. El estado descrito como *explosión* responde al esquema-imagen FUERZA (EXPLOSIVA), al que se llega cuando se alcanza el estado *más arriba* posible.

La *explosión* es el estado psicológico esperado por el público y buscado por los DJs. En la cita anterior, el *estar abajo* se describe como un estado de expectación o espera del estado de *explosión*, y la *explosión* –lógicamente– es concebida como el estado de llegada, de finalización de un proceso o (en palabras subrayadas de la cita mencionada) un “plano último”: “si ves a la gente explotando, o en una subida, muy, muy, muy... puesta, eh... *acaban* (...). Es como que ya, ahí hay como un buen nivel de... Es como... *el mejor momento* cuando estás tocando” (DJ1). Esta expectación del estado *explosión* es comprendida a partir de dos esquemas-imagen. Por un lado, indica que la explosión es una META, en función de la cual las subidas son el CAMINO que conduce allí y el estado *abajo* es el ORIGEN, estableciéndose una relación entre los esquemas-imagen ORIGEN-CAMINO-META y VERTICALIDAD, donde ARRIBA es la META. El esquema-imagen ORIGEN-CAMINO-META estructura la direccionalidad hacia el estado *arriba* o *explosión*. Y, por otro lado, en el concepto de explosión se pone en juego las metáforas primarias LO BUENO ES ARRIBA y MÁS ES MEJOR, haciendo que –lógicamente– lo bueno y lo mejor en términos psicológicos sean la META de la experiencia en fiestas electrónicas.

Tal como he analizado en otras metáforas, el MOVIMIENTO de *subir y bajar* es una descripción metafórica tanto del transcurso temporal como del cambio de estado psicológico. Sin embargo, el foco en este caso está puesto en el proceso de *cambio* bajo la metáfora EVENTO COMO LOCACIÓN, dado el esquema-imagen VERTICALIDAD se utiliza para conceptualizar las características cualitativas del estado psicológico en curso, que analizaré a continuación.

En las dos citas transcriptas el dominio meta de la metáfora del estado psicológico *abajo* refiere a un estado de *espera o expectación*. El dominio meta del *estar arriba* o *explosión* y por lo tanto requiere un análisis más detallado.

#### *Dominio meta físico: cantidad de movimientos o de energía del baile*

Los entrevistados vinculan el momento de *explosión* del público a una experiencia vinculada al baile, que los DJs observan en la pista. Esto se manifiesta en la diferencia que establecen entre los movimientos que caracterizan al estado *abajo* del estado *arriba* o *explosión*.

P2: Como... si de pronto está como yendo a un momento donde se *va a explotar todo*. (...) Estás a la espera de un cambio fuerte en la música (...). Por eso es así la música. Busca generar eso y... y bueno, los que están predispuestos a dejarse llevar por la música van a estar en esa.

MM: Recién dijiste una palabra que me interesa que describas, como te salga. Dijiste “la explosión”. Cuando decís “la explosión”, ¿a qué te referís?

P2: Como... **una ruptura en cómo se venía bailando**, que normalmente... Yo el momento de la explosión lo asimilo con el momento en que ya **viene tranqui**, tranqui, tranqui, **como anticipando un cambio** así como un poco más “tá, tá, tá”, como un poco... No sé si en el plano “tá, tá, tá” literalmente eso, pero como que va a ser una cosa que va a estar como... va a proponer al cuerpo muchos más movimientos, como una... como alguna aceleración. O eso: como incentivos nuevos, distintos a los que ya se habían establecido, porque me parece un poco que... Bah, yo veo la música electrónica así, es como: **se proponen movimientos, medio que como se establecen, quedan estáticos, y hay un cambio**. Y así es como va *subiendo, bajando*. Y... y a mí lo que más me gusta son esos momentos donde se proponen los cambios.

El cambio de estado psicológico implica un cambio en cierto rasgo de los movimientos. Según se insinúa en la cita anterior (enunciados subrayados), el estado *arriba* o *explosión* refiere a un aumento en la cantidad de movimientos. Por ejemplo, “si vos ves a **la gente que se mueve...** es una buena señal, por así decirlo. Si ves a la gente *explotando*, o *en una subida*, muy, muy, muy... puesta, eh... acaban” (DJ1). En esta frase se vincula el movimiento con el estado de *explosión* o el tránsito hacia él (*subida*) y lo establece como META, manifiesta tanto en el término “acabar” (que, aunque su sentido en la frase es poco claro, refiere a la finalización del proceso de cambio psicológico en el estado de *explosión* que el DJ percibe en el público) como en la frase “es una buena señal”. Además, en esta

frase se insinúa una comparación con el estado contrario: si el movimiento es una “buena señal” entonces probablemente la falta de movimiento no sea una buena señal y, siguiendo la estructura unidireccional de los esquemas-imagen orientacionales, si la *explosión* o *arriba* es movimiento entonces el estado *abajo* probablemente sea la falta de movimiento.

En la mayoría de los casos, los entrevistados no vinculan el estado *abajo* con la ausencia total de movimientos, sino con pocos movimientos o menos movimientos que en el estado *arriba*. El cambio de *estar arriba* a *estar abajo* se manifiesta en una disminución de la cantidad de movimientos de baile: “percibo como que por ahí están expectantes, (...) como ‘bueno, a ver, ¿hacia dónde vas a ir?’. Por ahí como que **baja la intensidad del baile**” (DJ2). El cambio de *estar abajo* a *estar arriba*, por el contrario, se manifiesta en un aumento de la cantidad de movimientos: “una persona se *levante*, de golpe... es como que se... tiene **frenesí**, es porque está realmente experimentando algo... con esa música” (DJ2). Este aumento de la cantidad de movimientos vinculado al estado *arriba* o *explosión* se materializa en diferentes tipos de movimientos como saltos, aceleraciones y mayor amplitud, y también en expresiones sonoras como gritos:

Lo que me pasa a mí cuando siento que... “¡uh! Se prendió esta mierda”, ¿viste? cuando... te dan ganas de usar ese meme. Como... **flexionar más las rodillas**... eh... utilizar **más cambios de... de... perfil para el baile**... Como cosas más así. Que alguien pegue unos **saltitos**, por ahí... Yo creo que se... lo que se debe ver, me imagino, es eso, más **cambio de alturas o velocidades**, como que la cosa se **aceleró** un poco más. Perdón, reformulo: más **amplitud de los movimientos**. Como de... si en un piloto automático estás haciendo lo mínimo, medio oscilando entre muy pocos centímetros, cuando te despierta la música **tu oscilación de punto A a punto B es mucho más amplia**. (...) En general hay atestiguamiento de *subidón* con **gritos**. Con ‘uhh’, con ‘dale’ (...). Yo creo que ese es... es... es, en general, un buen barómetro de *si se levantó o no se levantó* (P1).

O también:

Decís “pongo este tema y va *explotar*, la gente va a **volar** por los aires” (ríe), “van a empezar a **saltar** por todos lados”. Nada, eso me imagino, más o menos. O “pongo este tema y ahora es como que **están más calmados**” pero después pongo este otro, y como venían más calmaditos, *explota* (DJ3).

Todas estas descripciones sobre las características del movimiento que componen los estados *arriba*, *abajo* y *explosión* pueden sintetizarse en la cantidad, intensidad o energía de los movimientos del baile (Tabla 8).

Si bien alcanzar el estado de *explosión* es el objetivo de la experiencia del público, el DJ3 elabora una metáfora que expresa la necesidad de oscilación entre el *estar arriba* y el *estar abajo*: “tampoco poner 5 temas que *exploten* todo porque se les va la **energía** (ríe), tienen que recargar la pila” (DJ3). En esta metáfora, la persona es una pila que cuenta con cierta

cantidad de energía para bailar; cuando esa energía se agota se vuelve físicamente necesario *bajar* el consumo, es decir, moverse con menos energía.

*Dominio meta emocional: estados de bienestar y de malestar*

Otras descripciones del estado *arriba* refieren a estados no exclusivamente físicos, como el *disfrute*, el *buen humor* y la *diversión*:

P3: En esos momentos de mucho baile y donde quiero bailar mucho y no me molesta estar como amontonada es porque alrededor mío cuando levanto la cabeza todos están en una situación similar, siento yo. Entonces me puedo contagiar y retroalimentar de eso y es como medio una *escalada* (...).

MM: Perdón, recién dijiste “una escalada”. ¿Escalada de qué, a qué te referís?

P3: Como de **buen humor**, de **disfrute**. Como de **estar pasándola cada vez mejor**.

O también:

¿Viste cuando llegás a un lugar y decís: “**hay mala onda o buena onda**”? Digamos, no hay muchas cosas. O sea, es una fiesta, la gente va a **divertirse**, se supone. (...) Decir “che, *está re abajo*”, bueno, *levantás*. (...) Tenés que ser muy malo para que la gente no se ponga a bailar, también. Es como que... la gente tien... va, fue ahí a bailar (DJ1).

En ambas citas, el dominio meta del *estar arriba* es doble: por un lado, se define en los términos emocionales mencionados (en negrita en la cita), pero, por otro lado, también se define en relación a la presencia de baile o a la gran cantidad de movimientos (subrayado), como se explicó en la sección anterior.

Aunque en el siguiente pasaje de la entrevista a P2 no se menciona explícitamente el estado psicológico metafórico *estar abajo*, los estados psicológicos que hasta el momento establecí como dominios meta de esta metáfora (espera, quietud y cambio de movimiento, marcados con subrayado en la cita) permiten interpretar que en este pasaje la entrevistada se refiere a dicho estado. En este pasaje, los dominios meta de esta expresión metafórica son, por un lado, el *aburrimiento*, que contrasta coherentemente con el dominio meta *diversión* del *estar arriba* mencionado por el DJ1 en la cita anterior. Y, por otro lado, el *fastidio*, que también es coherente respecto del estado *buen humor* o *buena onda* referido al *estar arriba* en las dos citas anteriores:

Ahora, cuando sí me doy cuenta de que hay algo que se volvió reiterativo o que ya... de hacer esto y la música ser siempre igual... más bien me quedo parada, como... me empiezo a dar cuenta de que estoy esperando algo (...), que se está viniendo un momento de cambio. O sea, pero primero... Nunca lo pienso desde el lugar como “uh, se viene un cambio”, sino como primero es como un **fastidio**, como de: “**me aburri**”. Y que después el DJ me lo cambie. Y yo creo que... A mí lo que me gusta pensar es que al DJ le gusta **aburrirme** para después como sacudirme un poco (risas). Pero registro así de momentos como en los que digo “**me aburro**” y no cambia nada, y es una cuestión más mía que de la reiteración musical, no recuerdo. Creo que

directamente cuando pasa eso así, soy más de fumarme un puchito y ponerme a hablar (P2).

Estos resultados son coherentes con las metáforas orientacionales FELIZ ES ARRIBA-TRISTE ES ABAJO Y LO BUENO ES ARRIBA-LO MALO ES ABAJO, las que podrían sintetizarse –como se mencionó en el capítulo 4– en la metáfora BIENESTAR ES ARRIBA/MALESTAR ES ABAJO (Tabla 8).

Expresión metafórica	Dominio fuente	Dominio/s meta	
<i>Explotar</i>	FUERZA	Mucho movimiento	Mucho disfrute o diversión
	META	Llegada, culminación de la expectativa	
<i>Estar arriba</i>	VERTICALIDAD	Cantidad de movimiento	Nivel de disfrute
	ARRIBA	Mucho movimiento	Mucho disfrute o diversión
	LOCACIÓN	Estado / Presente	
	META	Llegada, culminación de la expectativa	
	MÁS	MEJOR	
<i>Estar abajo</i>	VERTICALIDAD	Cantidad de movimiento	Nivel de disfrute
	ABAJO	Poco movimiento	Poco disfrute o aburrimiento
	LOCACIÓN	Estado / Presente	
	ORIGEN	Espera, expectativa	
<i>Subir / bajar</i>	MOVIMIENTO	Cambio / Tiempo	
<i>Subida / bajada</i>	CAMINO	Atributo o Tipo de estados	

Tabla 8. Proyecciones metafóricas del esquema-imagen VERTICALIDAD sobre los estados psicológicos.

\* \* \*

Los dos dominios meta analizados delimitan áreas de la experiencia diferentes, aunque vinculadas en las descripciones lingüísticas de los estados psicológicos *arriba*, *abajo* y *explotar*. Las dimensiones física y emocional se presentan de forma simultánea en los discursos de los entrevistados: *estar arriba* significa estar bailando mucho y sentirse bien al mismo tiempo.

#### *Estar sacado, prendido o pinchado: otras metáforas sobre los dominios meta del estar arriba-abajo*

Se identificaron otras expresiones metafóricas con estructuras imaginísticas diferentes y menos usuales que el *arriba* y la *explosión*, pero que refieren al mismo estado psicológico:

- *Estar sacado*: este estado fue analizado en la metáfora LA MÚSICA TIENE EMOCIONES, en la que se comprendía a la música como experimentando emociones propias de los seres humanos. En referencia al estado del público, P2 dice:

hace un montón que no muevo los pies y... ¿viste?, como que los tenés que empezar a mover de a poquito para que se suelten. Me pasa un montón eso (...). Una vez estuve... de gira con una banda que era de afrobeat (...). Yo quería disfrutar la música bailando y tenía a la gente a mi alrededor que estaba *sacada*, porque aparte los hippies que bailan afrobeat... ¡sacaditos! (...). Y yo estaba como así (*se para y se mueve muy poquito en el lugar*).



Como ya se ha explicado anteriormente, la metáfora *estar sacado* se estructura con el esquema-imagen CONTENIMIENTO y refiere vivir cierto estado psicológico muy intensamente. En esta frase, el dominio meta del *estar sacado* se relaciona con la cantidad de movimientos de baile, lo que se comprende a partir de la imitación motora de la entrevistada de su propio baile, que describe como contrastante con el *estar sacado* y que se caracterizó por una cantidad mínima de movimientos. Sin embargo, en el contexto de los estados analizados en relación a las metáforas *arriba* y *explosión*, es probable que el *estar sacado* también implique una dimensión emocional aquí no mencionada.

- *Estar prendido*: “como que más gente se vino a la pista, la gente que estaba bailando en automático se puso en manual (...). Siento que ‘¡uh! Se *prendió* esta mierda’” o “por ahí con el mismo estímulo musical hay una persona que está *súper prendida*” (P1). En estas expresiones, *estar prendido* refiere al baile y *no estar prendido* a la falta de baile, lo cual puede interpretarse metafóricamente de 3 modos: (i) el público es una máquina, (ii) el público se prende fuego, o (iii) el público se engancha. En los dos primeros casos, las metáforas provienen de la experiencia cotidiana de percepción o manipulación de la energía de un objeto (máquina o fuego), que cuando se enciende tiene energía y cuando se apaga, no tiene. Esta metáfora sobre la energía del baile está directamente vinculada a las metáforas orientacionales sobre el esquema VERTICALIDAD descritas anteriormente: el *estar prendido* se vincula con el estado *arriba*, el *no estar prendido* se relaciona al *abajo*, y el *estar súper prendido*, con el estado de explosión.
- *Pincharse*: el dominio meta *aburrimiento* es conceptualizado metafóricamente como *pincharse*. El verbo *pichar* refiere a la pérdida de aire de un objeto, que podemos vincular por analogía a la pérdida de energía del baile o a la pérdida del estado de bienestar característico del *arriba*. Por esta razón, el estado conceptualizado como *pincharse* refiere al estado *abajo*.

Hay contenido que es de relleno, como bueno... embutir un poco de tracks que no dicen demasiado pero que mantienen... Pero donde todo el set es eso, es como que... *se empieza a pinchar*. Hay DJs que pasan mucha cosa muy estereotípica por ahí, y bueno, y... **se pone aburrido** (P1).

#### Otros estados vinculados al baile

Así como los estados *arriba*, *abajo* y *explosión* refieren a características o modos del baile, los entrevistados elaboran otras metáforas sobre otros rasgos vinculados al baile.



- *Ponerse a bailar*: metáfora sobre el momento de inicio del baile. Por ejemplo: “yo re disfruto escuchando la música en mi casa y *poniéndome a bailar*” (P2); “tal vez la experiencia es cuando alguien *se pone a bailar* con vos por cómo estás bailando, entonces se copa y *te ponés a bailar* con otras personas” (P3); “te podés *poner a bailar* en cualquier lugar” (DJ1). Estas expresiones se construyen sobre las metáforas primarias LOS ESTADOS SON LOCACIONES y EL MOVIMIENTO ES CAMBIO: *ponerse a bailar* supone una estructura en la que la persona se encuentra en un estado de quietud (comprendido como la LOCACIÓN en la que se encuentra) y cambia (realiza un MOVIMIENTO) a un estado de baile (comprendido como la LOCACIÓN FINAL o META del movimiento).
- La sensación de **bailar cómodamente** se conceptualiza con dos metáforas que se presentan relacionadas:
  - *Soltarse*: “esta cuestión de que... de desenvolverse tiene que ver con... eh... como con *soltar algunas ataduras* más conscientes que se trasladan después a la expresión corporal” (P3); “hoy capaz ya *me solté* un poco más y la fluyo. Pero... Eso, como... de *soltarme* y bailar creo que fue una apertura que tuve con la electrónica” (P2). El concepto de *soltar* implica necesariamente un estado previo que consiste en haber estado *atado*, lo que en términos imagen-esquemáticos es similar al concepto de *enganche*, analizado previamente: dos OBJETOS en CONTACTO comparten un VÍNCULO. En estas citas el dominio meta es ambiguo: los objetos desvinculados pueden ser (i) la persona o el cuerpo de la mente o de la consciencia, y el vínculo que los unía probablemente sea algún tipo de tendencia psicológica (como por ejemplo la vergüenza), o también (ii) soltarse del entorno de la fiesta y llevar la atención al baile propio.
  - *Bailar es fluir* o *El baile fluye*: “a veces incluso hasta cuando lo pienso [al movimiento], como... lo interrumpo. Inconscientemente. No, no es que lo interrumpo, pero ya no *fluye* igual, como ya lo estoy pensando” (P2); “[cuando bailo] me siento más liviana. Eh... más *fluida*, en general” (P3). Según esta metáfora, la persona en su totalidad, su cuerpo o su baile es un líquido (es decir, un OBJETO en estado líquido) que se encuentra o no en MOVIMIENTO (el dominio meta de esta correspondencia ontológica principal es algo ambiguo). Lo central de esta metáfora no es la estructura OBJETO EN MOVIMIENTO, sino la metáfora ontológica de sustancia EL BAILE o EL CUERPO o LA PERSONA ES UN LÍQUIDO y las inferencias que permite. Uno de los esquemas-imagen más recurrentes en esta

metáfora es el de OBSTRUCCIÓN, que posee varios dominios meta: el pensamiento (indicado en subrayado en la primera cita), la observación atenta de los otros bailando y los cambios musicales. Por ejemplo:

P2: **Ver a otras personas bailando** te *contamina*. Como... No te das cuenta y estás en el mismo paso. (...) No sé ni siquiera si imito. Para mí es eso: es como una contaminación, porque es como... termina... Algo de eso me llega -a mí manera-, pero como que ví eso, **me concentré** y de pronto capaz...

MT: Entonces cuando cerrás los ojos sería como que no... por ahí estás buscando que no. Que ya tenés como algo que querés conservar...

P2: Sí, estoy en esta y quiero seguir en esta que la estoy *fluyendo*. Como *que nada intervenga*.

O también:

A mí lo que me gusta de una fiesta es que si va a haber varios DJs, un poco eso que propone un DJ se termine proponiendo un poco entre quienes están tocando, que no sean **propuestas distintas**, porque... Más si voy a tomar pastí, como me gusta estar como siempre en la misma y que las sugerencias sean más o menos... (...) no tan distintas. Eso sí, siempre me interrumpe. Me desconcentra y *me sacan las ganas de fluir*" (P2).

En esta última cita, podría interpretarse que el CAMINO por el que fluye la persona es la música, y que el contraste musical entre DJs es una característica física del camino, que obstaculiza o dificulta el movimiento.

Ambas metáforas se presentan vinculadas en los discursos de los entrevistados: la persona suelta su cuerpo, y -al soltarse el baile- fluye. La mente, el pensamiento y la consciencia son obstáculos que impiden el movimiento (el fluir) porque atan el cuerpo a la mente.

- *Modo automático-manual del baile*: metáfora sobre la percatación consciente o el control sobre los movimientos de baile. Esta metáfora fue elaborada exclusivamente por P1: “la gente está (...) en *modo automático*, en el que te movés por inercia” o “la gente que estaba bailando en *automático* se puso en *manual*”. En el caso del *modo manual*, el cuerpo es un OBJETO que la mente MUEVE, estructura en la que la mente (su movimiento o fuerza) es la causa del movimiento y del baile resultante del cuerpo; mientras que en el del *modo automático*, el cuerpo se mueve por sí mismo.
- *Tirar-sacar pasos de baile*: metáfora que conceptualiza la acción misma de bailar, y en algunos casos otorga una valoración positiva a ciertos movimientos de baile evaluado como *bueno*. La persona que baila (y especialmente la que baila bien), *tira pasos*: “¡uy, voy a bailar con esta persona, mirá los pasos que se *tira!*” (P3). La persona que quiere imitar esos pasos de baile intenta *sacarlos* de la persona que está bailando: “tenía a la gente a mi alrededor que estaba sacada (...). Y yo estaba como así

[se para y se mueve muy poquito en el lugar] (...). Apenas me moví. Eh... y como queriendo entender cómo *sacar ese movimiento* y nada... no podía” (P2). En las dos metáforas, el baile sale de la persona, lo que se basa en las metáforas ontológicas LA PERSONA ES UN CONTENEDOR, EL BAILE ES UN OBJETO y AFUERA ES BAILAR (en *tirar pasos*) o VER ES ENTENDER, esta última derivada de la metáfora más específica *sacar es entender* (en *sacar pasos*).

### Percepción atenta o disfrute de la música

- *Estar conectado o enganchado*: “alguna *conexión* con la música un poco más intensa” (P2); “a veces encuentro que la música *me desconecta*. Como que la venía pasando genial, ponele, y bailando... y cambia la música, y de repente me siento incómoda (...) y cambió la música, y ya no puedo bailar así... eh... Que tal vez *me desconecta* y me saca de *estar en conexión* con lo que está pasando” (P3); “cuando... veo una persona como *conectada* con la música bailando” (P3); “quizás esto fue muy monótono todo el tiempo, y yo tuve momentos de estar como *más enganchado o menos enganchado*” (P1). Los conceptos de *conexión* y *enganche* con la música describen el estado de estar atento y/o disfrutando la música. En esta metáfora, el sujeto y la música son dos OBJETOS que están en CONTACTO y comparten un VÍNCULO. El VÍNCULO es el término de la metáfora que representa el estado psicológico de atención o disfrute.

El concepto de *enganche* se utiliza también para estructurar el estado de atención sobre otros ámbitos diferentes a la música, por ejemplo, el baile “cuando estoy más *enganchada* con las sensaciones corporales, con lo sensorial, con los estímulos, con la luz, los olores, la forma de moverse” (P3)

- *Estar colgado*: “fumarme un porrito y *quedarme re colgada* escuchando algo” (P2); “tal vez sí me pueda *colgar* en algo particular de la música” (P3). La expresión *estar colgado* se utiliza para referirse al estado de estar sumergido en un pensamiento o una sensación y, por lo tanto, distraído del entorno. En este caso, la atención de la persona está puesta en alguna característica de la música. La estructura imagen-esquemática detrás de la metáfora consiste en que la persona y la música son dos OBJETOS unidos por un VÍNCULO, producido entre la parte superior del OBJETO-persona y la inferior del OBJETO-música, de modo que el primero queda *colgando* a raíz de la FUERZA de gravedad. El VÍNCULO y la FUERZA grafican una experiencia en la que los

MOVIMIENTOS (el cambio de pensamiento) de la persona están extremadamente restringidos por la relación con la música.

En ambas metáforas, es posible inferir que el MOVIMIENTO imaginado de la música produce los mismos movimientos en el público, producto del VÍNCULO que los une, lo que nos lleva al siguiente tema: las metáforas de causalidad música-público.

### (3.2) Metáfora de causalidad: la música causa efectos en el público

La relación entre el público y la música es conceptualizada como un evento causal, en el que la música produce un efecto en el público. Los dos esquemas-imagen que operan como *causas* son los de MOVIMIENTO y FUERZA, a partir de los cuales los entrevistados construyen una variedad de expresiones metafóricas recurrentes. En todos los casos, el público se comprende como la META del MOVIMIENTO o de la FUERZA.

Se identificaron 4 metáforas de causalidad. Las 3 primeras elaboradas únicamente por los DJs y no por los asistentes de las fiestas. La cuarta, por el contrario, es elaborada sólo por los miembros del público entrevistados, y no por los DJs.

#### MOVIMIENTO y FUERZA musical dirigidos al público: metáforas sobre los efectos deseados de la música

Las 3 expresiones metafóricas que analizaré a continuación a veces se presentan de forma articulada y otras veces, de forma aislada. En cualquier caso, en conjunto conforman una estructura imagen-esquemática con la que los entrevistados describen el efecto que la música produce sobre el público. La estructura general conformada por las 3 metáforas para explicar los casos en los que la música genera el efecto esperado (por el DJ) es: la música se mueve hacia el público, llega al lugar en el que se encuentra este y ejerce una fuerza sobre él.

#### LA MÚSICA PEGA

En el término *pegar* subyace la siguiente estructura: un OBJETO EN MOVIMIENTO hace CONTACTO con otro OBJETO (estático) o persona, y ejerce una FUERZA sobre él. En la metáfora LA MÚSICA PEGA, la música se concibe como el OBJETO EN MOVIMIENTO que entra en CONTACTO con el público (contacto físico que conceptualiza la *percepción auditiva y/o táctil* de la música), ejerce una FUERZA (COMPULSIÓN) sobre él y –en consecuencia– produce un efecto. Aunque esta estructura se deriva sólo del término *pegar*, las únicas correspondencias ontológicas cuyos dos dominios se encuentran explícitos en las

expresiones de los entrevistados son LA MÚSICA ES UN OBJETO y LAS CAUSAS SON FUERZAS, esta última manifiesta en la descripción del efecto producido por la fuerza (Tabla 9). Las demás correspondencias conforman la estructura esquemática que le da sentido a la metáfora pero no cumplen una función específica en la comprensión del fenómeno. Dado que la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO (o también LA MÚSICA ES UN OBJETO EN MOVIMIENTO) subyace a la conceptualización de una amplia variedad de experiencias durante la fiesta, lo que define el significado de la expresión *la música pega* es la metáfora primaria LAS CAUSAS SON FUERZAS: el esquema de fuerza física que genera una consecuencia también física sobre un objeto o persona diferencia la estructura de esta metáfora de la de otras analizadas hasta ahora, según la cual la música es la causa que produce el efecto deseado en el público. Por esta razón y a diferencia de lo analizado en otras metáforas, el MOVIMIENTO aquí no encierra un sentido temporal, sino que constituye simplemente un componente necesario del concepto *pegar*.

Las frases de los entrevistados que expresan esta metáfora son: “capaz me imagino que este tema va a estar bueno. Y lo pongo, y la gente: cara aburrída, o mira para otro lado, o ya sacan el celu, viste. Clásico. O se empiezan a ir, o se quedan parados. (...) No sé si ahí tanto es planear, o sino... ver en el momento, *qué pega más y qué no*” (DJ3); “podés pensar que ‘tal [track] va a *pegar más*’” (DJ2); “me ha pasado, por ahí sacudir, **algún track medio disco**, del 72 (...) pero a la gente *no le pega* ni en pedo” (DJ2); “las **frecuencias graves**, que son como... como que te *rebota más* en el pecho y todo eso. Como que cuando entra el **grave**, es como que... te da una sensación como que... como que explota todo” (DJ3); “no hay **ecualización** que toquetees que pueda hacer que *pegue más*” (DJ2); “los graves son [*golpea con la mano*] donde pega más el golpe” (DJ1). En estas expresiones, los DJs especifican los efectos que observan en el público y los rasgos de la música que identifican como causantes de esos efectos (o al menos algunos de ellos), que analizaré a continuación. Se identificó una única expresión de una de las entrevistadas del público vinculada a esta metáfora, aunque la austeridad de la descripción no refleja con claridad su estructura imagen-esquemática: “en las fiestas technos (...) todo es como más tipo: repetición, golpe golpe golpe golpe golpe...” (P3).

Dominio fuente	Dominio meta
OBJETO	Música (estilo, track o frecuencia)
CONTACTO	Percepción
FUERZA (COMPULSIÓN)	Causa
(i) MOVIMIENTO, (ii) EXPLOSIÓN	Efecto: (i) baile, (ii) diversión

Tabla 9. Estructura imagen-esquemática de la expresión *la música pega*.

Los dos efectos sobre el público descritos son (i) la ausencia o presencia del baile y (ii) estados como el aburrimiento o la *explosión* (subrayados en las citas). (i) En el caso de las referencias al baile como efecto de la música, es posible interpretar que a la estructura esquemática previamente descrita se agrega el MOVIMIENTO del público (es decir, el baile), derivando en el esquema-imagen MOVIMIENTO CAUSADO como explicación imaginística del vínculo del público con la música. En esta estructura, el OBJETO (música) se MUEVE hacia el público, hace CONTACTO (es percibido), ejerce FUERZA sobre él como consecuencia de su movimiento y finalmente causa –o, en términos imaginísticos, *transfiere*– su movimiento al público, que baila (en el caso del uso del término *rebotar* se agrega un término más a la metáfora, que consiste en el MOVIMIENTO del OBJETO-música en dirección contraria luego del CONTACTO) (Figura 30). (ii) En el caso de las referencias a la *explosión* como efecto de la COMPULSIÓN de la música sobre el público, el esquema-imagen a partir del cual se conceptualizan las sensaciones y emociones experimentadas con la música es el de FUERZA (EXPLOSIVA). Si bien el concepto de *explosión* no se utiliza sólo en el marco de la metáfora *la música pega* y por lo tanto su significado no está atado a esta estructura esquemática en particular, en estas descripciones, la FUERZA que el OBJETO-música ejerce sobre el público tras un MOVIMIENTO genera una explosión.



Figura 30. Gráfico de la metáfora causal subyacente al (i) efecto de baile (M = música; P = público).

Los aspectos de la música comprendidos como causantes del estado psicológico *explosión* en las expresiones analizadas son los tracks, los estilos o géneros musicales y la presencia de frecuencias bajas (indicados en negrita en las citas).

#### LA MÚSICA VA Y LLEGA AL PÚBLICO

En algunos casos, la descripción del efecto esperado en el público por parte de los DJs omite los últimos componentes de la metáfora, justamente aquellos que explican el vínculo causal.

Una de las metáforas es *la música va*, en la que subyace solamente el esquema-imagen OBJETO EN MOVIMIENTO. El MOVIMIENTO de la música es una metáfora de que el efecto que

el DJ espera que genere en el público se está produciendo. En el caso de la siguiente cita, ese efecto es la oscilación entre estados *abajo y arriba*:

MT: Y cuando estás trabajando acá en tu casa, ¿te imaginás qué va a pasar en la fiesta con lo que vos estás haciendo, preparando?

DJ3: (ríe) Sí, por lo general me trato de poner un poco en la... en los pies de la gente, digamos, en cómo estaría ahí. (...) Decís ‘pongo este tema y ahora es como que están más calmados’, pero después pongo este otro y, como venían más calmaditos, explota. (...) Pero bueno, también ahí se ve cuando ponés el tema *si va o no va*.

*La música no va* es la metáfora que los DJs utilizan para comprender el comportamiento evaluado como negativo o no esperado del público, como el aburrimiento, malestar o falta de disfrute: “veo que puse 2 o 3 temas oscuros y ya la gente tiene **cara de culo**. Entonces, bueno: ‘capaz que *no va* esto’” (DJ3); “era muy temprano y puse un par de temas medio oscuros y me pareció que *no iba*” (DJ3); “cuando ponés un tema que no va, es como una sensación extraña, al menos para mí, como ‘che, *este tema no iba*’” (DJ1). En esta metáfora, el movimiento de la música se ve obstaculizado (esquema-imagen OBSTRUCCIÓN). El *no ir* puede implicar falta total de movimiento, falta de movimiento en la dirección del público (de modo que la música nunca *llega* al oyente y, por lo tanto, tampoco le *pega*) o falta de intensidad o fuerza en el movimiento (Tabla 10):

- En el caso de la metáfora *la música llega al público*, el MOVIMIENTO de la música continúa ante la OBSTRUCCIÓN, pero con menor intensidad o fuerza: “pruebo a ver cómo *le llega* [la música] a la gente” (DJ3) o “como que a los que están puestos...<sup>41</sup> *les llega más*, ¿no? todo lo musical” (DJ3). La presencia del esquema-imagen ESCALA expresado en el concepto *más* revela una estructura en la que la música puede llegar al público de diferentes formas o con diferentes niveles de intensidad (estructura también presente en las metáforas de *la música pega más o menos* previamente analizadas). En este sentido, el concepto *llegar más* pareciera implicar el esquema COMPULSIÓN (y por lo tanto también CONTACTO), y la intensidad de este tipo de FUERZA es el aspecto significativo que mide el efecto en el público a partir del esquema-imagen ESCALA: *llegar más* es valorado positivamente y *menos*, negativamente.

En la última cita hay un indicio de un fenómeno concebido como una HABILITACIÓN o una OBSTRUCCIÓN: el estar bajo efectos de drogas (estar *puesto*) permite que la música (OBJETO) genere un efecto más intenso (*llegue* con más FUERZA). En este sentido, el estado psicológico del público obstaculiza o habilita el movimiento o la intensidad de la fuerza de la música, lo que puede vincularse a la metáfora LAS INFLUENCIAS

<sup>41</sup> El término “puesto” se utiliza para referirse a estar bajo el efecto de drogas.

EXTERNAS A LA MÚSICA SON OBJETOS GRANDES EN MOVIMIENTO (mencionada en el capítulo 4), según la cual el estado psicológico del público al momento de recibir la música sería concebido como un OBJETO. El estado mental y corporal del público momento a momento condiciona los modos y posibilidades de relación, compromiso y disfrute con los diferentes atributos y estilos de música, como expresa el DJ1: “un warm-up, o un recital, que son diferentes a las fiestas electrónicas... es como otra lógica para musicalizar, es como muy también de *lo que está pasando ahí*: ‘bueno, este tema vendría bien acá’”. Por esta razón, podemos interpretar que la causa del movimiento de la música o su intensidad es el público, que determina la posibilidad de que genere o no un efecto sobre él. Esto produce una estructura de causalidad recíproca entre música y público.

<b>Dominio fuente</b>	<b>Dominio meta</b>
OBJETO	Música
MOVIMIENTO	Causa
OBSTRUCCIÓN	Estado psicológico
CAMINO	Género o característica

Tabla 10. Estructura de la expresión la música va y llega al público.

- Una variación de la metáfora *la música no va* es *la música no va por ahí*, en la que se integra el esquema-imagen CAMINO, que representa el género o ciertos rasgos de la música bajo la metáfora LOS GÉNEROS o LAS CARACTERÍSTICAS MUSICALES SON CAMINOS (que ya he analizado en las metáforas sobre las decisiones musicales del DJ). Si el género elegido o las características musicales específicas del track generan un efecto indeseado en el público (que pone una OBSTRUCCIÓN) y si esas características son conceptualizadas como un CAMINO por el que el DJ se MUEVE con el OBJETO-música, entonces el DJ debe cambiar de camino para generar otro efecto: “yo estoy bailando, estoy disfrutando el momento con la gente. O sea, si yo puedo bailar, creo que lo van a poder bailar ellos. Si yo no puedo bailar, ahí es donde digo ‘no, *esto no va por ahí*’, cambio... *voy por otro lado*” (DJ1). El CAMINO puede ser equivocado porque el público no se encuentra allí, sino en otro camino porque espera, desea o está de humor o receptivo para otros estilos o características musicales. La acción imaginística del DJ consiste entonces en moverse (y mover la música con él) hacia el camino en el que se encuentra el público, para que la música le *llegue* o *pegue*: “bueno, yo pensé algo y *no es por acá. Vamos hacia allá*” (DJ2).

En todos los casos, la llegada metafórica de la música al público es la META, esquema-imagen que revela la intención del DJ de generar cierto efecto en el público.



### La música mueve al público a estados psicológicos

Las expresiones metafóricas que analizaré aquí se construyen sobre la metáfora primaria LOS ESTADOS SON LOCACIONES. En todos los casos, la música mueve al público de una locación a otra, estructura en la cual el esquema-imagen LOCACIÓN representa el estado psicológico en el que se encuentra el público.

- *La música traslada al público* o *La música es un vehículo*: “el (ríe) ‘viaje’ en general que va a proponer la música” (P2); “en eso que decías de ‘la música es mi...’ como, es medio trillado, pero es como mi ‘vehículo’ durante la noche” (P3); “algo que vos reconocés al instante y que *te lleva* también a otro lugar” (P3); “como que *entrás ahí...* Si te dejás llevar, digamos... *entrás ahí* y... No sé, como que *te va llevando*, supongo” (DJ3). Según estas expresiones, la música es un vehículo, es decir, un CONTENEDOR en MOVIMIENTO en el que el público entra y se traslada. El movimiento del público es consecuencia del de la música y es exactamente el mismo que el de ella. En algunas expresiones, el rasgo de la música que se conceptualiza como CONTENEDOR (y por lo tanto como causa) es el estilo o género musical: “para mí las fiestas que están buenas, en todo caso, son las que... bueno, está bien elegido en relac... lo que va a suceder en relación al estilo, a como: ‘el viaje que te va a proponer’” (DJ1). Y en otras expresiones, el DJ es concebido bien como el conductor del vehículo o bien como el contenedor mismo: “la gente ya va muy predispuesta a... a ser... llevada por el DJ, entonces se deja comer el viaje” (DJ1).
- *La música lleva el humor del público*: “cómo va llevando [el DJ] el ‘**mood**’ de toda la fiesta. (...) Como un... esto de un viaje que tiene momentos y cómo va haciendo esa elección de ir como *llevando el humor* general de la fiesta” (P3). El estado emocional del público en cada momento de la fiesta (o al menos específicamente el *humor*) es comprendido como un OBJETO que es trasladado por diferentes lugares o CAMINOS, que representan los tipos de estados.
- *La música lleva al público a bailar*, y *La música pone a bailar al público*: “no *te lleva a bailar* cualquier cosa” (P1); “como que empieza de alguna manera un poco más ‘bueno, entramos en calor’, y después tal vez momentos más ‘**bailables**’, pero porque siento que *te va llevando* hacia eso. (...) *Te lleva* a ir bailando cada vez más” (P3); “por eso te digo esto de que *te va llevando a bailar* porque uno tras otro *los temas van llevando* a que terminás **bailando** más” (P3); “la música electrónica un poco *me pone a bailar*” (P2). En ambas metáforas, la música mueve al público al *estado de baile*, comprendido como una LOCACIÓN.

Nótese que todas estas expresiones estuvieron a cargo de los asistentes a fiestas. Una variación de esta metáfora es *El DJ pone a bailar al público*, en la que el performer se concibe como la causa última de este efecto: “depende del volumen, si *alguien te puede o no te puede poner a bailar*” (DJ1). Es posible pensar esta diferencia en la identificación de la causa del baile por parte del público y del DJ en función de la diferencia entre sus experiencias durante la fiesta. Por un lado, aunque el público pueda saber que la música que suena depende del DJ, las acciones que este realiza sobre el sonido no forman parte de la experiencia del público, al menos no de un modo tan significativo como lo hace la música. Por esta razón, el público identifica la causa de su estado corporal en la música. Por otro lado, para el DJ sus acciones son parte intrínseca y central de su experiencia con la música y con el público en la fiesta, por lo que las considera la causa de los estados del público. La música (en la cita, más específicamente la *intensidad* de la música) es comprendida como un instrumento que el DJ manipula para generar un efecto en el público.

#### Arriba, abajo y explosión: igualdad de la causa y el efecto

El núcleo de esta metáfora es que el estado *arriba* de la música causa el estado *arriba* del público, el estado *abajo* de la música causa el estado *abajo* del público, y la *explosión musical* causa una *explosión* en el público: “si ves a la gente explotando, o en una subida... acaban... Es como... el mejor momento cuando estás tocando. *Explota, y la gente explota*” (DJ1); “pasa esto musicalmente, y la gente responde de ese modo... *Si baja, baja... si sube, sube*” (DJ1). Aunque el vínculo conceptualizado no es el de una causalidad tan lineal como la planteada en estos pasajes por los DJs (como explicaré en la sección siguiente), una de las entrevistadas también vincula la LOCACIÓN de la música en el espacio VERTICAL con la LOCACIÓN también en el espacio VERTICAL del estado del público: “todo está subiendo y todo está bajando, creo, ¿no? Como... la cuestión de la energía. Obviamente propuesta por la música, y por la persona que está tocando esa música, pero que llega (...) hasta los cuerpos” (P2).

En el caso del *arriba/abajo*, la estructura imagen-esquemática con la que se conceptualiza el vínculo causal no está determinada en las expresiones citadas: podría tratarse de un MOVIMIENTO CAUSADO, pero también de un recorrido de las *subidas* y *bajadas* del CAMINO musical por parte del oyente. En el caso de la *explosión*, el concepto de causalidad se basa en el esquema de FUERZA (EXPLOSIVA), tanto en calidad de causa como también de efecto:

la energía que libera la explosión del OBJETO-música llega hasta el público y causa la explosión del OBJETO-público.

### La música propone, sugiere, ofrece, invita, ayuda

Estas metáforas implican una atribución de agencialidad a la música. El público comprende a la música como una persona que se dirige intencionalmente a él, convirtiéndose en la META de la música (no se identificó ninguna expresión de agencialidad por parte de los DJs).

- *La música propone*: “me voy a dejar inspirar por la música. A ver qué me *propone*” (P1); “en la electrónica me gusta (...) algo más que me *proponga* un **baile** o **sentirlo**” (P2); “la música electrónica -capaz otros la viven distinta- pero para mí es como una *proposición al movimiento*” (P2).
- *La música sugiere, sugestiona*: “que otra cosa externa a mí esté *sugiriéndome cómo moverme*” (P2); “yo creo que hay elementos [musicales] que *sugieren*, ¿no? pero que después es voluntario. La calidad del **movimiento**” (P1).
- *La música da, ofrece, invita, ayuda*: “esa sensación de ausencia puede *dar* mucho más” (P1); “el **humor**, que... *ofrece* la música” (P3); “la cuestión percusiva. Como que... eso me *invita* mucho **a bailar**” (P3); “la música me *ayuda a estar* en ese espacio” (P3).

La estructura esquemática subyacente no está desarrollada en estas expresiones y el vínculo causal conceptualizado es débil. El contenido de la *proposición* de la música más mencionado es el baile, que constituye uno de los efectos de las metáforas de causación previamente analizadas.

## Conclusiones parciales

La gran mayoría de las expresiones lingüísticas analizadas se estructuran en relación a dos conceptos que atraviesan la experiencia en fiestas electrónicas: la causación *DJ – música – público*, y la temporalidad musical. Las metáforas ontológicas de la música y de los estados psicológicos están implicadas en estas dos conceptualizaciones.

### *La fiesta como un gran evento de causación*

La fiesta es comprendida como un evento complejo, conceptualizado como una cadena de causas y efectos: el DJ es la causa de que la música suene, y la música es la causa de que el público baile. Si bien en los resultados me he enfocado en cada evento por separado para analizar detenidamente las estructuras imaginísticas que los componen, los entrevistados expresan este gran evento causal *DJ – música – público* también de forma unificada: “[m]e ha pasado que, por ahí, en mitad de una noche... ponías algo que no tenía un bombo digital y la gente medio como que planchaba” (DJ2);

Si estás poniendo música, es como que estás tejiendo un poco los hilos. O sea, estás vos definiendo en qué momento va a... Es como: explota y baja, explota y baja. Es solamente cómo vas vos metiendo eso. (...) Estás moviendo... en qué momento va... la gente a: ‘Pyyuu’. El mejor momento es cuando la gente ya no se puede contener. (...) De alguna forma los hacés mover (DJ1).

O también:

Capaz me imagino que este tema va a estar bueno. Y lo pongo, y la gente: cara aburrída, o mira para otro lado, o ya sacan el celu, viste. Clásico. O se empiezan a ir, o se quedan parados. Y ahí decís ‘bueno, tengo que hacer algo porque estoy perdiendo’ (DJ3).

En el marco de este evento complejo, la música aparece como una herramienta o instrumento que el DJ usa para generar un efecto en el público: “no se dan cuenta que yo, a través de lo que hago, les manipulo un poco esa cuestión de felicidad tangible a corto plazo” (DJ2). Dado que la música se concibe como un instrumento con el que el DJ causa estados en el público, el evento completo que incluye tanto a la performance como a la experiencia del público se conceptualiza metafóricamente como una forma de *manipulación indirecta*. El lugar de mediación entre el DJ y el público que ocupa la música en esta conceptualización pone de manifiesto que el interés final de la performance musical está en el público. Esta intencionalidad es propia del esquema-imagen ORIGEN-CAMINO-META, según el cual el estado del público es la META.

A continuación, intentaré dirimir el estatus metafórico o literal de algunas de las expresiones de los entrevistados analizadas vinculadas a la causalidad entre el DJ, la música y el público. Lo que analizaré no es el estatus metafórico o literal del concepto mismo de causalidad, dado que –desde la teoría de los esquemas-imagen y la metáfora conceptual– la causalidad es una estructura de nuestra experiencia en el mundo emergente de los esquemas de FUERZA y de MOVIMIENTO CAUSADO, y no algo presente en la realidad objetiva. Por esta razón, la causalidad se considera un concepto directamente emergente y se elabora metafóricamente en las expresiones lingüísticas (Lakoff y Johnson, 1986). La

discusión que plantearé es si la estructura causal con la que comprendemos los efectos sobre la música por parte de un performer y sobre el oyente por parte de la música se elabora metafóricamente o si, por el contrario, los conceptos que usamos para expresar lingüísticamente esa estructura imaginística no son metafóricos sino literales, es decir, orientados a describir los movimientos y fuerzas físicas experimentadas corporalmente durante la fiesta.

Por un lado, (1) las acciones del DJ sobre la música son conceptualizadas como manipulaciones directas, expresadas en el uso de verbos de acciones simples como meter, mezclar, poner, agregar, enganchar y superponer, y algunas que involucran al público como destino final del movimiento del objeto-música, como pasar y tirar. La manipulación directa constituye un prototipo del concepto de *causalidad* basado en el esquema-imagen MOVIMIENTO CAUSADO, según el cual un sujeto (DJ) realiza ciertos MOVIMIENTOS sobre un OBJETO (música) que causan un MOVIMIENTO del OBJETO. Por otro lado, (2) el impacto de la música sobre el público es conceptualizado como un evento causal bajo los mismos esquemas-imagen, pero en este caso la música se concibe como un OBJETO EN MOVIMIENTO que detenta una FUERZA y entra en CONTACTO con un OBJETO (público), provocando su MOVIMIENTO (cambio de estado psicológico).

En esta estructura causal, la música ocupa el lugar de efecto de las acciones del DJ y de causa de ciertos estados psicológicos del público a la vez, conceptualizándose como MOVIMIENTO o como FUERZA: en el primer caso, la música es concebida como el MOVIMIENTO resultante de las acciones de manipulación directa del DJ (dado que las acciones simples mencionadas implican en sí mismas un movimiento resultante del objeto que se está manipulando), y, en el segundo caso, la música es concebida como el MOVIMIENTO o la FUERZA que genera un efecto en el público, conceptualización manifiesta en las metáforas LA MÚSICA PEGA y LA MÚSICA VA, LLEGA Y MUEVE AL PÚBLICO.

### (1) Vínculo causal DJ – música

Como expliqué en el capítulo 1, la performance del DJ involucra un trabajo de transformación momento a momento de ciertas dimensiones sonoras de músicas ya compuestas y almacenadas en la compactera. Estas dimensiones sonoras son el timbre (a través del uso de efectos), la textura (que implica el silenciamiento de ciertos planos sonoros a partir de filtros) y la selección y momento de inicio y final de cada track (que implica necesariamente algún tipo de vínculo con el track anterior). Es decir, el trabajo del DJ sobre la música consiste fundamentalmente en controlar qué suena, qué no y en qué

momento suenan ciertos componentes sonoros de los tracks que ya están previamente compuestos. En este sentido, todos los verbos descriptos en esta sección implican una acción del DJ que da inicio a los eventos musicales. Por ejemplo, *meter*, *poner* o *agregar* un plano sonoro en la textura significa dar inicio al sonido de ese plano, lo cual involucra una dimensión temporal intrínseca. Este vínculo entre las metáforas de causación y las metáforas temporales da lugar a las metáforas de la estructura de los eventos, en las que el vínculo entre la causa y la consecuencia es de índole –lógicamente– causal, pero también temporal. En el caso de la música electrónica, el evento principal del cual el DJ está a cargo es el inicio de los tracks, ya que el transcurso momento a momento de la música no depende de sus acciones. Esto hace que la acción del DJ sea –además de una acción temporal y de causación en sí misma– la de una *causación de la temporalidad musical*.

Los verbos meter, agregar, mezclar, poner, enganchar, superponer, pasar y tirar basados en el esquema-imagen MOVIMIENTO y pueden interpretarse como referidos a dos dimensiones de las acciones del DJ: (i) la dimensión física del movimiento corporal y (ii) la dimensión mental de la intención de generar un cambio en la música.

(i) *Dominio meta corporal*. Una posibilidad es que los verbos de acciones simples refieran a los movimientos físicos que el DJ realiza sobre la compactera. Como en cualquier tipo de performance, el objeto que el DJ manipula a través de esos movimientos no es la música sino el instrumento musical: el trabajo del DJ sobre la música consiste en los movimientos manuales sobre su instrumento o herramienta musical, que luego generan cambios en la música. Sin embargo, los movimientos corporales que el DJ realiza sobre su instrumento no son los prototípicos a los que refieren los verbos de acciones simples utilizados en las descripciones: los movimientos del DJ consisten en girar perillas y presionar botones, que se diferencian significativamente de los movimientos necesarios para –por ejemplo– meter, agregar, poner o tirar un objeto en un contenedor. Estos movimientos involucrados en la interacción con tecnologías digitales no son específicos de la performance de música electrónica y problematizan la extensión del significado de los verbos referidos a acciones simples. Por ejemplo, cuando *deslizamos* un dedo por la pantalla táctil de una tablet para *meter* un *objeto* (digital) en un *contenedor* (digital) en una aplicación, percibimos nuestro movimiento de deslizamiento como la causa de que el objeto se desaparezca en el contenedor y, por lo tanto, conceptualizamos ese movimiento bajo el esquema-imagen CONTENIMIENTO y lo expresamos lingüísticamente con el verbo *meter*.

El trabajo del DJ sobre el instrumento tiene algunas características similares al trabajo general en un dispositivo digital como una computadora, una tablet o un celular (por

ejemplo, buscar en carpetas digitales los archivos de los tracks)<sup>42</sup> y al trabajo específico de edición de sonido en una computadora (como realizar marcas en instantes temporales visualizadas sobre la forma de onda, generar loops de segmentos musicales, reproducir el track en reversa, modificar la visualización del contenido acústico del track, aplicar filtros y efectos, entre otros)<sup>43</sup>. En este contexto tecnológico, las acciones corporales que realiza el DJ sobre la compactera tienen un efecto sobre la información digital interna del instrumento, que no se trata de sonido ni de música, sino de un código binario. En términos técnicos, el proceso puede describirse de la siguiente forma: el DJ manipula físicamente la compactera, lo cual genera un cambio en la información digital que –producto del mecanismo interno del instrumento y del sistema de reproducción y amplificación sonora– da lugar a un cambio musical. Cuando los DJs entrevistados dicen, por ejemplo, que *ponen un efecto en el track* o que *meten graves a la mezcla*, el efecto de su acción es verdaderamente la transformación de una información digital dentro de la compactera, información que no es un objeto tal como lo considera la teoría de los esquemas-imagen y transformación que no es un movimiento. El DJ tiene cierto nivel de consciencia sobre la diferencia entre la información digital almacenada en la compactera y la música que suena, que se manifiesta en los momentos en que explora el track que planifica hacer sonar en el futuro cercano, para lo cual realiza acciones sobre la compactera que generan cambios en la información digital, pero que no se traducen en la música que suena. Sin embargo, en las expresiones de los entrevistados las acciones del DJ se dirigen directamente a la música; es decir, la entidad que se conceptualiza como manipulada por el DJ no es la información digital y tampoco son las perillas y botones de la compactera, sino que es el sonido musical.

Teniendo en cuenta todo esto, el efecto consecuente de las acciones del DJ conceptualizado como MOVIMIENTO CAUSADO puede interpretarse de tres modos (Tabla 11):

- a. Uno es que la información digital sea concebida como música, lo cual constituye una metáfora ontológica posible por el conocimiento técnico de que esa información almacenada es una información acústica que puede –potencialmente– dar lugar al sonido musical. En este caso, el DJ estaría conceptualizando metafóricamente los cambios de la información digital como movimientos musicales, algo que

---

<sup>42</sup> Como por ejemplo se muestra en estos breves tutoriales: <https://www.youtube.com/watch?v=swON7Q9D2Vw>, <https://www.youtube.com/watch?v=8pzubQ1q5T4> o <https://www.youtube.com/watch?v=bBALxEFivGM>.

<sup>43</sup> Como por ejemplo se muestra en estos breves tutoriales: <https://www.youtube.com/watch?v=2vEk7yx6fwg> o <https://www.youtube.com/watch?v=JPW9sIBhSWI>.

probablemente sea usual en el trabajo de edición del sonido más allá del contexto de la música electrónica y más allá de la performance del DJ.

- b. El otro es que los cambios en el código binario que el DJ produce con sus acciones sean considerados movimientos. En este caso no se trata de un movimiento físico, sino un movimiento imaginado de un OBJETO también imaginado, mecanismo común a cualquier trabajo con información digital. Sin embargo, aunque el proceso digital en sí está siempre oculto a la percepción humana, el uso de un dispositivo digital en general y el uso de la compactera por parte del DJ implica una *visualización* de la información digital: el DJ percibe el efecto de sus acciones sobre el instrumento a través de la pantalla de la compactera, la posición de las perillas y las luces de los botones (por ejemplo, cuando se presiona un botón se enciende o apaga una luz sobre el mismo, que el DJ percibe y que le indica que su acción generó una consecuencia, de lo contrario, operaría a ciegas porque no vería las consecuencias de sus acciones).<sup>44</sup> De este modo, en la interacción con tecnologías digitales no es tanto el tipo de movimiento físico involucrado en la manipulación de un objeto el que activa el esquema-imagen MOVIMIENTO CAUSADO, sino la percepción inmediata del efecto sobre el objeto manipulado. Otra interpretación es que esta activación se produzca por la *intención* de manipular la información, sobre lo que me explayaré más adelante.
- c. El último es que –omitiendo completamente la mediación tecnológica– la transformación sonora de la música que suena en la fiesta sea concebida como un efecto directo de los movimientos corporales del DJ. Esta conceptualización es metafórica, dado que la materialidad del sonido en general y del sonido musical en particular no admite su manipulación directa: las moléculas de aire que vibran y sostienen el desarrollo de la música no tienen la constitución espacial y material necesaria para que podamos realizar acciones corporales sobre ellas, y es por este motivo que toda performance musical requiere de la mediación de un instrumento. La idea de la *manipulación directa de la música* es en sí misma siempre una metáfora, que se manifiesta en la omisión regular del instrumento musical en las descripciones de los DJs entrevistados. En esta construcción metafórica, la música adquiere el estatus ontológico de un OBJETO que se MUEVE desde la compactera hacia la pista de baile a través de las expresiones *poner, meter, tirar o pasar música en la fiesta*. Los MOVIMIENTOS corporales del DJ entran en CONTACTO con el OBJETO-música y lo

---

<sup>44</sup> Como se muestra a partir de 1:05 en este tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=lzvikeWArCQ>. Esta necesidad de visualización determina una parte de la construcción de los sintetizadores digitales, que se diferencian de los analógicos, que justamente no tienen esta posibilidad de visualización.



MUEVEN, donde estos movimientos imaginados de la música son cambios tímbricos, texturales y temporales (inicio y finales de ciertas unidades musicales). Además, muchas de las acciones que realiza el DJ tienen un efecto inmediato sobre la música que suena; por ejemplo, cuando gira una perilla para aumentar o disminuir cierto atributo de un efecto sonoro aplicado al track, ese aumento o disminución se manifiesta en la música en el mismo momento en que el DJ realiza el movimiento. En estos casos de efecto musical inmediato, el DJ percibe en el cambio sonoro la consecuencia de su propia acción independientemente de la mediación tecnológica que requiere en términos técnicos, de forma similar a las luces de los botones que se encienden cuando los presiona. Fenomenológicamente, el DJ percibe los cambios musicales como una consecuencia directa de sus acciones, lo que refuerza la experiencia y la conceptualización de su performance como una manipulación directa.

(ii) *Dominio meta mental*. Otra opción es que los verbos de acciones simples como meter y agregar no se orienten a conceptualizar (o al menos no únicamente) los movimientos físicos de las manos del DJ sobre la compactera, sino sus decisiones musicales. Toda acción simple implica una intención del sujeto que la realiza, que remite a la dimensión mental y que puede ser percibida en el movimiento. El lugar de la intención en los esquemas-imagen y las proyecciones metafóricas ha sido introducido por los enfoques sociales sobre la teoría, explicados en el capítulo 4. Sin embargo, para una discusión apropiada sobre el lugar de la intención del DJ en las expresiones metafóricas analizadas en este capítulo es necesario introducir con mayor profundidad la perspectiva de segunda persona que analizaré empíricamente en el capítulo siguiente, por lo que continuaré con esta reflexión en la Parte IV dedicada a la Discusión.

<b>Dominio fuente</b>	<b>a. Dominio meta digital</b>	<b>b. Dominio meta musical</b>	<b>c. Dominio meta intencional</b>
OBJETO	Información digital 1	Track	Track
CONTENEDOR	Información digital 2	Set	Set
MOVIMIENTO	Cambio	Hacer sonar	Intención (de hacer sonar)

*Tabla 11. Tres interpretaciones de las metáforas ontológicas implicadas en las expresiones de acciones simples referidas a la performance del DJ.*

## (2) Vínculo causal música – público

Los DJs y los miembros del público entrevistados conceptualizan la interacción del público con la música electrónica de formas diferentes: las expresiones lingüísticas del público no exhiben una conceptualización imagen-esquemática del carácter causal del vínculo como las de los DJs. Los DJs desarrollan 3 metáforas estructurales de causación, según las cuales

la música es la causa de ciertos efectos en el público: LA MÚSICA PEGA y LA MÚSICA VA, LLEGA Y MUEVE AL PÚBLICO y LA MÚSICA ARRIBA/ABAJO/EXPLOSIVA GENERA UN ESTADO ARRIBA/ABAJO/EXPLOSIVO EN EL PÚBLICO. Esta causalidad se expresa de modo fuertemente lineal, según la cual cierto atributo musical conduce de forma prácticamente necesaria a cierto cambio de estado del público. El énfasis en la conceptualización de los DJs sobre la causalidad del vínculo *música – público* se debe a la centralidad que adquieren los efectos de la música sobre la multitud para el desarrollo de su performance musical. De esto no se deriva que los DJs consideren que este vínculo causal es absolutamente lineal, pero sus expresiones lingüísticas revelan, al menos, una especial atención a la relación *música – público* orientada a la identificación de ciertos patrones en torno a los cambios musicales y los cambios en el público, que sostienen su conceptualización metafórica como un vínculo causal. Las intenciones y objetivos involucrados en el trabajo del DJ definen el modo que en conceptualizan este fenómeno. En cambio, las expresiones lingüísticas del público no revelan una experiencia tan fuertemente determinada por las características musicales, sino un vínculo no lineal con la música. La idea de que la música *propone, invita o sugiere* ciertos estados implica cierto nivel de causalidad, dado que la idea de proposición, invitación o sugerencia es en sí misma un efecto de la percepción musical. Pero, a diferencia de las metáforas de causalidad que elaboran los DJs, este vínculo con la música no tiene una estructura imagen-esquemática clara y supone la posibilidad de que aquello que la música propone no sea aceptado por el público. El público se conceptualiza a sí mismo con algún grado de libertad y margen de acción en la interacción con la música, lo que indica que no experimenta los estados que atraviesa únicamente como un efecto de la música y que siente cierto control sobre los mismos.

#### La fuerza y los movimientos imaginados de la música en tanto *causa*

Las diferentes metáforas de causación que elaboran los entrevistados se construyen sobre las metáforas ontológicas LA MÚSICA ES UN OBJETO EN MOVIMIENTO o LA MÚSICA ES/TIENE UNA FUERZA QUE MUEVE AL OYENTE. A continuación sopesaré el estatus metafórico de esta concepción ontológica de la música en tanto causa de los estados psicológicos del público. La intención con este análisis no es determinar la literalidad o no de las expresiones en términos de todo o nada, sino evaluar el grado de cercanía y similitud de la estructura esquemática física del dominio fuente respecto del aspecto material del evento musical al que remite:

- En la metáfora de causación *la música arriba genera un estado arriba en el público*, el estado de la música se parametriza en el dominio VERTICAL del espacio, y los cambios de estado momento a momento, como MOVIMIENTOS del OBJETO-música. Dado que el sonido –en términos acústicos– no se mueve hacia arriba y hacia abajo, la metáfora ontológica LA MÚSICA ESTÁ ARRIBA/ABAJO es una metáfora conceptual propiamente dicha.

Dado que el DJ2 no conceptualizó la música bajo el esquema VERTICALIDAD y el género sobre el que trabaja difiere respecto de los otros entrevistados, es posible que el uso y el significado de esta metáfora estén íntimamente vinculados al género de música electrónica que eligen los otros dos DJs: el Techno, cuya producción y performance se centra en gran parte en la concatenación rápida y constante de break routines, que los DJs metaforizan en el dominio vertical del espacio. El DJ2, en cambio, manifestó un mayor interés en la búsqueda estética e histórica de la música electrónica que en generar un efecto en el público, conduciendo a la selección de géneros *vintage* derivados del House (por ejemplo, tracks del House de Chicago de los 80s y géneros vinculados al Disco). Estos géneros no suelen presentar break-routines claras, y sus formas de producción musical de décadas atrás no generan el mismo impacto acústico que las producciones actuales, como se expresa el DJ2: “tengo una fiesta que se llama Low Fi, es porque busco un poco volver a esas épocas en donde no sé, rescatás un track que puede estar masterizado en mp3 320, 44.100 kHz y suena mal. O sea, suena mal porque es un rip de un vinilo”.

- El estatus metafórico de la estructura LA MÚSICA PEGA es bastante más ambiguo. En este caso, la experiencia que describe esta estructura es la de la FUERZA que la música ejerce sobre el público, y la metáfora de causación con la que se vincula es LA MÚSICA ES/TIENE UNA FUERZA QUE MUEVE AL OYENTE. Esta FUERZA musical ha sido interpretada por los estudios preexistentes como una metáfora de ciertas estructuras de sentido de la música que conducen al oyente a estados emocionales. Sin embargo, las características de la música electrónica a las que refiere la FUERZA en la expresión *la música pega* no son únicamente estructuras musicales abstractas que se buscan conceptualizar metafóricamente, sino atributos físicos del sonido musical: la intensidad, las frecuencias bajas y los sonidos de ataque pronunciado. Se ha estudiado que las altas intensidades, los sonidos graves y los sonidos de ataque pronunciado producen un efecto táctil sobre el cuerpo humano que permite su percepción háptica. Por este motivo, la fuerza en la expresión *la música pega* tiene una dimensión física

que no la hace completamente metafórica: los movimientos de las moléculas del aire que sostienen el desarrollo de la música entran verdaderamente en contacto con el cuerpo humano y ejercen una fuerza contra él. El impacto de esta fuerza sonora es percibido y experimentado corporalmente por el público.

Esto no significa que la estructura cognitiva LA MÚSICA ES/TIENE UNA FUERZA QUE MUEVE AL OYENTE adquiera un estatus literal en todos los contextos musicales, ni tampoco que la FUERZA de la música electrónica no posea una dimensión abstracta: la fuerza física del sonido adquiere su significatividad por el contexto musical en el que se encuentra. Pero sin embargo todas las referencias musicales al concepto FUERZA expresado con los conceptos de *pegar* y *golpear* conducen a los rasgos acústicos ya mencionados, mostrando la importancia del carácter táctil de la música electrónica que subyace al verbo *pegar* y que pone de relieve el lugar central que ocupa la materialidad sonora en la experiencia en fiestas electrónicas. Las estructuras de sentido musical vinculadas a la FUERZA de la música electrónica que *pegan* al oyente tienen su base en el trabajo de producción y performance sobre las características táctiles del sonido y en la relevancia de las mismas en el estilo de la música electrónica, que se manifiestan tanto en la break routine como en la presencia fundamental e incesante del bombo.

- Si bien prácticamente no ha sido estudiada hasta el momento en términos imagen-esquemáticos, toda *explosión* tiene al menos dos componentes perceptibles fundamentales: la FUERZA, perceptible hápticamente (si la explosión sucede espacialmente cerca de la persona), y el *sonido*, perceptible auditivamente. En cuanto al componente háptico, puede realizarse el mismo razonamiento que en el caso de LA MÚSICA PEGA: la fuerza física del dominio fuente se mapea, por un lado, a la fuerza física del sonido musical o, por el otro, a la fuerza imaginada de la música. En el primer caso se trata de una metáfora monomodal en la que la percepción háptica de una *explosión sonora* se corresponde con la percepción háptica de una *explosión musical*, mientras que en el segundo se trata de una metáfora conceptual propiamente dicha, en la que la percepción háptica de la explosión se mapea en el concepto abstracto de *fuerza musical* (que mueve imaginativamente al oyente a ciertos estados mentales). En cuanto al componente sonoro, una explosión produce inevitablemente un sonido de un alto nivel de presión sonora, con un inicio abrupto producto de la liberación veloz de energía (es decir, un tiempo de ataque muy corto), con una carga importante de frecuencias en una gama grande del espectro (lo que genera algún tipo

de *ruido*) y –en el caso de explosiones grandes– con presencia de frecuencias bajas. Todas estas características sonoras están presentes en el sonido musical de aquellos momentos musicales etiquetados como *explosiones*, es decir, de los drops, que se definen por la reintroducción *abrupta* de todos los planos texturales y frecuencias involucradas en el *espectro completo*, entre los que se destacan los *graves* por su ausencia previa prolongada, todo lo cual implica un aumento significativo de la *intensidad*. De este modo, la expresión *la música explota* implica un mapeo de los rasgos acústicos propios de una explosión a los rasgos acústicos del drop. Si bien el esquema-imagen EXPLOSIÓN le otorga una estructura esquemática a estos rasgos sonoros que de lo contrario podrían no percibirse en una única unidad de sentido, el nivel de abstracción del dominio meta (el drop y los atributos sonoros que lo sostienen) es bastante bajo, al menos en comparación con, por ejemplo, la metáfora LA MÚSICA ESTÁ ARRIBA/ABAJO. Es probable que este bajo nivel de abstracción sea producto de un proceso de identificación de la *similitud* en la experiencia con el sonido de una explosión y del drop, y no exactamente de la proyección metafórica de la estructura de un esquema-imagen a un dominio abstracto de la experiencia.

Esto no significa que la explosión musical del drop sea igual a la dimensión sonora de la explosión de un objeto por fuera de un contexto musical. El drop es una estructura musical que cobra sentido no sólo por los rasgos acústicos mencionados que lo caracterizan, sino también por el desarrollo musical previo que conduce al drop y por los materiales musicales –y no únicamente sonoros– que lo componen (por ejemplo, la organización motívica de los planos sonoros que componen el track, la configuración textural y tímbrica, la interacción entre los diversos patrones rítmicos, entre otros). El aumento de intensidad y de carga espectral, la introducción de los graves y el carácter temporalmente abrupto de estos cambios se producen en un contexto musical, por lo que la metáfora *la música explota* implica un mapeo entre los rasgos sonoros de una explosión física y los rasgos sonoro-musicales del drop. Pero, al igual que en el caso de *la música pega*, el dominio meta se compone por rasgos del sonido musical que coinciden con los rasgos sonoros del dominio fuente, y, por este motivo, el carácter metafórico de esta estructura no es contundentemente conceptual. Dado que los dominios meta correspondientes a la metáfora ontológica LA MÚSICA ES UNA EXPLOSIÓN o LA MÚSICA EXPLOTA no refieren a conceptos abstractos de la música sino a rasgos físicos del sonido, el carácter metafórico de la expresión está definido por el contexto general en el que se producen esos rasgos, que es un contexto musical. La

experiencia de escuchar una explosión en la calle y de escuchar una explosión en la música es completamente diferente (y de hecho genera emociones muy diferentes), lo cual manifiesta el carácter metafórico y no completamente literal del uso del término *explosión* en referencia a la música electrónica de baile. En este sentido, el concepto *explosión* aplicado a la música constituye una metáfora monomodal, en la que el dominio fuente *explosión sonora* de carácter auditivo se mapea al dominio meta *explosión musical*, también de carácter auditivo.

Si tenemos en cuenta los dos modos de percepción involucrados en esta conceptualización del drop, la metáfora *explosión* se convierte en un complejo metafórico multimodal en el que intervienen correspondencias auditivas y hápticas entre los dominios fuente y meta. Los análisis previos permiten comprender en detalle las posibles estructuras imagen-esquemáticas de esta metáfora en relación a las modalidades de percepción puestas en juego, pero la experiencia musical en tanto fenómeno único y complejo las involucra a todas. Por este motivo, la *explosión musical* es una metáfora multimodal, en la que la percepción háptica y auditiva se entrecruzan física e imaginativamente. Además, más allá de la verbalización de la conceptualización musical con el término *explosión*, el carácter multimodal de esta metáfora revela su dimensión intrínsecamente no lingüística, dado que las correspondencias se producen entre dominios perceptivos.

- Los dominios meta implicados en la metáfora LA MÚSICA VA, LLEGA Y MUEVE AL PÚBLICO no tienen un componente físico relevante, por lo que se trata de metáforas conceptuales propiamente dichas que se utilizan para conceptualizar una gran variedad de experiencias musicales, y no sólo con la música electrónica. La estructura imagen-esquemática de esta metáfora es la de un OBJETO que se MUEVE en dirección al público, con quien entra en CONTACTO y luego lo pone en MOVIMIENTO junto al suyo propio. El esquema-imagen OBJETO EN MOVIMIENTO con el que se conceptualiza ontológicamente a la música no se vincula, a diferencia de las dos metáforas anteriores, con el dominio físico del sonido musical: si bien el sonido es físicamente movimiento, el nivel molecular en el que se produce escapa con creces nuestras posibilidades perceptivas y experienciales. Tanto el *movimiento* musical en el esquema OBJETO EN MOVIMIENTO como también el CONTACTO de la *llegada* son metafóricos, dado que representan el efecto deseado de la música sobre el público.

Todas las conceptualizaciones de la música configuran una constitución ontológica doble en las fiestas electrónicas. En primer lugar, la música electrónica es concebida y

conceptualizada en términos sonoros (es decir, acústicos, físicos, materiales) a partir del esquema-imagen FUERZA: las ondas sonoras ejercen una fuerza física real sobre el cuerpo de los bailarines. Esta percepción háptica del impacto físico del sonido musical conduce a una ontología no completamente metafórica de la música como FUERZA u OBJETO QUE EJERCE UNA FUERZA. Las frecuencias bajas, los rasgos percusivos de la música y la alta intensidad sonora generan, como se ha explicado en el capítulo 1, un impacto físico significativo sobre el cuerpo humano. El rol estilístico fundamental que la música electrónica de baile le otorga al bombo y al bajo como también su reproducción a muy altas intensidades en las fiestas persiguen el objetivo de impactar físicamente en el cuerpo de las masas de público danzantes, de modo que las características sonoras que definen el género musical promueven un tipo de experiencia musical que conduce a una conceptualización ontológica fuertemente cimentada en la materialidad de la música. Esta es una diferencia importante de estas concepciones de la música electrónica en comparación con las metáforas de la FUERZA que ejerce sobre el oyente la música tonal de la práctica común que se han analizado hasta el momento en estudios previos. Por un lado, en la metáfora LA MÚSICA ES/TIENE UNA FUERZA QUE MUEVE AL OYENTE, la fuerza de los géneros musicales analizados por estudios previos en el ámbito de la música tonal no se vincula a los rasgos acústicos analizados aquí en el caso de la música electrónica, sino que remite a estructuras musicales (sobre todo vinculadas a la organización de alturas y ritmos) que generan efectos emocionales en el oyente y que se significan a partir del esquema-imagen FUERZA. Y, por otro lado, la metáfora de las FUERZAS de magnetismo, inercia y gravedad que operan entre los sonidos musicales constituye un modo metafórico de otorgar sentido al contrapunto que no se pone en juego en el caso de la música electrónica de baile.

Sin embargo, en segundo lugar, la música electrónica (al igual que todas las músicas) no es simplemente sonido físico. Esto se manifiesta en dos aspectos de las expresiones metafóricas analizadas. Por un lado, muchas de las expresiones lingüísticas en relación a la música electrónica son inexorablemente metafóricas y comprenden un dominio meta musical de carácter fuertemente abstracto. A diferencia del de fuerza, el concepto de *movimiento musical* no remite a una experiencia con los movimientos físicos de la música, porque no son posibles de percibir en términos de movimiento. Lo mismo sucede con la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO: las posibilidades de percepción y manipulación física que definen la emergencia del esquema-imagen OBJETO se distancian sensiblemente de los modos de percepción y manipulación física indirecta del sonido en general y de la música en particular, por lo que la conceptualización de la música como objeto en un sentido

imagen-esquemático es intrínsecamente metafórica. Es probable que esta forma de conceptualización de la música cumpla la función de fijar imaginísticamente la forma de la música en el tiempo, al menos para su descripción. Por estos motivos, la idea de que LA MÚSICA ES UN OBJETO EN MOVIMIENTO es necesariamente metafórica, dado que no experimentamos la objetualidad ni el movimiento de la música en los términos físicos propio de los esquemas-imagen.

Por otro lado, más allá de la significatividad intrínseca de la dimensión material del sonido musical en la experiencia de las fiestas, las estructuras de sentido abstractas de la música electrónica que habilitan la experiencia de la música en tanto música se construyen sobre el componente físico de la música electrónica, como por ejemplo la direccionalidad del build-up y su resolución en el drop y la persistencia ininterrumpida del bombo que se percibe como un entorno necesario de la fiesta. La relevancia de la dimensión física en una fiesta electrónica (promovida además por el consumo de drogas) hace que la música se oriente a generar este impacto físico con el sonido musical, utilizando recursos que específicamente tienen un efecto corporal como la intensidad, los graves y la impulsividad del sonido. El hecho de que los entrevistados hayan desarrollado metáforas que ponen el foco en la dimensión física (habiendo podido, en su lugar, conceptualizar estructuras más abstractas de la música) es una muestra de la relevancia de la experiencia corporal en el contexto de las fiestas.

#### Los movimientos imaginados del público en tanto *consecuencia*

Las metáforas de causación suponen que la música genera un efecto sobre los estados psicológicos del público. Los conceptos metafóricos utilizados para describir el estado general del público durante las fiestas son *arriba* y *abajo*, que se componen de una serie de estados psicológicos específicos. Algunos de estos estados remiten a la dimensión física del baile y otros a la dimensión emocional y a las sensaciones que genera la música. El estado *arriba* se vincula a una gran cantidad de movimientos de baile (también denominados como *explotar*, *estar prendido* o *estar sacado*) y a los estados buen humor, disfrute, diversión y pasarla bien, que configuran un estado generalizado de bienestar. El estado *abajo* se vincula a poca cantidad de energía en el baile (a veces mencionado como *estar pinchado*) y a estados vinculados al malestar, como el aburrimiento y el fastidio.

Consideremos primero el dominio meta de carácter físico vinculado al baile de los estados *arriba*, *abajo* y *explosión*. La conceptualización de una gran cantidad de movimientos en el baile como un estado *arriba* o *explosión* y de una baja cantidad como un estado *abajo* es



metafórica, dado que la cantidad de energía puesta en el baile no implica que las personas estén corporalmente arriba o debajo de ningún lugar ni que –obviamente– exploten físicamente. Luego, en la misma línea de este análisis, el uso de estos tres conceptos para describir los estados psicológicos de bienestar (como la diversión) y de malestar (como el aburrimiento) también es metafórico, dado que cuando el público se siente bien o mal tampoco está literalmente arriba, abajo o explotando. Por esta razón, todas las descripciones del vínculo causal *música – público* que involucran los conceptos *arriba*, *abajo* y *explosión* son –al menos en la conceptualización del tipo de efecto producido– metafóricas<sup>45</sup>. A diferencia de los conceptos *arriba*, *abajo*, *explosión*, *estar prendido*, *estar sacado* y *estar pinchado*, los conceptos de buen humor, disfrute, diversión, pasarla bien, aburrimiento y el fastidio no poseen una estructura imagen-esquemática.

\* \* \*

Habiendo analizado las metáforas ontológicas sobre la música en tanto causa y sobre los estados psicológicos del público en tanto efecto de la música, me detendré a analizar algunos aspectos metafóricos del vínculo causal.

- En el caso de la metáfora LA MÚSICA ARRIBA/ABAJO/EXPLOSIVA GENERA UN ESTADO ARRIBA/ABAJO/EXPLOSIVO EN EL PÚBLICO, el vínculo causal no está definido en términos imagen-esquemáticos sino que está insinuado por la similitud de la causa y el efecto. Pero, dada la definición metafórica de la música y del estado resultante del público, la estructura general de esta conceptualización es metafórica.
- En la metáfora LA MÚSICA LLEGA Y MUEVE AL PÚBLICO, el esquema-imagen que estructura el vínculo causal es MOVIMIENTO CAUSADO, según el cual la música es un OBJETO EN MOVIMIENTO (causa) que pone en MOVIMIENTO al público (cambio de estado) y lo cambia de LOCACIÓN (estado causado). En algunas de las expresiones de los entrevistados, el estado causado del público es una emoción o una sensación, por lo que su movimiento y cambio de locación es netamente metafórico. En otras expresiones (específicamente en *la música lleva al público a bailar*, y *la música pone a bailar al público*), el estado resultante del público es el movimiento mismo, por lo parecería poder pensarse que la causalidad se produce en el plano físico y no en el metafórico. Sin embargo, hay dos motivos que inhabilitan esta posibilidad. El primero

---

<sup>45</sup> En la Parte IV me detendré sobre el estatus metafórico de estos conceptos en relación con la perspectiva de la segunda persona.

es que el sonido musical no tiene la fuerza física para generar los movimientos corporales amplios de ningún tipo de baile. El segundo motivo es que el baile no puede definirse sólo como una reacción física ante el impacto físico del sonido musical. Una de las metáforas que refuerza este último motivo es CIERTOS ESTADOS PSICOLÓGICOS SON UNA OBSTRUCCIÓN A LA MÚSICA, según la cual el efecto que la música genera en el público es dependiente del estado en el que este se encuentre. En este sentido, el baile sería la expresión corporal del estado de bienestar generado en parte por la música, pero también acentuado por las drogas y por la sensación misma del baile. Estos múltiples vínculos entre música, baile, sensaciones y emociones complejizan la estructura causal subyacente en las metáforas de los entrevistados.

- En la metáfora LA MÚSICA PEGA, la música es una FUERZA que produce cierta transformación en el oyente. Según se analizó previamente, los sonidos de mucha intensidad, impulsividad y/o de frecuencias bajas detentan una fuerza física que el público percibe hápticamente y que se utilizan estratégicamente en la producción y la performance de la música electrónica y definen una parte importante de las características musicales identitarias de este género musical. La transformación que sufre el público ante los *golpes* de la música es la vibración sutil pero significativa del cuerpo, que constituye la *sensación táctil* descrita en el capítulo 1, característica de la experiencia en fiestas electrónicas. Todos los antecedentes sobre este tipo de sensación en este contexto musical específico refuerzan esta interpretación. Sin embargo, algunas expresiones lingüísticas que involucran la metáfora LA MÚSICA PEGA hacen referencia a transformaciones psicológicas no sólo físicas sino también emocionales, del mismo modo que sucede en las otras dos metáforas de causación analizadas. En este caso se podría pensar que la fuerza física del sonido musical causa estas emociones y por lo tanto no estaríamos en presencia de una metáfora conceptual; pero lo más probable (aunque no se ha podido definir en los análisis realizados) es que la FUERZA en tanto causa de estos estados sea una metáfora de ciertas estructuras musicales más complejas vinculadas a la intensidad, la impulsividad o las frecuencias bajas (como por ejemplo el build-up, el drop o ciertos patrones del bombo o del bajo), otorgándole un carácter verdaderamente metafórico a la explicación causal.

En síntesis, las metáforas de causalidad sobre el vínculo entre la música electrónica y el público se desarrollan en dos niveles: uno cercano al plano físico que constituye una parte importante de la experiencia en las fiestas, y otro vinculado al plano más abstracto de las estructuras musicales y los efectos psicológicos en términos de sensaciones y emociones

que exceden con creces el ámbito material del sonido y los cuerpos. En la música electrónica y en la experiencia del público, ambos niveles se mezclan, entrecruzan y son mutuamente dependientes.

### *La perspectiva del oyente y del performer sobre la temporalidad musical*

Las metáforas utilizadas para conceptualizar la temporalidad musical en el contexto de las fiestas son las identificadas por estudios previos y explicadas en el capítulo 4: LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE y EL TIEMPO MUSICAL ES EL MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE. Los aportes de esta tesis respecto de las metáforas sobre el tiempo musical se vinculan principalmente a las diferencias identificadas entre las expresiones de los DJs y los miembros del público entrevistados. Los resultados muestran que la conceptualización del tiempo musical es dependiente del tipo de experiencia musical, en relación a las acciones que realiza y el rol que cumple la persona en relación a la música: la situación de escuchar y bailar la música del público conduce a conceptualizaciones del tiempo musical diferentes a las de los DJs, que se encuentran en la situación de tocar, analizar y pensar la música durante su performance.

Los miembros del público comprenden el tiempo musical en términos de la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE, según la cual los eventos musicales futuros se acercan hacia el oyente. El estado psicológico de *espera* que expresan los entrevistados se vincula en la mayoría de los casos a la expectativa del drop o *explosión*, que se conceptualiza como un evento futuro que se mueve hacia el público. La explosión musical es algo que todavía no pasó pero que el público sabe o intuye que va a suceder (probablemente vinculado a un saber culturalmente aprendido sobre la estructura formal de la música en el marco de las fiestas electrónicas), razón por la cual lo *espera*. La quietud corporal imaginada del oyente en la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE explica la sensación de *espera* del evento futuro. Si, en cambio, se pusiera en juego la metáfora EL TIEMPO MUSICAL ES MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE, el público no se encontraría *esperando* el evento musical futuro sino yendo corporal y espacialmente hacia él. Dado que no se identificó el estado de expectativa en la metáfora del EL TIEMPO ES MOVIMIENTO PROPIO y que los miembros del público entrevistados nunca utilizaron expresiones vinculadas a ella, el estado de expectativa o espera en relación a la música pareciera poder articularse sólo en el contexto de la metáfora LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE

SE MUEVE, que implica a un espectador que se conceptualiza imaginativamente a sí mismo como estático, como no pudiendo hacer nada para acelerar la llegada del evento musical esperado.<sup>46</sup>

Las expresiones lingüísticas de los DJs manifiestan una variedad mayor de metáforas sobre la temporalidad musical, dependientes de la actividad musical que en la que se encuentra en cada momento de la performance. En líneas generales, podemos diferenciar entre dos momentos de la performance de música electrónica, que se van entrelazando a lo largo de todo el set: uno consiste en la toma de decisiones y consecuentes acciones sobre la compactera, y el otro consiste en la percepción de la música y la observación de la pista, sin realizar acciones de producción de sonido ni toma de decisiones. Cuando el DJ está escuchando la música y se posiciona en rol de oyente, utiliza la misma metáfora que el público de LA MÚSICA ES UN OBJETO QUE SE MUEVE: cuando ya decidieron que track van a poner en el futuro inmediato (luego de que finalice el que está sonando en el presente) o cuando saben que en instantes sonará un drop, los DJs se refieren a estos eventos futuros como objetos que se acercan hacia él e –incluso– se conceptualizan a sí mismos en un estado de *espera*. En cambio, cuando el DJ está tomando decisiones acerca la música o actuando sobre el instrumento, utiliza expresiones lingüísticas derivadas de la metáfora EL TIEMPO MUSICAL ES MOVIMIENTO PROPIO EN UN PAISAJE, dado que se encuentra en control de la temporalidad musical tanto en el desarrollo de su performance como en su cognición imaginística sobre la misma. Esta metáfora se manifiesta especialmente en los momentos de inicio de un evento musical, que constituye la principal acción del DJ dado que la performance de música electrónica -a diferencia de otros tipos de performance- no requiere el control motor momento a momento de cada sonido musical. Las expresiones lingüísticas utilizadas son *arrancar* (por ejemplo, “arranco con este track”) y los verbos de manipulación directa analizados al inicio de estas conclusiones parciales, que hacen referencia a acciones de inicio (y no así de sostén temporal) de un evento musical. Otra metáfora involucrada en la conceptualización del tiempo como movimiento del DJ es EL DJ SE MUEVE POR UN CAMINO, en la que el camino representa el estilo musical o cierto atributo de la música, la locación imaginada del DJ en ese camino representa el instante presente en el que suena la música y el movimiento del DJ, el transcurrir del tiempo; sin embargo,

---

<sup>46</sup> Esta significatividad de la expectativa en la experiencia musical y su vínculo con las emociones ha sido desarrollada por Leonard Meyer. Dado que excede el alcance temático de la tesis, la interpretación del estado de espera en el contexto de las fiestas electrónicas a la luz de la teoría de la expectación de Mayer será abordado en estudios futuros.

estas metáforas ponen el foco no tanto en el control de la temporalidad musical, sino más bien en el control de las características estilísticas o sonoras de la música.

Este análisis muestra que las metáforas sobre la temporalidad musical se activan en función de la experiencia que se está viviendo o la acción que se está realizando. Al estar realizando acción de producción sonora y -por lo tanto- estar en control del devenir musical, los performers se conceptualizan metafóricamente de forma activa. Por el contrario, al no estar en control de los eventos musicales, el público elabora metáforas que lo implican pasivamente. De este modo, la conceptualización temporal de la música se estructura en relación a la experiencia musical del sujeto y particularmente al rol que está cumpliendo en relación a la música. En el caso específico de la performance del DJ, este rol cambia momento a momento; sin embargo, es probable que lo mismo suceda en situaciones de performance grupal como la improvisación de jazz y la música orquestal, en donde los performers tienen momentos de silencio en los que pueden posicionarse en un rol de oyentes.

\* \* \*

La mayoría de las metáforas conceptuales en torno a la experiencia en fiestas electrónicas son idénticas o similares a las identificadas en estudios previos en otros contextos musicales: la experiencia en fiestas electrónicas comparte con otros contextos musicales su significación a través de su conceptualización metafórica.

Sin embargo, esta tesis representa algunos aportes al tema de la conceptualización metafórica de la música. Por un lado, el concepto de *explosión* en tanto proyección metafórica referida a la música no ha sido analizado hasta el momento y emergió como un concepto central en las fiestas electrónicas. Si bien el término *explosión* ha sido utilizado exitosamente como descriptor de la música en al menos un estudio previo en relación a la música de Chopin, el lugar central que ocupa en la escena electrónica y el hecho de que las personas conceptualicen espontánea e integralmente su experiencia alrededor de este concepto es novedosa y tal vez sea específica de este contexto. Por otro lado, la parametrización del sonido en el dominio VERTICAL del espacio –hasta el momento analizada en el campo de la altura– se manifiesta en la música electrónica en otros atributos del sonido musical: intensidad, frecuencias bajas e impulsividad. Por otro lado, las tecnologías con las que el DJ trabaja permitieron un análisis detallado de la estructura

metafórica vinculada a la performance musical, que no es específica de la música electrónica. Por último, el lugar central del impacto físico del sonido musical en la experiencia en fiestas electrónicas representó un desafío para el análisis del carácter metafórico de ciertas expresiones lingüísticas, y puso en evidencia la cercanía a la literalidad de algunas de ellas y la especial relevancia de las metáforas monomodales en la conceptualización musical. Esto último será discutido en la Parte IV en articulación con los otros enfoques teóricos y resultados de esta tesis.

## Capítulo 8. Interacciones de segunda persona en la fiesta

En este capítulo analizaré los vínculos sociales entre el DJ y el público y entre los miembros del público en un nivel personal, situando el problema en el área de la atribución mental de la filosofía de la mente, tal como fue desarrollado en el capítulo 5. Las hipótesis generales que guiarán el estudio son que algunos vínculos sociales en fiestas electrónicas se desarrollan a nivel personal, y que estos vínculos adquieren rasgos tanto de segunda como de primera y de tercera persona. Las fuentes de datos fueron las 6 entrevistas realizadas a DJs y asistentes a fiestas electrónicas.

Una gran parte de este estudio fue realizado junto al Dr. Matías Tanco en el marco del programa de investigación sobre la Perspectiva de Segunda Persona en contextos musicales coordinado por la Dra. Isabel Cecilia Martínez. Las entrevistas y una parte de los análisis fueron realizados entre ambos. Algunos de los resultados aquí expuestos fueron publicados en Marchiano y Tanco (2021).

### Método de análisis

Se realizaron primero los análisis a las entrevistas de los DJs y luego a las del público. Primero se analizó cada entrevista por separado y luego se procedió a la unificación de los análisis por un lado de los DJs, y por otro lado del público. No se buscaron categorías comunes entre DJs y miembros del público dado que sus roles y comportamientos en una fiesta electrónica están claramente diferenciados y, por lo tanto, la búsqueda de categorías comunes conduciría a la eliminación de los rasgos particulares de cada tipo de experiencia interactiva. Sin embargo, se identificaron varias ideas comunes a los DJs y a los miembros del público.

El análisis se inició siguiendo los principios y procedimientos de la Teoría Fundamentada, que propone un método sistemático de análisis orientado a inducir categorías de los datos (Glaser y Strauss, 1967; Corbin y Strauss, 1996). El método parte de un microanálisis detallado y minucioso del cual emergen códigos que describen o explican los datos a los que refieren. Estos códigos se comparan de forma constante durante el análisis, conduciendo a modificaciones –también constantes– sobre la codificación previa. Estas comparaciones permiten identificar vínculos entre los diferentes códigos, que dan lugar a categorías teóricas derivadas de los datos.

En cada etapa del análisis que describiré a continuación, ambos investigadores trabajamos por separado y luego nos reunimos a comparar los análisis y acordar códigos y categorías comunes. El objetivo de esta alternancia entre el trabajo individual y conjunto fue concientizar los sesgos depositados en el análisis que surgen de preconcepciones personales y de la bibliografía, y así construir conjuntamente el análisis reflexivo en diálogo con la experiencia de los entrevistados (Vasilachis, 2006, pp. 52-53). Las etapas llevadas adelante para cada entrevista fueron: (i) selección de pasajes en los que se identificara algún tema relacionado a los vínculos sociales en la fiesta, (ii) realización de un microanálisis línea por línea y la comparación constante implicada en la codificación, con el objetivo de inducir categorías, y (iii) puesta en común y acuerdo entre los investigadores. Una vez terminado este análisis de las 3 entrevistas a los DJs, se procedió a (iv) comparar y unificar las categorías inducidas de cada una de ellas en un trabajo individual, para lo cual se volvió a trabajar sobre los códigos del microanálisis y su contenido, y (v) poner en común los análisis de cada investigador y acordar en una categorización definitiva. Lo mismo se realizó con los análisis de las entrevistas del público.

Una vez realizados todos los análisis de las entrevistas utilizando el método inductivo de la teoría fundamentada, se procedió a comparar las categorías y códigos inducidos con las categorías teóricas de las perspectivas de la atribución mental. Muchas de estas categorías y códigos (aunque algunas con nombres algo diferentes) eran coincidentes. Hay dos motivos altamente probables para esta coincidencia. Por un lado, los dos investigadores estábamos embebidos en las teorías de la atribución mental al momento de realizar el análisis, por lo que es totalmente factible que nuestras ideas previas se deslizaran en el proceso de codificación, aun habiendo ideado un método de acuerdo secuencial entre los analistas justamente para impedir esta influencia teórica sobre el análisis. Por otro lado, al tratarse de una entrevista semi-estructurada, los temas de conversación e indagación estuvieron predefinidos, haciendo que el análisis estuviera inevitablemente orientado temáticamente y que, por lo tanto, los temas de la entrevista pudieran emerger como categorías generales de la inducción.

Por esta razón, se procedió a reacomodar y renombrar las categorías y variables inducidas más generales utilizando las categorías teóricas de las perspectivas de la atribución mental, pero manteniendo los códigos específicos y locales producto del microanálisis línea a línea, que explican y dan contenido a las categorías más generales.



## Resultados

Presentaré los resultados del análisis de las entrevistas a los miembros del público y a los DJs de forma separada. Sin embargo, algunas dimensiones de la experiencia del público fueron reiteradamente mencionadas por ambos y surgieron como categorías relevantes en todas las entrevistas, dado que se identificaron como imprescindibles para comprender las variables de la interacción social en las fiestas. Estas dos dimensiones son *los estados psicológicos* y el *consumo de drogas*, que presentaré al inicio de esta sección.

Las categorías inducidas de las entrevistas al público se dividen en dos áreas temáticas: los vínculos en la pista y el vínculo con el DJ. La primera contiene las categorías interacción individuo-individuo, la multitud como unidad, y tensión, simultaneidad y alternancia entre la individualidad y la interacción; la segunda, atención y percepción del DJ, atribuciones al DJ, estados del público en relación a la música y al DJ y expresiones del público dirigidas al DJ.

El tema central identificado en las entrevistas a los DJs es el vínculo con el público durante la performance, que contiene las categorías percepción y atribuciones al público y acción musical.

A continuación, explicaré cada una de las categorías y subcategorías utilizando transcripciones breves de las entrevistas.

### *Algunas dimensiones relevantes de la experiencia del público*

En esta sección me centraré sobre todo en las palabras de los miembros del público. Sin embargo, complementaré el análisis con algunos pasajes de las entrevistas a los DJs que permiten desambiguar algunas ideas de los miembros del público.

### Estados psicológicos

Si bien los entrevistados hacen referencia a una gran variedad de estados psicológicos, los dos estados más relevantes para el análisis de las interacciones sociales durante la fiesta son el estado *arriba/abajo* y el estado de *no pensar*.

### Arriba y abajo

Dos estados psicológicos contrapuestos son los que más se destacan en las entrevistas, tanto por su reiteración como por el detalle y profundidad de las descripciones brindadas sobre los mismos. Estos estados son los que se definen metafóricamente como *arriba* (o explosión) y *abajo*. Los entrevistados mencionan una gran variedad de estados psicológicos cotidianos o folk que se vinculan o componen los estados *arriba* y *abajo*.

En las citas que utilizaré a continuación para describir el *arriba/abajo*, marcaré con **negrita** los estados psicológicos que lo componen, en *cursiva* las referencias metafóricas del *arriba/abajo*, y en subrayado los pasajes en los que se establece un vínculo entre estos estados y la música.

- Estado *arriba*. Los estados psicológicos que se mencionan en relación al *arriba* son: ciertos estados vinculados al baile (sensación de baile, sensación de liviandad y fluidez en los movimientos, mucha cantidad de baile y saltos), enganche con la música, bienestar, alegría, locura o enloquecimiento, buen humor, diversión, euforia, disfrute (general y de la música), felicidad, frenesí. De todos estos estados, los que más se reiteran en relación al *arriba* son los vinculados al baile; por ejemplo: “se proponen **movimientos**, medio que como se establecen, quedan estáticos, y hay un cambio. Y así es como va *subiendo, bajando*” (P2) o “...un buen barómetro de *si se levantó o no se levantó*. Eh... Pero esto: **mayor amplitud de movimientos** seguro, y que aparezcan los **saltos**. Que alguien quiera saltar, o despegarse los dos pies al mismo tiempo del piso, em... eso es cuando las cosas están funcionando, digamos, en lo musical” (P1). Dado que el baile posee y usualmente se define por su dimensión pública y observable, los DJs también hablan sobre el baile, conceptualizando ciertos movimientos como *arriba*; por ejemplo: “si vos ves a la gente que **se mueve**... es una buena señal, por así decirlo. Si ves a la gente *explotando, o en una subida*, muy, muy, muy... puesta, eh... acaban” (DJ1), “decís ‘pongo este tema y va a *explotar*, la gente va a volar por los aires’ (*rie*), ‘van a empezar a **saltar** por todos lados’” (DJ3) o “una persona *se levante*, de golpe... es como que se... tiene **frenesí**, es porque está realmente experimentando algo... con esa música” (DJ2). El rasgo del baile que caracteriza al estado *arriba* puede resumirse en una alta cantidad de movimientos, que puede implicar una distancia recorrida grande y saltos. En la última cita, el DJ2 utiliza el concepto psicológico “frenesí” para describir el estado *arriba*, que puede interpretarse como un estado corporal de muchos movimientos rápidos o también como un estado emocional dinámico e intenso. Esta confluencia de estados bajo el

rótulo *arriba* que en esta última cita es potencial o responde a una interpretación lingüística, en otros casos se manifiesta explícitamente; por ejemplo:

P3: En esos momentos de **mucho baile** y donde quiero bailar mucho y no me molesta estar como amontonada es porque alrededor mío cuando levanto la cabeza todos están en una situación similar, siento yo. Entonces me puedo contagiar y retroalimentar de eso y es como medio una *escalada* (...).

MM: recién dijiste “una escalada”. ¿Escalada de qué, a qué te referís?

P3: Como de **buen humor**, de **disfrute**. Como de **estar pasándola cada vez mejor**.

En este pasaje, la entrevistada describe el estado *arriba* a partir de dos dimensiones: el baile y estados emocionales vinculados a la sensación de bienestar. Esta multidimensionalidad se manifiesta explícitamente en las siguientes citas: “la **sensación del baile** tiene que ver con qué es lo que generó ese baile y en general es eso, es como un...eh... ‘**esto me engancha, esto me genera como... cosas buenas**’. Y en general, por el contrario, cuando ponen algo que me pareció mal enganchado, o que no tiene nada que ver...” (P1); ante la pregunta “¿qué sentís cuando bailás?”, P1 responde “yo creo que es eh... **alegría**, principalmente. (...) el **bailar** es la expresión (...) de la alegría por la conjunción de dos tracks en... en un momento que explotó algo, que decís ‘ah...’” (P1); “si me gusta muchísimo [la música], estoy como más... **involucrada** y... y no me quiero ir, y... **bailo más**, y... estoy más **divertida**, digamos [*pausa*]. O sea, tiene como ese poder de cambiar un poco mi estado de ánimo... cuando estoy en una fiesta” (P3); “si estoy **conectada con la música** y tengo **ganas de bailar** y aparecen todos estos sentimientos como de **disfrute** y de **alegría**, me siento parte de algo” (P3);

MM: ¿Cómo podrías describir esa conexión [con la música en la fiesta]?

P2: (silencio largo) A través del **baile** (...) me acuerdo que la primera vez que fui a una fiesta electrónica -que también incluso fue la primera vez que tomé pasti- como que... me sentí **feliz**. Sí, como “che, estoy re **feliz**” [*MM y P2 ríen*]. Pero bueno, ahí ya no sé si fue la pasti...

O también:

MM: (...) la situación cuando estás adentro, pleno baile, disfrutando. ¿Qué sentís?

P3: me siento más **liviana**. Eh... más **fluida**, en general: con mis movimientos, con el entorno, digamos, con toda otra parte de una misma cosa. Eh... me siento como **alegre, contenta**. Eh... pienso poco o casi nada (...). Me deja está sensación o este registro de **buen humor**, generalizado. “¡Ah que bueno esto! ¡que lindo, que lindo el mundo! ¡que bueno todo! No hay guerra, no pasa nada, hay paz”.

Otros dos estados emocionales identificados en relación al estado *arriba* son el enloquecimiento y la euforia: “una vez que la gente se **enloqueció**, mantenerla...

poder mantenerla ahí, eh... como con esa promesa. Eh... Te das cuenta, a veces, que el DJ *levantó* a la gente” (P1); “mostrarle su apoyo [al DJ] de la manera más explícita posible... en los términos del contexto de una fiesta electrónica. Pero como... levantar los brazos, gritar, eh... expresar como su **euforia**” (P3).

- Estado *abajo*. Los estados que lo componen son quietud o falta de baile, irritación, aburrimiento, fastidio, incomodidad, falta de disfrute de la música, espera, atención a la música, infelicidad (o ausencia de felicidad), expectativa, calma. El término *abajo* en tanto concepto psicológico es sólo usado por los DJs y no por los miembros del público, quienes lo utilizan fundamentalmente en referencia a la ausencia de baile o a la poca cantidad de movimiento. Por ejemplo: “decir ‘che, *está re abajo*’, bueno, levantás. De hecho, cuando ponés un tema que no va, es como una sensación extraña, al menos para mí, como ‘che, este tema no iba’. (...) Tenés que ser muy malo para que la gente **no se ponga a bailar**” (DJ1), o “percibo como que por ahí están **expectantes**, (...) como ‘bueno, a ver, ¿hacia dónde vas a ir?’ [*pausa*]. Por ahí como que **baja la intensidad del baile**” (DJ2). El uso de este término por parte de los DJs y no del público puede deberse a que ellos ven en la falta de baile que lo caracteriza un estado de cosas a mejorar o modificar a través de su performance. Sin embargo, los asistentes a fiestas entrevistados contraponen una serie de estados psicológicos al estado *arriba*, entre los cuales se encuentra la ausencia o la disminución del baile, que los DJs conceptualizan como *abajo*; por ejemplo: “la sensación del baile tiene que ver con qué es lo que generó ese baile y en general es eso, es como un...eh... ‘esto me engancha, esto me genera como... cosas buenas’. Y en general, por el contrario, cuando ponen algo que me pareció mal enganchado, o que no tiene nada que ver, o... Suelo **parar de bailar**” (P1). Los asistentes a fiestas entrevistados reconocen en su experiencia algunas sensaciones y emociones vinculadas a la quietud (cuya expresión más extrema es abandonar la pista o -incluso- la fiesta), entre las que se destacan la falta de disfrute de la música: “cuando no me siento parte de la fiesta ya hay algo que me empieza a **incomodar** y... **no me empieza a gustar**, y **me voy** a mi casa” (P3); “es notorio como el cambio musical. (...) Lo charlamos, decimos: ‘che, ay... que **embole**’, no sé, ‘ay, esto **no me gusta** tanto’, no sé, **vamos afuera** y nos fumamos un puchito. Como... ese tipo de cosas como ‘tomar distancia de la música’, digamos” (P3);

cuando sí me doy cuenta de que hay algo que se volvió reiterativo o que ya... de hacer esto y la música ser siempre igual... más bien **me quedo parada**, como... me empiezo a dar cuenta de que **estoy esperando algo**... (...) [E]so: que se está viniendo un momento de cambio. O sea, pero primero... Nunca lo pienso desde

el lugar como “uh, se viene un cambio”, sino como primero es como un **fastidio**, como de: “me **aburri**” (P2).

El aburrimiento o disconformidad con la música se vincula a su vez con otros estados, como la ausencia de felicidad, la irritación y una mayor atención a la música: “la música estaba rara (...) y fue como “meh”. “Meh”: no pasa nada. **No hubo ahí sugerencias de felicidad**” (P2); “en cambio cuando estás careta como que... lo percibís mucho más... medio... No sé. Está mucho más claro que la superficie musical es así y se te vuelve un poco más **irritante** por ahí” (P1); “sí [le] presto **atención [a la música]** cuando me doy cuenta de que **no me está gustando**, como que quiero un cambio, o algo” (P2).

Los estados *arriba* y *abajo* presentan múltiples dimensiones: la dimensión eminentemente corporal del baile (que posee un dominio interno –una fenomenología propia– y uno externo) y la dimensión emocional, que puede involucrar no sólo uno, sino diversos estados emocionales, algunos de ellos vinculados a la música.

No todos los estados psicológicos mencionados están explícitamente vinculados a los conceptos *arriba* o *abajo* en cada una de las citas mencionadas. Hay dos procedimientos lógicos por los cuales vinculé todos los estados bajo los términos *arriba/abajo*. Por un lado, uno puede esquematizarse del siguiente modo: si el estado A (denominado *arriba*) sucede al mismo tiempo que el estado B y el estado B sucede al mismo tiempo que el estado C, entonces A sucede al mismo tiempo que C. Aunque es posible que los vínculos entre los diferentes estados sean contingentes y no necesarios (y que entonces A, B y C puedan presentarse tanto juntos como separados, de modo que C pueda suceder al mismo tiempo que B, pero A no suceda en ese momento en particular), los diferentes estados que componen el *arriba* comparten una valencia positiva (muchos de ellos vinculados además al estado de bienestar), y los que componen el *abajo*, una valencia negativa. Esta es la razón por la que el estado *arriba* es el más deseado en una fiesta electrónica. Por otro lado, hay un vínculo lógico reforzado constantemente durante las entrevistas y muy presente en las citas transcritas en esta sección (indicado con subrayado), que es la relación estrecha entre cada uno de estos estados y la música. Esta relación a veces es planteada en términos de una causalidad lineal música-estado psicológico (por ejemplo, “[la música] tiene como ese **poder** de cambiar un poco mi estado de ánimo” o “la música me pone a bailar”, P2) y a veces de una interacción con la música un poco más dirigida por el individuo (por ejemplo, “si estoy conectada con la música y tengo **ganas** de bailar”, P3).

## No pensar

Los tres miembros del público entrevistados especificaron en varios momentos de las entrevistas diferentes niveles de consciencia o percatación de algunos de los estados psicológicos que caracterizan su experiencia en las fiestas: “si la paso muy bien (pausa) **no estoy, tal vez, tan mental... tan analítica**. Pero creo que, **siempre hay un poco de conexión... en... cómo me estoy moviendo**, dónde estoy. Salvo que esté... como muy contenta, o como muy en otro, en otra... estado mental...” (P3), “**pienso poco o casi nada**” (P3), o “yo creo que **no le presto atención [a la música] [ríe]**. Yo creo que... O sea sí obviamente le presto atención en algún plano. (...) Mi relación es a través del baile” (P2).

El baile en tanto comportamiento motor es el aspecto de la experiencia en fiestas electrónicas que los entrevistados reconocen como especialmente susceptible a atravesarse de forma no consciente: “llegás a la fiesta y (...) está la gente entrando, y poniéndose a tono, y todo eso, tampoco es que va a estar explotando la cosa. Entonces ya te propone una cosa como de, bueno, ir... ¿no? como esto de lo progresivo y que **tampoco te des cuenta cuándo em... cuándo te sumaste**” (P1), o

te va llevando a bailar porque uno tras otro los temas van llevando a que terminás bailando más, o más expresivamente, o... Esto, me parece esta cuestión de que... de desenvolverse tiene que ver con... eh... como con **soltar algunas ataduras más conscientes que se trasladan después a la expresión corporal**, que después cuando empezás a poner el foco más en la música y en “uy, mirá, este tema me encanta”, eh... se va dando distinto cómo vos lo expresás en el cuerpo (P3).

Sin embargo, la experiencia del baile puede estar definida por ciertos niveles de ser más o menos consciente. Una de las entrevistadas hace una diferencia entre dos niveles de consciencia en relación al baile: un nivel de consciencia sobre los modos generales que adquiere el movimiento, y un nivel espontáneo en el que los movimientos concretos del baile no se eligen consciente o voluntariamente.

MM: Vos recién dijiste... hiciste un gesto, ¿no? como con los brazos. Vamos a poner el ejemplo de ese movimiento concreto, hago con los brazos así... ¿vos sentís que es... pensás: “uy, voy a hacer este movimiento, uy voy a hacer este movimiento, y ahora voy a cambiar a este”?

P3: No, no. Ese nivel es más **espontáneo, bailo como me sale. No elijo los movimientos en ese sentido. Pero sí soy consciente de cómo me estoy moviendo**.

Otro de los entrevistados, en cambio, diferencia entre dos actitudes hacia el baile, que definen dos modos de moverse: uno automático y no consciente donde los movimientos no se eligen sino que son sugeridos por la música, y otro “manual”, voluntario y consciente, donde la persona decide el modo de bailar:

Yo creo que hay dos tipos de movimientos: los **movimientos involuntarios**, que es estar habitando la fiesta en modo automático (...). [B]ailando. O sea... en todo caso muy restringido por el espacio y todo, pero siempre estás como intentando levantar un piecito, levantar otro, hacer algo. (...) [T]e **movés por inercia, a tempo, sin ponerle mucha voluntad**. Y después una cosa más... más... **consciente**... Yo creo que en general es más consciente, eso. Como más **voluntario**, digamos, ¿no? Hay elementos de la música que te inspiran, no sé. (...) Yo creo que hay elementos que sugieren, ¿no? pero que después es voluntario. El... Tanto la calidad del movimiento como... ese punto en que... (pausa) eh, decís “me voy a dejar inspirar por la música. A ver que me propone” (...). Creo que es consciente. Sí. Y de hecho, también tiene que ver con dolencias del cuerpo, muchas veces. Como: “ah, este movimiento me está matando ya”, “**voy a dejar de subir y bajar y voy a hacer esto otro**” (P1).

Aunque la sensación de no pensar aparece sobre todo referida a la espontaneidad del baile, algunos comentarios de los entrevistados dan cuenta de un estado generalizado de poca consciencia, que también se manifiesta en la baja percatación del entorno de la fiesta y la ausencia de pensamientos acerca de situaciones o ideas que no se vinculen al contexto de la fiesta:

MM: ¿Qué sentís cuando bailás? ¿cómo describirías lo que sentís en esa situación de estar bailando con música electrónica en una fiesta?

P2: [*silencio largo*] Em... ¿te lo tengo que decir desde acá o desde ese momento? Porque desde ese momento no sé, te lo puedo decir desde acá.

MM: Desde acá, dale.

P2: **Como sin estar haciéndolo**. Creo que es como un momento en que **tengo la cabeza en blanco** y... O sea, **no blanco blanco, pero lo único que me interesa hacer en ese momento es eso que estoy haciendo**. Entonces como... Y... y es donde quiero estar.

MM: ¿En blanco de pensamientos?

P2: Claro, **en blanco de...** Sí, también de **la vida** (ríe) y de... no sé... También, incluso hasta **del entorno** que me está rodeando. Como que... Lo elijo porque es el más cómodo, pero también... “meh”. Como... estoy en esa. Eh... Nada me interrumpe, un poco, eh... de hecho no me gusta que me interrumpan.

MM: no te gusta que te interrumpan que... ¿qué?

P2: Al estado ese de **estar bailando y estar como en blanco**. (...) Las fiestas electrónicas en mi vida tienen como ese lugar... eh... de nada, de que llegue el sábado y querer ir a... a eso: a **estar con la mente en blanco**, bailar con amigos y... en un espacio cómodo. (...) Creo que igual más que nada me pasa cuando he consumido algo y que en la gran mayoría de las fiestas electrónicas que he ido he consumido algo.

La falta de percatación de ciertos estados psicológicos propios se manifiesta en la dificultad de rememoración de la experiencia fenomenológica durante la fiesta, que se manifiesta en la frase “¿te lo tengo que decir desde acá o desde ese momento? Porque desde ese momento no sé”, de la última cita.

Como indica la entrevistada al final de esta última cita, es probable que el estado de *no pensar* se produzca o se acentúe al consumo de sustancias psicoactivas durante la fiesta.

Sin embargo, desde mi experiencia autoetnográfica en fiestas, reconozco y puedo identificar el estado descrito incluso sin haber estado bajo el efecto de ninguna droga.

### Consumo de drogas

Los tres entrevistados del público manifestaron consumir sustancias psicoactivas en muchas de las fiestas a las que asistieron. Las drogas más mencionadas son el éxtasis y el MDMA, a veces en conjunto con bajas cantidades de alcohol y marihuana.

Según los entrevistados, la sensación que genera el consumo de estas sustancias es de una *amplificación* de la experiencia, específicamente una acentuación de ciertos estados psicológicos (bienestar), de la percepción auditiva (especialmente de la textura) y una predisposición mayor al baile. Tanto la amplificación de la percepción auditiva como la predisposición al baile implican una agudización sensorial propia del éxtasis y del MDMA que promueve el estado de *no pensar*:

Hay una cuestión mucho más corporal. Emm... y que muchas veces -bueno, en mi caso lo que voy a decir- mi relación con el cuerpo puede ser en algunas ocasiones más de monitoreo. Y que tal vez cuando estoy más enganchada con las sensaciones corporales, con lo sensorial, con los estímulos, con la luz, los olores, la forma de moverse, todo... ese monitoreo no está presente, sino que estás en conexión con la percepción que tenés... A eso me refiero con “menos mental”, como que no está tan mediatizada para pensar qué estoy sintiendo, sino que estás sintiendo y ya (P3).

En cuanto a la acentuación del bienestar y de la textura musical:

Hay también algo corporal, en término de muchas sensaciones, eh... que se amplifica, digamos. Ya sea por una sensación de bienestar corporal, se amplifica a tener mucho bienestar (...). Como... te gusta la música pero de repente te encanta la música, se amplifica toda esa experiencia. Em... Y también una predisposición mucho más sensorial y menos mental. (...) Puede aparecer algo de algunas texturas que no pued... que se noten más. Pero no siento que vaya a percibir algo que no está ahí. Creo que es algo que está y que... siento... lo siento de una magnitud distinta, más intensamente. Em... Y que tal vez sí me pueda colgar en algo particular de la música, prestarle más atención... A eso me refiero también con textura: como “ay” de repente descubrir algo, irte por ahí, y... Que tal vez en otra situación pueda no darle bola. Pero no creo que sean cosas que no están ahí y de repente porque estás drogada decía “¡ah! en realidad esta música está buenísima, sólo me faltaba drogarme” (MM y P3 ríen) (P3)

En cuando a la predisposición corporal al baile, se identificaron dos efectos del consumo de drogas:

- *Más energía o resistencia física*: “disponibilidad de energía, el sueño, como el estar alerta o no. Ehh... que está muy en relación con eso: con estar despierta como más tiempo” (P3), o

MM: ¿es diferente cuando vos consumís algo que cuando no?



P2: Capaz a la larga y en la prolongada como... tengo menos resistencia a seguir bailando tanto. (...) Creo que me entrego como un poco igual. O sea, lo disfruto igual pero eso, como no... no sé si estoy 5 horas bailando... (ríe) y si termina quedo re manija de seguir bailando.

- *Sensación de un vínculo más estrecho entre los movimientos y la música:* “hay como una... intención más grande de... como sentir los timbres con el cuerpo. (...) Entender cómo se vería determinado timbre. Como si lo tuviese que como... bailar. (...) ‘Uy ¿puedo bailar este instrumento?’ Me empieza a resultar más interesante desagregar la música y escucharla bailándola” (P1), o

Y... como en... entrar más en... sí, como en el baile como aún más fluidamente. (...) Creo que se siente como desde físicamente hasta en... como más espiritual si se quiere, o como por alguna conexión con la música un poco más intensa... (...) Entonces eso era como todas sensaciones que se sumaban ahí al estar ahí drogada y fascinada. (...) Hay sugerencias que se sienten físicas. (...) Como esta idea de bueno: suena la explosión, y eso se siente como... O sea -si bien sin drogas ya se siente porque hay como esta energía de la que mencionaba no sólo en la música, sino todo el espacio y demás, y la gente- estando drogada eso es como... estás mucho más sensible a eso. Entonces cuando explote como vas a sentir algo también por dentro que te mueve (P2).

### *La perspectiva del público sobre los vínculos sociales*

Dos de los temas que se indagaron en las entrevistas a los asistentes a fiestas electrónicas fueron las interacciones con el DJ y las interacciones entre los miembros del público. Se encontró que las personas entablan ambos vínculos, que describiré en detalle a continuación.

#### *Sobre los vínculos en la pista*

Los entrevistados conciben al público en 3 niveles: el individuo, la diada o el grupo pequeño, y la multitud. La experiencia a nivel individual fue la más descrita en las entrevistas y se compone de una amplia diversidad de dimensiones que fueron analizadas en lo que va de la tesis y seguirán siendo descritas en lo que resta, por lo que no me detendré ahora en ellas. En cambio, me detendré en (1) las interacciones esporádicas que los individuos mantienen con otros individuos (conocidos o no) y con el grupo de amigos con el que asisten a la fiesta, y (2) las experiencias que atraviesan en relación a la multitud de gente que ocupa la pista de baile. En muchos casos, (3) la experiencia individual y las interacciones sociales se viven de modo tensionante.

### (1) Interacción individuo - individuo o grupo pequeño

Las situaciones nocturnas de recreación suelen ser compartidas con amigos, y las fiestas electrónicas no son la excepción. Todos los entrevistados confirman esto: “en general voy en un plan de ir con gente (...), voy con amigos” (P1), “tengo amigas que son más de que saben así como DJs o esas cosas. Y son como un poco mis... mis guías turísticas” (P2) o “siempre me encuentro a alguien. Voy sola, pero allá siempre me encuentro a alguien” (P3). Dado que “el ambiente acá en La Plata es como bastante hogareño” (P1), las personas a veces se encuentran con conocidos o amigos entre la multitud de gente, de forma casual: “encontrarte con gente, con amigos, amigas, gente del palo que si no son amigos podrían serlo tranquilamente. (...) De hecho, creo que empecé a tener como plan principal ir a fiestas electrónicas cuando empecé a hacer un espacio que había amigos, o que me daba cuenta que la gente que me rodeaba era gente cercana” (P1). Aunque esta situación de compartir la fiesta con amigos permite algunas interacciones en el marco del grupo, los vínculos interpersonales que los entrevistados describen tienen un carácter marcadamente esporádico y muchos de ellos se producen con personas del público desconocidas.

#### (1.1) Percepción del baile y atribución sin (o casi sin) interacción

No todos los vínculos interpersonales de una fiesta electrónica se desarrollan hasta el punto de constituir una interacción propiamente dicha. Una gran parte de las relaciones entre los miembros del público consiste en la percepción de ciertos rasgos del baile del otro y la heteroatribución de cierto estado mental a partir de esos rasgos percibidos, sin que la otra persona siquiera se percate de este proceso y por lo tanto inhabilitando la posibilidad de una interacción recíproca.

Una atribución mencionada reiteradas veces por los entrevistados (dirigida tanto a individuos como a la multitud) es la de *estar conectado o copado con la música*. Una de las entrevistadas describe en detalle el contexto en el que se produce esta atribución:

Me llama la atención tal vez cuando una... Como cuando... **veo una persona como conectada con la música bailando**. Y no repitiendo un esquema de bailar y de marcar pasitos, sino que está... que **lo está sintiendo**, está bailando. Eso me llama la atención. (...) Cuando la gente baila porque le copó el tema ¿no?, y esta como... y **te das cuenta que está re copado**... O sea, el primer el ejemplo que se me viene a la cabeza es cumbiero. Viste cuando empieza una cumbia y se agarran de las manos y miran al cielo (MM ríe), tipo: conexión mística. Bueno, pero fuera de la cumbia, digamos, en el contexto de la música electrónica, algo similar, como que **te das cuenta de que está conectado a la música y está en una**... eh... eso me llama la atención. A veces es... puede no estar tipo con los ojos cerrados y mirando al cielo y puede estar bailando y... -con sus amigos o la persona sola, como fuera-, pero te das cuenta de que está re copado con la música (P3)

Hay varios aspectos de esta descripción relevantes para el análisis del proceso psicológico que conduce a la atribución. Por un lado, las atribuciones *estar conectado con la música* y *estar copado con la música* se sugieren una sensación o emoción de disfrute de la música. Por otro lado, el baile es el comportamiento público percibido visualmente y a partir del cual se realiza la atribución. Los rasgos del baile que expresan el disfrute con la música en el contexto de las fiestas electrónicas no están descriptos en este pasaje ni en ningún otro de las entrevistas. Sin embargo, la frase “me llama la atención” podría dar cuenta de algún tipo de movimiento que se diferencia y destaca de la forma de bailar de las demás personas (aunque este cambio en el foco de atención también puede deberse a algún factor subjetivo y personal de la persona que atribuye). Es posible que algo de esos movimientos en particular sean y/o sean vistos como especialmente expresivos y por eso llamen la atención. Por último, la percepción aparenta ser directa. La frase “lo está sintiendo, está bailando” manifiesta que la fenomenología del disfrute de la música es percibida *en* los movimientos. En la frase “veo una persona como conectada con la música bailando”, la conexión se *ve* en el baile; es decir, el individuo percibe (directamente) el estado mental.

La siguiente cita plantea una situación diferente: “me doy cuenta de que estoy bailando de determinada manera y veo a tal que me copió” (P1). En este caso, el proceso psicológico se describe como: percatarse conscientemente de los rasgos del baile propio, percibir el baile del otro, percatarse conscientemente de que sus rasgos coinciden con los propios, y atribuir al otro la *intención de imitar los movimientos propios*.

### (1.2) Intercambio de miradas

A diferencia de la situación recién analizada, algunas atribuciones dan lugar a una serie de intercambios interactivos breves, que pueden ser relativamente casuales o intencionales. La interacción más mencionada por los entrevistados es la de *compartir el baile* con una o más personas, que pueden ser amigos o desconocidos. Esta forma de interacción posee ciertas características definitorias.

En primer lugar, el intercambio de miradas tiene un rol crucial, tanto (i) en el inicio de la interacción como (ii) durante la misma.

(i) *Habilitación a la interacción*. Por ejemplo:

P1: Hay una **habilitación con la mirada**, como... tanto con gente que conoces como con gente que no conoces, como **para ir a interactuar** (...). Hay una habilitación ocular, primero, y **ahí empieza como un baile más en conjunto, o de a dos**. Si no en general como que se habita mucho más solo el baile.

MM: O sea, cruzás miradas y eso habilita a...

P1: Bueno, la interacción es silenciosa...

MM: Se da primero por la mirada.

P1: Se da primero por la mirada.

La idea de una “habilitación con la mirada” implica la atribución de al menos dos deseos vinculados: *deseo de interactuar conmigo* y *deseo de que me acerque a interactuar*. En otros casos, el estado atribuido parece ser más la *intención de interactuar* que el deseo: “si es con un otro desconocido, hay algo más visual. Como esto: de mirarnos y bailarnos” (P3). En cualquier caso, la mirada dirigida a la persona de interés aparece aquí como el gesto expresivo de la intención o deseo de interactuar, por lo que la percepción de esa mirada expresiva implica necesariamente un cruce de miradas. Es probable que para que se perciba como la expresión de esta intención, la mirada del otro tenga que sostenerse en el tiempo y la persona tenga que percibir ese sostenimiento.

Este intercambio de miradas se considera el modo adecuado de iniciar una interacción, en especial con desconocidos, lo que no sólo implica la atribución unidireccional, sino la igualdad o cercanía de los estados (ambos deben tener el deseo o la intención de interactuar) y la realización de atribuciones mutuas (ambos deben reconocer la intención o el deseo del otro). Esta reciprocidad implica además la percatación o atribución implícita de que el otro se dio cuenta de mi intención o deseo, y es en sí misma una pequeña interacción que puede habilitar otra forma de interacción más prolongada en el tiempo, como el baile compartido. Esta habilitación, en otras palabras, está describiendo una forma no verbal de consentimiento, en la que ambas partes deben tener, conocer y aceptar sus intereses comunes. Obviamente, es posible que un cruce de miradas se malinterprete como una expresión de intención o deseo dirigida a la persona observada, y también es posible que la percepción de una mirada sostenida por parte de una persona y la atribución de intención o deseo causen un deseo en el otro de interactuar (inexistente antes del intercambio de miradas) o el rechazo y el desvío de la mirada.

- (ii) *Confirmación de un estado compartido*: “[compartir el baile implica] también **contacto visual**, eh. Yo soy de bailar con los ojos cerrados. O estar mirando para todos lados pero nunca dirigir la **mirada** a una persona en particular. Capaz **compartir una ahí como para... decir... ‘estamos en esta’**” (P2). En este pasaje no está claro cuál es el proceso que lleva del cruce de miradas a la atribución de que el otro se encuentra en el mismo estado que uno. Es probable que este cruce de miradas esté también acompañado de sonrisas y otros gestos que den lugar a esta lectura del estado del otro.

En las siguientes citas, los entrevistados especifican las características de la interacción que hacen al baile compartido. Además de la mirada, el contacto físico es otro modo de iniciar o sostener el baile compartido, al menos cuando la otra persona es un amigo o conocido y se encuentra cerca. Cuando el contacto físico se produce antes de la interacción, la persona atribuye la intención de iniciar un baile compartido o, en palabras de una de las entrevistada, una *invitación* al baile conjunto:

MM: ¿Qué sería compartir el baile o bailar sola? ¿qué diferencias habría?

P2: Es como... Hay que **encontrar una sincro con la otra persona**... eh... que a veces es como una sincro que... que no termina de fluir porque **se interrumpe** mediante torpezas de estar **interpretando al otro**. ¿No? Como... **para dónde quiere ir él** (...). Tengo amigas que les pinta como ponerse cariñosas, y hacer así [P2 **toca** el brazo a MM] y *querer invitarte a bailar o compartir el baile*, y a mí eso me... como que me genera torpezas.

MM: ¿Compartir el baile implica como... un contacto con el otro?

P2: Sí. E incluso también **contacto visual** eh.

La característica de los movimientos descrita en este pasaje que establece el baile compartido y, por lo tanto, la interacción es la sincronía. En la experiencia de la entrevistada, esta sincronía interpersonal de los movimientos no se establece de forma espontánea y fluida, sino que requiere de una lectura de las intenciones motoras del otro para anticipar sus movimientos. Si las atribuciones veloces y dinámicas de la intención de realizar cierto movimiento en el futuro inmediato no son correctas, la coordinación del baile no se produce y la interacción se percibe como ineficaz o se valora negativamente. Es posible que esta intención relativamente explícita de coordinar con el otro y la dificultad de anticipar efectivamente los movimientos sea una experiencia personal de esta entrevistada y que otras interacciones se desarrollen de forma más espontánea.

Además de la sincronía de movimientos, otra entrevistada identifica que el acto de bailar con otra persona puede involucrar también formas de movimiento comunes (no del todo definidas durante las entrevistas) y gestos faciales:

Si es con un otro *desconocido*, hay algo más visual. Como esto: de **mirarnos y bailarnos**. Tipo **batalla de vogueo**, no sé. (...) Estas al lado. Y te ponés a... y empezaste a bailar. Y decís “estoy bailando con esta persona”, hay algo más visual. De mirarnos, y bailar, y de compartir algún tipo de baile... sea por lo que fuere: sea por tener un ritmo... como **compartir un ritmo, una manera de bailar, una expresividad en la cara** o algo, si esa persona es desconocida. Si es como mi amigo, mi amiga... es más de... creo que las miradas son distintas porque son menos inquisitivas tal vez. Son más de mirarnos, **hacernos gestos, más de complicidad, más de hacernos chistes** tal vez, ese tipo de cosas (P3).

Aquí se establece una diferencia entre las interacciones motoras con amigos y con desconocidos. Mientras el conocimiento y la confianza mutua propios de la amistad o de

los vínculos cercanos permiten gestos de complicidad e intercambio humorísticos, la interacción corporal con desconocidos mencionada se caracteriza por una semejanza y por cierta ostensibilidad en las formas de movimiento. El *vogue* es un tipo baile caracterizado por ciertas formas de movimiento específicas que –si bien pueden estar presentes– no abundan ni caracterizan a las fiestas electrónicas, por lo que el contraste de los movimientos de las dos personas probablemente permita una relación visual entre sus movimientos que hace perceptivamente evidente la interacción.<sup>47</sup>

De modo similar que la “batalla de vogueo”, otro de los entrevistados describe una forma de interacción a través del baile que, si bien puede pensarse como un modo de compartir el baile, adquiere características más lúdicas y orientadas a la interacción misma que al baile:

Una situación que no es... no es necesariamente la misma del baile, pero que tiene que ver mucho más ¿con la **complicidad**?, como con... O... también como... **coreografías de a dos**, ¿no del todo coreografiadas, pero que todos entendemos lo que está sucediendo? **Si yo te tiro una caña de pescar, vos venís hacia mí haciendo como pescadito.** (...) Como *papeloneando* un poco... *No es un baile que voy a hacer*, pero si está la pisa vacía porque es el final, o porque es principio, o lo que sea, son como esas... sátiras a la situación, no sé, como... mini perfos, como... También habitan la fiesta (P1).

Se trata de juegos interactivos en los que ciertos movimientos de una persona –que se destacan por ser diferentes a los modos de baile típicos de la electrónica (como el gesto de “tirar una caña de pescar”) y que incluso pueden ser algo ridículos (“como papeloneando”) – son percibidos como la expresión de la intención general de interactuar e incluso la intención específica de que el otro realice cierto tipo de movimiento (acercase con movimientos de “pescadito”), exigiendo implícitamente una respuesta por parte del otro.

Todas las características hasta aquí descritas (intercambio de miradas, contacto físico, los gestos faciales, sincronía de los movimientos, formas compartidas de moverse, entre otras) permiten la identificación de las situaciones en las que se está estableciendo una interacción a través del baile y su diferenciación de aquellas situaciones en las que se está bailando al lado de una persona, pero no bailando *con* la persona.

## (2) La multitud como una unidad

Cuando se está en medio de una multitud, se tiene a algunas personas cerca, con la cuales se pueden establecer interacciones diádicas o en grupos pequeños, y a una gran cantidad de personas lejanas, muchas de las cuales se encuentran por fuera del alcance de la percepción

<sup>47</sup> La danza *vogue* se construye sobre la concatenación de poses características del modelaje (de allí su nombre). Más allá de que su origen está vinculado a la música electrónica de baile, actualmente no es un estilo de danza que protagonice la escena electrónica *underground*.

del individuo. Los entrevistados dan cuenta de (2.1) la percepción de algunos comportamientos compartidos por la multitud, (2.2) algunas atribuciones de estados psicológicos a la masade gente en la pista que configuran al público como una unidad, y (2.3) ciertas sensaciones de la multitud en la fenomenología del individuo.

### (2.1) *Comportamientos compartidos*

- *Baile.* Hay al menos 2 estados del baile que –cuando son compartidos por la totalidad o una parte importante de los individuos en la pista– permiten percibir y sentir la multitud como una única entidad. Estos estados del baile se producen en ciertos momentos musicales, por lo que la percepción del público en tanto masa es dependiente de la música. Uno de estos estados es la sincronía temporal de ciertos cambios en el movimiento entre los individuos y con la música: “el público, los bailarines (...) se entiende como *entidad*. Sobre todo se siente en... si hay un cambio determinado y **todo el mundo responde de alguna manera a esos cambios**” (P1). El otro estado se define por la cantidad o intensidad del movimiento: “todo está subiendo y todo está bajando (...). Los cuerpos, algún silbido, como... ¿viste? como que la gente ya sabe que se viene el drop (...). Después de ese momento así como de espera y expectativa, (...) **se sigue bailando como colectivo... colectivamente como con euforia**” (P2), o “si es un momento de la música donde estoy muy copada con la música y quiero bailar, eh... no me interesa estar como amuchados y estar en lugares donde por ahí hay más gente pero **están todos bailando**” (P3).
- *Comportamientos dirigidos al DJ:* “esa energía de estar a la expectativa que se vuelve algo colectivo me parece ¿no? Y como en... en *alentar al DJ*. (...) Siento que **las cabezas están en cualquier posición pasan a estar un poco más...** O sea, como que *buscan algo que observar*, y como que medio que **todos vamos a observar en ese momento al DJ**” (P2). En este pasaje se mencionan dos comportamientos colectivos. Primero se mencionan los gestos de aliento al DJ, que analizaré más adelante. Luego se describe la acción de observar colectivamente al DJ, que implica la orientación grupal de las cabezas en dirección al lugar donde está el DJ y una atribución de *ver simple* que asume que la persona está observando algún objeto en el espacio al que se dirigen sus ojos y que implica la conceptualización de la mirada como una acción intencional.

Salvo en el caso de la intención subyacente en la idea de “alentar al DJ”, tanto algunos tipos de movimiento del baile como la dirección común de las miradas son dos tipos de comportamiento compartidos por la multitud que los entrevistados perciben visualmente

desde la pista y que –en calidad de movimientos físicos– no requieren ningún tipo de atribución. En este sentido, los movimientos compartidos por las personas del público generan un perfil visual que las unifica y le da una entidad perceptiva a la multitud.

### (2.2) Atribuciones de estados psicológicos a la multitud

- *Expectativa musical*: “se va generando como una expectativa que eso... no es sólo la música lo que estás sintiendo sino como esa **energía de estar a la expectativa** que *se vuelve algo colectivo* me parece” (P2), o

Hay algo... eh... hay alguna **energía** que... *que nos une* y que está ahí. (...) Me sale más pensarlo como bueno, desde proposiciones de la música. (...) Como momentos típicos de fiestas electrónicas antes de tirar el drop o como se llamen esas cosas, que *medio que ahí la masa se siente* (...). Y ahí capaz es un momento en el cual también tomás consciencia como del entorno porque estás **a la espera de un cambio fuerte en la música**, que ahí me parece que es algo que se vuelve... O sea, como que *la masa se hace presente en ese momento* (P2).

- *Estado psicológico compartido*. En reiteradas ocasiones, los entrevistados hacen referencia a un estado psicológico compartido que muchas veces mencionan como *estar en una*: “las fiestas electrónicas porque es un entorno donde **todo el mundo está metido en la misma** buscando como... (...) **La gran mayoría de la gente está más ahí en una de estar en la misma**” (P2), o “personas que no... que no tienen esa dimensión como del espacio personal bailando (...). Esas serían las personas que me parece que son como más infiltradas. O como que no están **en la misma**. Y creo que **hay una general en la que está la gran mayoría** cuando está en esas fiestas” (P2). Este concepto de *estar en una* se utiliza también para referirse a estados individuales, y pareciera referir a una sensación de inmersión en cierta experiencia fenomenológica: “si ves a alguien como muy en una” (P1). Saliendo un momento del análisis de las entrevistas, el concepto de *estar en una* se utiliza en la cotidianeidad en referencia a estar atravesando intensamente cierto estado psicológico, situación o experiencia (por ejemplo, si estoy lidiando con un problema familiar o estoy muy concentrada escribiendo esta tesis, entonces puedo decir que “estoy en una”).

Otra de las entrevistadas especifica algunos estados comunes atribuidos: “estar como amuchados y estar en lugares donde por ahí hay más gente pero están todos bailando y están **compartiendo una cierta conexión con la música muy parecida a la mía**” (P3), y

en esos momentos de mucho baile y donde quiero bailar mucho y no me molesta estar como amontonada es porque alrededor mío cuando levanto la cabeza todos **están en una situación similar**, siento yo. Entonces *me puedo contagiar y retroalimentar de eso y es como medio una escalada* (...) de buen humor, de disfrute, (...) de estar pasándola cada vez mejor (P3).



En la primera cita se atribuye una conexión con la música compartida. La frase “compartir una conexión con la música parecida a la mía” expresa un proceso que puede interpretarse de dos modos: una heteroatribución a partir de una autoatribución (es decir, la identificación del estado propio y la adjudicación de ese mismo estado a la multitud, propio de la perspectiva inferencial de la primera persona), o la percepción del estado de conexión con la música de la multitud a partir del baile (propio de la segunda persona) y la comparación posterior de ese estado atribuido con el propio. En la segunda cita, la “situación similar” en la que se presume que se encuentra la multitud parece referirse tanto a la situación de baile descrita inmediatamente antes como a los estados emocionales vinculados al bienestar mencionados inmediatamente después. La entrevistada dice sentir que este estado colectivo de –presuntamente– baile y emociones positivas la conduce a atravesar esos mismos estados de la multitud. Un último aspecto interesante de una de estas citas es la atribución de *estar infiltrado* dirigida a ciertos individuos, cuyos comportamientos corporales se diferencian de los de la multitud y conducen a la atribución de que se trata de personas ajenas o desconocedoras de los modos de actuación propios o adecuados de una fiesta electrónica. La entrevistada menciona además sus “torpezas en el deambular (...). Son personas que no... que no tienen esa dimensión como del espacio personal bailando”. La atribución se realiza a partir de la percepción de sus movimientos y dirige a un estado muy generalizado de la persona.

Así como la atribución de *estar* o *no estar infiltrado* se produce a partir de la observación del modo en que las personas se mueven en el espacio, es probable que la expectativa musical y el estado de “estar en una” se expresen en los comportamientos compartidos previamente descriptos y por eso puedan atribuirse. La entrevistada sitúa la expectativa musical durante el breakdown o el build-up (es decir, “antes de tirar el drop”), que son momentos que usualmente se caracterizan por una mayor pasividad corporal (como se analizó en el capítulo 6). El “estar en una”, al referir únicamente a un estado común, podría estar refiriendo a cualquier comportamiento compartido susceptible de percibirse visualmente, como los analizados hasta ahora. Si, por el contrario, estos estados no se manifestaran corporalmente, se trataría de atribuciones totalmente especulativas.

### (2.3) Fenomenología de la multitud

Los individuos del público dicen experimentar sensaciones de la multitud en términos fenomenológicos, especialmente en momentos de mucho baile: “si estoy conectada con la música y tengo ganas de bailar y aparecen todos estos sentimientos como de disfrute y de

alegría, **me siento parte de algo**” (P3), “me siento más liviana. Eh... más fluida, en general: con mis movimientos, con el entorno, digamos, con toda **otra parte de una misma cosa**” (P3), o “hablando como de bueno, no estar bailando específicamente con alguien, pero estar en un espacio que baila, sí... Eso sí, soy re consciente y me gusta **ser parte de ese espacio que baila**, como... Porque hay una diferencia entre bailar sola en mi casa y bailar con gente que está bailando” (P2). Aunque las características y el proceso de articulación de ese estado psicológico no aparecen descriptos en detalle, es probable que esta sensación se produzca por la percepción sensorial de la multitud bailando –tanto en términos visuales (ver a la gente bailando y ver pasar los rostros siempre diferentes por la pista de baile) como kinéticos (sentir físicamente el roce de las pieles y el acomodamiento espacial constante de los cuerpos en la pista)–, sobre todo teniendo en cuenta el lugar central que ocupa el baile (tanto propio como ajeno) en estas descripciones. La relevancia de la percepción kinética en la percepción de la multitud aumenta a la par del aumento de personas en la pista y de la intensidad del baile, dado que los movimientos en un contexto de amontonamiento implican mayor contacto material de los cuerpos<sup>48</sup>. Cuando el nivel de contacto físico con los otros y de disfrute de la situación se vuelve muy elevado, es posible que la experiencia implique el desdibujamiento de la individualidad en un sentido corporal:

MM: La situación cuando estás adentro, en pleno baile, disfrutando: ¿qué sentís?

P3: (...) Liviana, en el sentido de no sentir exactamente la parte de tu cuerpo, digamos, sino como **sentir como un todo**. Sino que no estás sintiendo ni la pierna, ni el pie, ni la mano, ni el brazo, sino que sentís... te sentís como un todo ahí que se está moviendo.

MT: (...) ¿Sentís que perdés alguna noción de los límites de tu cuerpo cuando decís “la fluidez”, o es algo así que decís... dónde vos mantenés digamos tu consciencia de hasta dónde sos, pero mantenés con todo lo que está alrededor esa relación que describías?

P3: Siento como intelectualmente que estoy en la segunda opción, con los límites de mi cuerpo, pero *recuerdo experiencialmente* estar en esta fiesta (...), donde estaba en el medio tipo video de Britney “I’m a slave 4 U”, como: un calor, todos chivados... Ahí no sé si tenía tanto registro de los límites de mi cuerpo (ríe). Como... tengo esa imagen en la cabeza de estar bailando así y... y no, como si me parece que si hago el ejercicio de pensarme a mí misma, si digo que registro los límites de mi cuerpo y que es probablemente la mayoría de las veces. Pero en oportunidades u ocasiones como muy puntuales como esta, donde estás **bailando en el medio de la pista, con un montón de gente que es desconocida que ni idea, ahí los límites de mi cuerpo como... se fusionan un poco con lo que está pasando todo alrededor** (...). Cuando yo pienso en fiesta electrónica pienso como en una especie de jornada (...). Ese momento de bailar en el medio, con gente alrededor, perder los límites del cuerpo, es un momentito tal vez y no toda la secuencia de la fiesta. Y es en algunas fiestas

<sup>48</sup> Esta situación no es exclusiva de las fiestas electrónicas, sino que es una característica de las multitudes reunidas en un mismo espacio. El contacto físico producto del amontonamiento puede alcanzar incluso niveles de peligrosidad, como a veces sucede en recitales de rock.

incluso, y a veces en otras no. Pero en las que más me divierto y donde más me gusta la música o donde estoy más conectada con lo que está pasando musicalmente, es más probable esa situación de estar en el medio de la pista, bailando, como... ahí en un **merengue humano** (P3).

Vale la pena aclarar que –a la luz de un análisis detenido posterior a la entrevista– la frase de la entrevistada “sentir como un todo” parece referirse a su propio cuerpo y no a la multitud, y la interpretación realizada en tiempo real que conduce a la repregunta sobre los límites del cuerpo puede implicar un corrimiento del sentido que la entrevistada intentó darle a sus palabras. Sin embargo, la entrevistada afirma haber tenido experiencias de cierto desdibujamiento de su individualidad y desarrolla la idea con un detalle que parece responder a la rememoración de esas experiencias.

### (3) Tensión, simultaneidad y alternancia entre la individualidad y la interacción

La experiencia en fiestas electrónicas es individual y colectiva al mismo tiempo. La fenomenología de los estados psicológicos del individuo (especialmente la experiencia del baile y de disfrute con la música) y las relaciones sociales se presentan de forma (3.1) tensionante, (3.2) simultánea o (3.3) alternada.

(3.1) La individualidad se experimenta muchas veces en tensión con (i) la percepción de la multitud y con (ii) la interacción interpersonal.

- (i) *Individuo - multitud: sensación de privacidad en medio de la multitud.* Uno de los entrevistados explica que la experiencia idónea de una fiesta electrónica consiste en la sensación simultánea de la multitud y la individualidad. Cuando, por ejemplo, el entorno no está lo suficientemente oscuro, la sensación de privacidad y anonimato se pierde como consecuencia de la percepción visual constante de la multitud, y eso disminuye el nivel de disfrute en tanto estado psicológico del individuo: “un mal set lumínico, que sentís que tenés todas las caritas de todos ¿no? Y... no te ayuda a involucrarte en la situación” (P1). Los estados psicológicos cuya experiencia se ve interrumpida por la presencia perceptiva de los demás son el disfrute de la música y el baile: “situación de **ensimismamiento con la música** y que, para mí, como cuando está bien logrado eso, está bueno sentirte un poco más... saber que hay mil personas alrededor pero sentirte en un mundo medio privado” y “cuando no... no... no se genera esa sensación de privacidad en la fiesta es donde menos te **soltás para bailar...** o a mí me pasa. Menos... menos seguridad para soltarte para bailar” (P1). En el caso del baile, el estado que emerge de la percepción de la multitud es la sensación de observación y -consecuentemente- la inseguridad.

(ii) *Individuo - individuo: la interacción interrumpe los estados psicológicos deseados.*

Las interacciones prolongadas, verbales y/o no consentidas interrumpen la experiencia musical y de baile con la música porque requieren un desvío de la atención sobre los estados propios hacia la otra persona; por ejemplo: “**pasa alguien** que va al baño y que **te saluda** justo porque vos estás justo al lado de la puerta del baño. Y bueno, **cada uno que pasa** así te va a ir pinchando el globito un poco más... y te va a **hablar de algo...** y te va a **invitar una birra...** y vos no querías... y como: toda la situación social que no es ir a bailar” (P1), o

Como que **no está bueno interactuar...** o yo no lo habito bien, digamos, interactuar cuando no te habilité a que me interactúes. En una fiesta electrónica. Venís, me hablas de cualquier otra cosa y por ahí la verdad lo que tengo ganas de hacer es bailar, y **escucharte es una interrupción. Porque tengo que prestar atención**, armar las palabras con los ruidos que me llegan (P1).

O también:

P2: Nada me interrumpe, un poco, eh... de hecho no me gusta que me interrumpan

MM: no te gusta que te interrumpan que... ¿qué?

P2: Al estado ese de estar bailando y estar como en blanco. **Que me lo interrumpan sería como que busquen interacción.** Una interacción **prolongada.** Porque obviamente que podés venir y preguntarme algo, charlar un poco, bailar, fumar un porrito, lo que sea. Digo, una... una atención prolongada no...

Si bien las interacciones verbales parecen ser especialmente molestas por la atención y el trabajo mental que implican (al menos en contraposición con la tarea aparentemente menos demandante mentalmente del vínculo con la música y con los movimientos propios), el tipo de contacto corporal entre una persona bailando y una persona caminando por la pista dificulta la continuidad del baile, como se insinúa en este pasaje: “si estás camino a la barra camino al baño te van a estar **pidiendo permiso y... y desconcentra.** Esto, las interacciones verbales desconcentran muchas veces” (P1). Más allá de que estos encuentros pueden implicar además un intercambio lingüístico, esta situación se identificó como una interrupción eminentemente física en la experiencia autoetnográfica inicial de esta tesis; los miembros del público suelen denominar a las molestas filas de personas caminando por la pista como *pasillos*.

(3.2) Otra situación diferente son las interacciones breves y esporádicas entre el grupo de amigos, que se producen de forma (3.2) *simultánea* a la experiencia musical y de baile:

Se baila en general soles digamos, como que **es un baile más en solitario, por más de que se arme como un grupito**, un... Como que estás más con tus amigas porque

te estás pasando un vaso o algo, y estás bailando más cerca, pero creo que en general se habita el baile mucho más solo, hasta que hay una habilitación con la mirada (P1).

De este modo, siempre que no se produzca una interacción prolongada, la fenomenología de la percepción musical y del baile y sus estados vinculados pueden desarrollarse simultáneamente a la experiencia de compartir el espacio con otras personas: “siempre ahí como en dupla o en grupo. Pero el baile para mí es mío. Estoy en la mía. Estamos en grupo, pero cada uno en la suya” (P2) o “capaz que estoy con mi grupo de amigos y me pongo a mirar al... lontananza, digamos, a lo lejos (ríe). Eh... Pero puedo no estar sola.” (P3)

(3.3) Por último, la atención sobre uno mismo y sobre los otros también se presenta de forma alternada. Por ejemplo: “la intermitencia entre que en un momento estás bailando con tu amigo, después estás bailando sola, después estás bailando con alguien que está al lado -que pasaba por ahí-, y después capaz que vuelvo a bailar con mi amigo... eh... Siento como que va y viene eso, constantemente” (P3). Muchas veces los momentos de atención a uno y al resto están definidos por los cambios musicales. En la siguiente cita, la entrevistada identifica una atención puesta sobre el DJ y sobre la pista de baile, y un acento a la atención sobre uno mismo luego del drop, aunque se mantiene cierto nivel de percepción o percatación de la multitud:

La gente ya sabe que se viene el drop (P2 y MM ríen). (...) No es sólo la música lo que estás sintiendo sino como esa energía de estar a la expectativa que se vuelve **algo colectivo** me parece ¿no? Y como en... en alentar al DJ. (...) Creo que después de ese momento así como de espera y expectativa, cuando cambia realmente cada uno es como que automáticamente **vuelve a la de uno**. Y obviamente se sigue bailando como colectivo... colectivamente como con euforia, pero para mí es como [chasquea los dedos] “Ffff” de vuelta otra vez al baile (P2)

Estos tres tipos de vínculos entre la atención sobre la fenomenología de los estados psicológicos propios y la atención sobre otras personas inherente a las relaciones interpersonales conviven en la experiencia del público en fiestas electrónicas, aunque en ciertos momentos uno de ellos adquiera más presencia que los otros.

### Sobre el vínculo con el DJ

Se indujeron 4 categorías principales en relación al vínculo del público con el DJ: (1) atención y percepción del DJ, (2) atribuciones al DJ, (3) estados psicológicos vinculados al DJ, y (4) expresiones del público dirigidas al DJ. En la siguiente cita de uno de los

entrevistados se presentan las 4 categorías y el modo en que se vinculan en la experiencia del público<sup>49</sup>:

MM: Recién dijiste “subidas y bajadas”. ¿Cómo describirías esas subidas y bajadas?

P2: Y, creo que es un general de todo. O sea, es como: todo está subiendo y todo está bajando, creo, ¿no? Como... la cuestión de la energía. **Obviamente propuesta por la música, y por la persona que está tocando esa música**, pero que llega a... hasta desde configuraciones de las luces que se van a mover distinto y que van a seguir sugestionando cosas, hasta los cuerpos, algún silbido, como... ¿viste? como que la gente ya sabe que se viene el drop [P2 y M ríen]. Y... nada, eso, se va generando como una expectativa que eso... no es sólo la música lo que estás sintiendo sino como esa energía de estar a la expectativa que se vuelve algo colectivo me parece ¿no? Y como en... en alentar al DJ.

MM: Y ahí te parece que en ese momento el baile cambia.

P2: Sí.

MM: ¿Y cómo describirías el baile en ese momento? ¿Qué diferencias hay, que recuerdes?

P2: Yo creo que después de ese momento así como de espera y expectativa, cuando cambia realmente cada uno es como que automáticamente vuelve a la de uno. Y obviamente se sigue bailando como colectivo... colectivamente como con euforia, pero para mí es como [*chasquea los dedos*] “ffff” de vuelta otra vez al baile. (...) *El DJ está diciendo como “che, mirá porque voy a hacer algo”*. Eh... me parece que pasa eso y entonces como que **la atención para mí deja de ser “para mí” y es como “bueno, a ver qué va a hacer y qué va a cambiar, qué me va a proponer”**. Y cuando lo propone, de vuelta a mí. Bailar. (...)

MM: ¿Vos lo mirás al DJ ahí, o ves que los demás lo ven también?

P2: **No sé si efectivamente lo miro. Pero sí siento que las cabezas están en cualquier posición pasan a estar un poco más... O sea, como que buscan algo que observar, y como que medio que todos vamos a observar en ese momento al DJ** (...), [en] el momento en que se pone más tranquilo antes de explotar.

Estas 4 categorías se presentan articuladamente, caracterizando la perspectiva del público sobre su vínculo con el DJ: las acciones musicales del DJ generan cambios en el estado psicológico de las personas del público, quienes dirigen intencionalmente su percepción a la música que produce el DJ o al DJ mismo, realizan atribuciones de intención al DJ basadas en esa percepción y manifiestan de forma ostensible esos cambios psicológicos.

A continuación describiré en detalle cada una de las 4 categorías. Dado el estrecho y dinámico vínculo entre ellas, una única unidad de sentido en el discurso de los entrevistados suele dar cuenta de todas o gran parte de las categorías, lo muestra la integración de los diversos aspectos de la experiencia de interacción con el DJ. Si bien utilizaré una gran variedad de fragmentos de las entrevistas para ilustrar cada una de ellas, reiteraré algunos pasajes para explicar diferentes categorías.

<sup>49</sup> (1) Negrita: atención al DJ; (2) cursiva: atribuciones al DJ; (3-4) subrayado: estados psicológicos y expresiones del público dirigidas.

### (1) Atención y percepción del DJ

En todas las entrevistas se identificó que el DJ es considerado una figura relevante en la fiesta; por ejemplo: “nunca ninguno de los que pasa por el escenario pasa desapercibido” (P1) o “otra [fiesta interna] que fue ahora en navidad que estábamos en lo de un amigo y... **la música estaba rara, nadie se terminaba de hacer cargo** y que se yo, y fue como ‘meh’. ‘Meh’: no pasa nada. No hubo ahí sugerencias de felicidad” (P2).

En un nivel general, la atención sobre quién es el DJ varía según la situación específica de cada fiesta. A veces las personas eligen ir a una fiesta porque conocen a uno de los DJs, ya sea porque les despierta interés en términos musicales y performáticos o porque tienen un vínculo personal. Por ejemplo: “a mi Vurkina<sup>50</sup> me re gusta entonces bueno, es una fecha que puedo considerar ir” (P2), “cuando tocan amigos tengo ganas de ir, de verlos” (P3), o

[s]i es en Buenos Aires, por ejemplo, toca el... pasado mañana WhoMadeWho<sup>51</sup> en Capital y vamos a ir (...). Y ahí sí voy, claro, es un... más o menos referente, más o menos me interesa... Y después toca un DJ que no sé ni lo que hace, ni quiero saberlo antes, voy a enterarme ahí. Y si es... lo que sea, puede llegar a estar bueno (P1).

Sin embargo, dado que en una fiesta suelen tocar 2, 3 o incluso más DJs, es usual que las personas no conozcan a algunos de ellos, como se manifiesta en la última cita.

Una vez en la fiesta, la atención sobre el DJ varía entre los entrevistados. Uno de ellos manifiesta prestarle especial atención a la figura del DJ en tanto performer: “no me da lo mismo quien está arriba del escenario o quién no. No es música anónima, digamos, la que está sucediendo” (P1). Los otros dos entrevistados, por el contrario, expresan no importarle quién es el DJ y no ser relevante en su experiencia, pero sí el tipo o estilo de música que toca: “no soy muy de... ni de preguntar quién está tocando a veces” (P3); “momentos donde, no sé: me distraigo con otra cosa, observo lo que pasa, como saco como... la cabeza de adentro de la pista y tener otra perspectiva sobre la fiesta... Y ahí me entero quién está tocando” (P3); “no sé tanto de nombres ni... no tiene tanto mi atención por ese lado la música electrónica sino más bien como que haya música sonando y que me guste lo que escuche” (P2); “tal vez más por el género y no tanto por el artista” (P3).

En el nivel específico del vínculo momento a momento con el DJ, el público atiende y percibe al DJ tanto (2.1) visualmente, a través de la mirada, como (2.2) auditivamente, a través de la música.

<sup>50</sup> Dúo de DJs de Techno y Progressive de la ciudad de La Plata conformado por Victoria Jáuregui y Valentina Spirito.

<sup>51</sup> Trío danés que realizan *livesets* en fiestas electrónicas.

*(1.1) Percepción visual del DJ: miradas*

Los 3 entrevistados se mostraron algo dubitativos sobre la cantidad y la importancia de las miradas dirigidas al DJ. Por ejemplo:

MT: ¿Y sos de prestarle...? Ya dijiste que en el momento del drop generalmente se suele mirar al DJ. ¿Y después general en la fiesta sos de prestarle atención al DJ?

P2: Em... Sí... Igual no le presto tanta atención. Capaz sí le presto atención en si está bailando o capaz cómo se mueve cuando pasa música, pero no... no le presto tanta atención a lo que está haciendo. No... no... trato... No trato yo de racionalizar qué es lo que está pasando.

MT: (...) ¿Cómo te sentís en relación al DJ? O si sentís algún tipo de conexión con un DJ.

P2: [silencio] No... no sé si siento conexión.

Se identificaron 3 tipos de miradas: (i) no intencionales, (ii) dirigidas a las expresiones corporales del DJ, y (iii) dirigidas a ciertos rasgos de su performance.

- (i) *Miradas no intencionales al DJ.* Se producen en momentos en los que la persona saca su atención del espacio cercano dentro de la pista y la orienta a otros lugares del entorno más general de la fiesta, entre los cuales se encuentra el DJ. No necesariamente se trata de miradas casuales, pero sí esporádicas, sin una intención específica y no generan una interacción con el DJ. Por ejemplo: “si bailo sola... si estoy bailando sola... No sé, puedo estar **mirando como al... como a lo lejos, como no... -tal vez mirando, no sé, al DJ, cómo toca, o algo así-** o tal vez cerrando los ojos. Como mirando nada” (P3).
- (ii) *Miradas dirigidas a las expresiones corporales del DJ.* Los 3 entrevistados manifestaron cierto nivel de atención a ciertos comportamientos o modos de expresión del DJ: al baile, a su vestimenta y a gestos dirigidos al público. Por ejemplo: “le presto atención en **si está bailando** o capaz **cómo se mueve** cuando pasa música” (P2); “como no estoy pendiente de quién es, y no sé qué, si estuvo, sino tal vez más de... cómo presenta su set. Hay gente que hace como un... que **se monta, o se draguea**, o lo que sea, pero arma una especie de **personaje** para salir a tocar... eeh... o cuál es su propuesta estética más allá de la musical” (P3); “si hay **un DJ que no baila...** está bueno para... para dudar. **Que no emite como ningún tipo de expresión**, ¿no? Pero en general sí, no... y me gusta que el DJ esté como... **arengando** también” (P1). En esta última cita, el baile y las expresiones dirigidas al público (“arengar”) generan atribuciones de calidad: una persona que se mueve y/o interactúa con el público es evaluado como un buen DJ.



(iii) *Miradas dirigidas a la performance del DJ*. Algunas personas se interesan en los dispositivos que usan para tocar: “me gusta ver qué sistema están usando, como que... si es solamente una CDJ o si hay otras cosas, o si laburan a 4 pistas o a 2 pistas... como esas cositas me interesan” (P1); “con qué toca. Tipo, si toca con vinilos, con CDs, con... con la compu... cómo está mezclando, si lo hace con un mixer, o si lo tienen en la compu... Eso siempre lo chusmeo” (P3). Se identificó una mirada dirigida a las acciones performáticas del DJ, realizada por P1 que -casi seguro no casualmente- es músico: “en general los ves, en esos momentos, los ves como encima de la cosa intentando resolver porque no... no está funcionando” (P1).

Los entrevistados no registran ninguna respuesta por parte del DJ a estas miradas.

### (1.2) *Percepción auditiva (de la música) del DJ*

Las personas muestran una consciencia general de que la música que suena es producto de las acciones del DJ; por ejemplo: “el DJ sí... Sí creo que esté saliendo de él la música, porque con los mismos tracks... como que dos DJ diferentes van a hacer distintas cosas seguramente” (P1) o “alguien está buscando, y está generando esos tiempos, esos ritmos, todo. Así sea simplemente pasar de una canción a otra. El orden se lo reconozco al DJ” (P2). Sin embargo, de esta consciencia general no se deriva necesariamente que el DJ esté presente en la percepción musical del público. De hecho, incluso cuando las entrevistas contaron con largas secciones dedicadas al vínculo con el DJ, las descripciones de los entrevistados ponen en primer plano el vínculo con la música por sobre el vínculo con el DJ. A modo de ejemplo, transcribiré a continuación algunos de los múltiples pasajes de las entrevistas en los que se expresa el vínculo con la música sin la mención del DJ. Este vínculo con la música puede darse en términos de atención dirigida a la música:

Cuando estoy bailando **estoy atento a la música**. Cuando estoy en modo automático... puedo estar pensando en el papel higiénico. Eh... Pero sí, cuando, cuando me estoy moviendo más, obvio, la... (pausa) genera eso de que... (pausa) Por eso creo que es consciente, como que uno va... una vez que está bailando como compenetradamente... empieza a indagar en la música esa, ¿no? (P1).

O también puede implicar la atribución de agencialidad a la música, según la cual la música actúa intencionalmente –como un ser humano– y dirige esas acciones al público (manifiesto en las siguientes citas en los verbos *proponer* y *ofrecer*):

Para mí **la música electrónica (...)** es como una **proposición al movimiento**. En una fiesta electrónica. En mi casa la puedo usar para colgar la ropa (MM y P2 ríen). Pero en una fiesta electrónica es como un... como el... Que otra cosa externa a mí esté sugiriéndome cómo moverme (P2).

Como que la venía pasando genial, ponele, y bailando... y **cambia la música, y de repente me siento incómoda**... o no... no puedo bailar, o venía bailando de una

manera y cambió la música, y ya no puedo bailar así... eh... Que tal vez me desconecta y me saca de estar en conexión con lo que está pasando, con la... con... incluso como con el hum... como con **el humor, que... ofrece la música** (P3).

Más allá de esta centralidad del vínculo con la música en la experiencia y la omisión del DJ en las descripciones del público, se identificaron 3 situaciones o momentos en los que el público dirige su atención al DJ a partir de la percepción musical: (i) después de un momento musical evaluado negativamente, (ii) durante el breakdown y/o el build-up, y (iii) durante o después de momentos evaluados positivamente. Esta atención hacia el DJ se manifiesta fenomenológicamente en una variedad de acciones (miradas, gestos faciales intencionales, gritos de aliento, baile y detenimiento del baile), estados psicológicos (expectativa) y atribuciones del público (“el DJ propone”), que analizaré en mayor detalle en las secciones siguientes. Según las descripciones de los entrevistados, el proceso psicológico consiste en la percepción de alguna característica musical que genera cierto estado psicológico y una atención mayor a la música, y luego la atención al DJ, en tanto responsable de ese cambio musical.

- (i) *Atención al DJ después de un momento musical evaluado negativamente.* Por ejemplo:

P1: La sensación del baile tiene que ver con qué es lo que generó ese baile y en general es eso, es como un...eh... “esto me engancha, esto me genera como... cosas buenas”. Y en general, por el contrario, **cuando ponen algo que me pareció mal** enganchado, o que no tiene nada que ver, o... Suelo parar de bailar, en seco. **Y mirar al DJ. Con cara de desaprobación**

MT: (...) ¿Vos pensás ahí que el DJ te ve?

P1: Me gusta pensar que sí.

MM: ¿Pero has cruzado miradas en esa situación?

P1: No, no...

En esta cita, la persona percibe algo en la música que genera un estado de *desenganche* o *no sentir cosas buenas* (que se expresa en contraposición a *sentir cosas buenas* o *estar enganchado a la música*), lo que conduce a una evaluación negativa de la música y –consecuentemente– a una evaluación negativa del DJ. Esta evaluación implica necesariamente una atención hacia el DJ, y puede manifestarse en expresiones públicas dirigidas al DJ (en este caso, con gestos faciales que buscan expresar desaprobación), aunque el DJ no necesariamente las perciba y comprenda.

- (ii) *Atención al DJ durante el breakdown.* Esto se manifiesta, por ejemplo, en algunos pasajes de la cita transcrita al inicio de esta sección:

[T]odo está subiendo y todo está bajando, creo, ¿no? Como... la cuestión de la energía. Obviamente **propuesta por la música, y por la persona que está tocando esa música** (...). Se va generando como una expectativa que eso... no

es sólo la música lo que estás sintiendo sino como esa energía de estar a la expectativa que se vuelve algo colectivo me parece ¿no? **Y como en... en alentar al DJ (...). La atención para mí deja de ser “para mí” y es como “bueno, a ver qué va a hacer y qué va a cambiar, qué me va a proponer”.** Y cuando lo propone, de vuelta a mí. Bailar. (...) No sé si efectivamente lo miro. Pero sí siento que las cabezas están en cualquier posición pasan a estar un poco más... O sea, como que buscan algo que observar, y como que medio que **todos vamos a observar en ese momento al DJ (...)**, [en] el momento en que se pone más tranqui antes de explotar (P2).

El breakdown (descrito como “el momento en que se pone más tranqui antes de explotar”) genera una expectativa musical en el público que desvía la atención del individuo sobre sí mismo hacia el DJ, en tanto persona a cargo del devenir musical. Esta atención hacia el DJ se manifiesta pública y colectivamente tanto en miradas o en una disposición corporal más espacialmente orientada hacia él que en momentos previos, como también en gestos de “aliento” ostensiblemente dirigidos al DJ.

- (iii) *Expresiones y acciones dirigidas al DJ durante o después de momentos evaluados positivamente*: “**festejarle si está haciendo las cosas bien**, eso. (...) [*Gritando y levantando un brazo*] ¡Uuuuiaaa eh! [*risas*] O le llevas un vaso de birra... esas cosas” (P1) y “no es sólo la música lo que estás sintiendo sino como esa energía de estar a la expectativa que se vuelve algo colectivo me parece ¿no? Y como en... en **alentar al DJ**” (P2). Festejar y alentar al DJ son expresiones corporales y sonoras voluntarias del público que surgen en respuesta a los estados de bienestar generados por la música y que son ostensiblemente dirigidas al DJ.

## (2) Atribuciones al DJ

Se identificaron 3 atribuciones de intención al DJ por parte del público: (2.1) una dirigida al público y (2.2) otra dirigida a la música.

### (2.1) Atribución de una intención dirigida al público

Esta atribución puede expresarse como *el DJ tiene la intención de generar cierto estado en el público*. La estructura gramatical general de todas las atribuciones es: DJ + verbo + estado psicológico + de/a P. La intención se manifiesta especialmente en los verbos utilizados por los entrevistados: conducir, llevar, jugar, levantar, sacudir, mantener, relajar, aburrir, proponer e invitar. Los verbos conducir, llevar, jugar, levantar, sacudir y mantener son o pueden vincularse a acciones simples. En términos gramaticales, estos verbos implican en sí mismos una intención dirigida a un estado de cosas del entorno que, en el caso específico de las atribuciones a los DJs, es cierto estado psicológico del público. En el caso de “aburrir” y “relajar”, el estado psicológico al que se dirige la intención está

implicado en el mismo verbo y no constituyen en sí mismos acciones simples intencionales, dado que –por un lado– no hay acciones corporales vinculadas de forma directa a estos verbos y –por el otro– pueden producirse no intencionalmente (una persona puede aburrir a otra sin tener la intención de hacerlo, pero, por ejemplo, no puede realizar la acción de *sacudir* de forma no intencional). En el caso de “proponer”, la intención se dirige a un estado potencial, que el público debe aceptar o no.

MT: O sea que, cuando estás escuchando música en la fiesta, de algún modo lo relacionás con el DJ.

P3: Sí.

MT: ¿Y cómo lo relacionás?

P3: Emmm... como: con la elección que hace... y **cómo va llevando... eh... el mood de toda la fiesta**. Como si estuviera cont... no sé si “contando algo”, tal vez es demasiado. Pero como un... esto de un viaje que tiene momentos y **cómo va haciendo esa elección de ir como llevando el humor general de la fiesta hacia determinados momentos o distintos momentos**. Eso me gusta y le presto atención.

En esta cita, la atribución es *el DJ lleva el estado de ánimo del público*. Se insinúa que la acción del DJ se realiza a través de la música. La expresión verbal “va llevando” indica que esta acción intencional del DJ sobre el público no se produce aisladamente sino en el marco de un proceso dinámico y temporalmente extendido, describiendo una situación general que se presenta como característica de las fiestas electrónicas.

Un caso similar se presenta en este pasaje: “veo que hay un parteaguas en: el que musicaliza está poniendo temas, medio que ameniza, y el que va a hacer un set, un DJ set o lo que sea, como que tiene más consciencia de esa entidad que es el público y cómo ir **conduciendo esa energía**” (P1), donde la atribución es *el DJ conduce la energía del público* y describe esta intención dirigida al público como un rasgo fundamental de una buena performance de música electrónica. En esta cita, el entrevistado atribuye una intención al DJ como parte de un análisis general de las características prototípicas de este tipo de performance. Dado que el entrevistado no está recuperando una experiencia específica durante alguna fiesta pasada sino proponiendo una teoría sobre la performance de música electrónica, la idea de que el DJ conduce la energía del público no refiere a una atribución realizada en tiempo real en las fiestas. Respecto de este carácter *offline* y razonado de la atribución, la primera cita es algo más ambigua: por un lado, la generalidad temporal contradice el carácter temporalmente específico de las atribuciones realizadas en tiempo real durante una interacción, pero, por otro lado, la entrevistada asegura dirigir su atención a esta intención del DJ en las fiestas.

Los estados psicológicos del público involucrados en estas atribuciones son bastante indefinidos. En el resto de las atribuciones identificadas en las entrevistas, el estado del público al cual se orienta la intención atribuida del DJ es el *arriba/abajo*.

- “Hay un elemento que hace al buen DJ, que es poder **ir jugando con esta masa, ¿no? Mantenerla, relajarla...** Hasta DJs que quieren vaciar la pista para empezar de cero” (P1). De este pasaje se desprenden múltiples atribuciones, todas muy similares: *el DJ juega con los estados del público; el DJ mantiene (en cierto estado) al público; el DJ relaja al público* o –en otras palabras– *tiene la intención de generar un estado de relajación en el público*. El término “relajación” y el caso descrito luego de los DJs que buscan “vaciar la pista” son dos indicadores de que el estado del público al cual se dirige presuntamente la intención del DJ es el nivel de movimiento o baile, cuyo extremo es la ausencia de cuerpos en la pista de baile. Al igual que en la cita anterior, en este caso la atribución es realizada en un contexto de análisis de la performance de música electrónica y no está haciendo referencia a la experiencia de haber percibido esta intención en algún DJ en el contexto de una fiesta.
- En la siguiente cita se le atribuye al DJ la intención de generar un estado “arriba” en el público.

P1: La calidad del DJ es, una vez que la gente se enloqueció, mantenerla... poder *mantenerla* ahí, eh... como con esa promesa. Eh... Te das cuenta, a veces, que **el DJ levantó a la gente**, se queda mirando y le duró un tema, porque como que no tuvo algo...

MM: Cuando decís levantó...

P1: Como que *más gente se vino a la pista*, la gente que estaba bailando en automático *se puso en manual*.

Si bien “levantar” es una acción realizada por el DJ, la respuesta sobre el significado de del concepto no describe la acción del público sino el efecto de la acción en el público (más personas en la pista de baile y cambios en el movimiento de la multitud). Es probable, por lo tanto, que la percepción que conduce a la atribución sea la de la pista de baile.

- En el siguiente pasaje, el estado *abajo* (complejo que en este caso incluye los estados de quietud, espera, fastidio y aburrimiento) se asume como el estado de cosas en el mundo al que se dirige la intención del DJ:

Cuando sí me doy cuenta de que hay algo que se volvió reiterativo o que ya... de hacer esto y la música ser siempre igual... más bien *me quedo parada*, como... me empiezo a dar cuenta de que *estoy esperando algo*... Cuando eso me pasa **me doy cuenta que el DJ también está proponiendo eso**. O sea, medio como que eso: que se está viniendo un momento de cambio. O sea, pero primero... *Nunca lo pienso desde el lugar como 'uh, se viene un cambio', sino como primero es*

*como un fastidio, como de: “me aburrí”. Y que después el DJ me lo cambie. Y yo creo que... A mí lo que me gusta pensar es que al DJ le gusta aburrirme para después como sacudirme un poco [risas] (P2).*

La direccionalidad general de las acciones del DJ hacia el público se expresa en la frase “que el DJ *me* lo cambie”, que también es utilizada por otro entrevistado: “cuando ponen *algo que me pareció mal enganchado*, o que no tiene nada que ver, o... Suelo parar de bailar (...). Yo soy ciudadano y quiero caminos pavimentados. Pero... pero sí, es como: ‘**bueno... me estás invitando a irme**’” (P1). Es interesante que este mismo entrevistado manifiesta explícitamente en otro momento de la entrevista que no percibe que las acciones musicales del DJ estén dirigidas a él en tanto individuo: “cómo hace los enganches, cómo propone los cambios, cómo pone y saca las cosas... Eh... **No lo siento como algo dirigido hacia mí, en lo personal.** Entiendo que el DJ interactúa con... el público, ¿no?” (P1). Es probable que el uso del complemento lingüístico “me” implique un uso del lenguaje mucho más inconsciente, involuntario y no inferencial y que por lo tanto revele más de la experiencia que la opinión más razonada y consciente de la segunda cita de P1. Si esto es así, la intención atribuida del DJ es experimentado por los miembros del público –al menos en algunos casos– como dirigida al individuo y no solo a la multitud.

En esta primera cita de P1, la “invitación” no implica una atribución de intencionalidad, dado que es improbable que el DJ haya tenido la intención de realizar una acción musical que se perciba como “mal enganche” entre dos tracks (aunque, en palabras del mismo entrevistado, “[hay] DJs que quieren vaciar la pista para empezar de cero”). La idea de que el DJ invita a abandonar la pista (o la fiesta) no expresa una lectura del estado mental del DJ, sino más bien una expresión irónica sobre la reacción emocional de decepción o enojo que el público siente ante los efectos negativos de los errores musicales en el estado psicológico del público.

En estas citas hay un rasgo del proceso de atribución que no queda claramente definido y que requiere una interpretación algo mayor: qué es lo que los entrevistados perciben durante la fiesta para atribuir al DJ una intención dirigida al público. Dada la ausencia prácticamente absoluta de comunicación verbal entre el DJ y el público y la necesidad de poseer algún tipo de dato sobre la otra persona para poder realizar cualquier tipo de atribución, la identificación del estado mental del DJ debería implicar la percepción sensorial de algún rasgo que remita al estado de la otra persona<sup>52</sup>. En el caso de las citas

<sup>52</sup> Considerando que la comunicación verbal y las expresiones corporales son los dos tipos de datos de la otra persona planteados por las diferentes perspectivas de la atribución mental para el acceso a sus estados psicológicos. Incluso en el caso de la primera persona, tanto en la versión subpersonal que requiere de

analizadas, el foco está puesto en el estado psicológico *arriba/abajo* del público, lo que supone una atribución de ese estado. En las dos primeras citas, esta atribución está dirigida a la multitud o una parte del público (que se expresa en las expresiones “esta masa” y “la gente”), por lo que es altamente probable que esté basada en la percepción de los cambios corporales del público, lo cual es coherente con las descripciones muy detalladas que este entrevistado (P1) brinda durante la entrevista sobre cómo se percibe el estado *arriba* desde la pista de baile (que he analizado anteriormente). En la última cita de P2, en cambio, el estado *arriba/abajo* es una autoatribución que la propia entrevistada se hace a sí misma y que no generaliza al resto de las personas en la pista. A partir de este estado reconocido en el público (ya sea en uno mismo o en los demás) se abren tres posibles mecanismos de atribución al DJ: (i) la percepción (directa) del estado *arriba/abajo* como el efecto de las acciones intencionales del DJ, (ii) la inferencia de que ese estado es consecuencia de las acciones intencionales del DJ, o (iii) la percepción de alguna expresión del DJ que dé cuenta de su intención. Esta última posibilidad parece remota si la referimos directamente a las citas que estoy analizando (dado que no presentan ningún indicio de la observación de las expresiones corporales del DJ), pero es posible imaginar que la expresión de *arengar* a la que refirió P1 en citas ya analizadas (“me gusta que el DJ esté como... arengando”) sea una expresión de la intención de *levantar* al público.

### (2.2) *Atribución de una intención dirigida a la música*

Si bien el DJ actúa sobre la música y no directamente sobre el público, en todas las citas anteriores las acciones mencionadas del DJ se expresan como dirigidas de forma directa a los estados del público, sin mencionar a la música. En las atribuciones que describiré a continuación, en cambio, la intención atribuida al DJ se dirige primero a la música y luego al público.

- *Intención de resolver un problema musical*: “en el momento en que el DJ no está haciendo las cosas bien, algo que ameritaría un abucheo, **el DJ mismo lo sabe**. Y en general los ves, en esos momentos, **los ves como encima de la cosa intentando resolver** porque no... no está funcionando (P1). En la descripción del entrevistado, primero se evalúa algún rasgo de la música de forma negativa (probablemente a raíz de una valencia emocional negativa que se experimenta como vinculada a ese rasgo), y luego se orienta la atención visual al DJ (bajo la suposición de causalidad *DJ – música*) y se observa algún gesto corporal (algo indeterminado en la cita: “encima de

---

mecanismos de percepción-acción, como en la versión inferencial, que requiere de algún dato de la otra persona (expresivo o verbal) para poder indagar en las propias experiencias y realizar la atribución.

la cosa”), a partir del cual se atribuye la *intención de resolver un problema musical* (que él mismo generó con sus acciones pasadas). La intención de resolver el problema musical implica otra intención con un objetivo final aún más grande, que es la “intención de resolver un estado no deseado en el público” a través de la música. No es casual que esta atribución haya sido realizada únicamente por el sujeto que posee estudios musicales y experiencia en la performance musical (aunque no de DJ): es probable que su conocimiento de las expresiones y acciones de los músicos le permita percibir este estado en el DJ, así como también es probable que estas atribuciones sean producto de un proceso inferencial lógico a partir de estos conocimientos y no de la percepción de los gestos del DJ sobre la bandeja de mezcla.

- *Intención de realizar una acción musical planificada*: “no es sólo la música lo que estás sintiendo sino como esa energía de estar a la expectativa que se vuelve algo colectivo me parece (...). El DJ está diciendo como ‘che, mirá porque voy a hacer algo’” (P2). En este caso, la música y el estado psicológico propio (expectativa) indican la intención del DJ de generar un cambio musical en el futuro cercano. La entrevistada percibe la intención del DJ en la música y en el efecto que la música genera en su propia experiencia.

Otro ejemplo:

hay un momento como que va cerrando y a veces... em... sobre todo cuando a veces ponen como un último tema, como diciendo “**bueno, con este me despido**”. Eh... Y a veces es notorio. Tanto porque el tema puede ser disruptivo respecto al resto del set, o porque como... **se guardó un temazo al final que todos conocemos** o algún sampleo de alguien *que vos conocés*, o algún... no sé... Se me viene a la cabeza tal vez, no sé, Donna Summer, o esos sampleos como de... o de... Giorgio Mordorer o como... O... Sí... La otra vez ¿qué escuchaba? ¿qué era? Prodigy pero houseado... *Algo que vos reconocés al instante y que te lleva también a otro lugar*, y cerrar con ese tema. Como momentos de cierre (P3)

En este caso, la atribución es acerca de un estado inmediatamente pasado: la percepción de un track muy conocido conduce a la atribución de la intención de finalizar el set, en lo que probablemente también esté involucrada la percepción o consciencia de que el DJ en cuestión tocó mucho tiempo. Ambas percepciones (del track y del tiempo) involucran cierto conocimiento de la performance de música electrónica.

En todos los casos, los estados atribuidos son doblemente intencionales: la intención del DJ hacia el sonido se encuentra en función –al menos desde la perspectiva del público– de la intención hacia los estados psicológicos del público. La estructura completa de estas intenciones podría expresarse como “el DJ tiene la intención de generar cierto estado en el público, para lo cual actúa intencionalmente sobre la música”. De este modo, la música se



presenta como un instrumento o medio que el DJ manipula intencionalmente para generar también intencionalmente cierto estado en el público. Desde la percepción del público, la música funciona como una expresión de las intenciones del DJ.

Hay un último aspecto que quiero resaltar del modo en que los entrevistados expresan lingüísticamente las atribuciones, tanto a otros miembros del público y a la multitud como al DJ. En muchos casos, la expresión tiene la forma *expresión* o *aquello que se percibe + como* o *como diciendo + atribución*; en el caso de estar precedida por el “como diciendo”, la atribución se expresa en primera persona, como una cita mental del otro. Esta forma de expresión indica –al menos lingüísticamente– que la expresión en sí misma “habla” sobre el estado mental, lo cual parecería señalar una percepción directa por parte del atributor.

### (3) Estados del público en relación a la música y al DJ

Como desarrollé en el capítulo 7 e insinué varias veces en los análisis de este capítulo, los 3 entrevistados experimentan una dependencia de sus estados psicológicos a las características musicales, que se ubica en un encadenamiento causal *DJ – música – público*. Esta causalidad supuesta por los entrevistados a veces es planteada en términos lineales y directos, y a veces se otorgan a sí mismos un espacio de decisión más amplio. Sin embargo, ciertos cambios musicales parecen conllevar de forma prácticamente necesaria ciertos cambios en el público, y –dado que se asume al DJ como la causa de esos cambios musicales– el DJ se vuelve responsable de los estados psicológicos de la multitud. En esta relación causal *DJ – estados del público*, la música es concebida como un medio para establecer ese vínculo:

Yo entiendo al DJ como el s... quien sugestiona mis movimientos. Quien está haciéndome vivir todas esas transiciones... (...) Con la música... ¡A través de la música! Pero manipulado por alguien. O sea, alguien está buscando, y está generando esos tiempos, esos ritmos, todo. Así sea simplemente pasar de una canción a otra. El orden se lo reconozco al DJ (P2)

Las personas perciben que en algunos momentos el público se comporta de un modo común a la música, y eso genera una percepción de la multitud como una única entidad. Esa percepción es generada por las manipulaciones del DJ sobre la música: es el DJ –en última instancia– el que genera esos comportamientos y, dado que son compartidos por la multitud, también genera esa sensación de la multitud como una única entidad: “si el DJ... eh... está haciendo un buen trabajo, eso como que sucede ¿no?, la idea como de... como... el público, los bailarines, ¿no? Como que... se entiende como entidad. Sobre todo se siente en... si hay un cambio determinado y todo el mundo responde de alguna manera a esos

cambios” (P1), “otra [fiesta interna] que fue ahora en navidad que estábamos en lo de un amigo de mi pareja y... la música estaba rara, nadie se terminaba de hacer cargo y que se yo, y fue como ‘meh’. ‘Meh’: no pasa nada. No hubo ahí sugerencias de felicidad” (P2), o

P1: Te das cuenta, a veces, que el DJ levantó a la gente, se queda mirando y le duró un tema, porque como que no tuvo algo...

MM: Cuando decís levantó...

P1: Como que más gente se vino a la pista, la gente que estaba bailando en automático se puso en manual...

Sin embargo, en una gran cantidad de casos los entrevistados conceptualizan sus estados psicológicos (emocionales y corporales, es decir, vinculados al baile) como un vínculo o una respuesta a la música, sin mencionar al DJ. Por ejemplo: “siento que: hay una inercia por estar en un lugar con música... de que yo me empiece a mover” (P1); “yo creo que la conexión [con la música] para mí es a través del baile (...). Capaz no puede ser baile, pero para salir caminando también. (...) Hay ahí como un ritmo que yo puedo incorporar con el cuerpo. Sí, es con el baile” (P2); “en la concatenación con los temas previos, como se fue dando, te lleva a ir bailando cada vez más, o a ser más expresiva con el baile” (P3); “muchas veces, cuando la música cambia y no me gusta, también es como: ‘bueno, se acabó la fiesta’” (P3); “para mí la música electrónica (...) es como una proposición al movimiento. En una fiesta electrónica. En mi casa la puedo usar para colgar la ropa (MM y P2 ríen). Pero en una fiesta electrónica es como (...) que otra cosa externa a mí esté sugiriéndome cómo moverme” (P2); “creo que con la electrónica me pasa más indiscriminadamente. Como que me pasa con... con cualquier cosa que esté sonando mi cabeza está... como ya... predeterminada a bailar... ¡Predispuesta! a bailar música electrónica” (P2). Si bien desde esta perspectiva los propios entrevistados vinculan la música con el DJ y desde ese vínculo podemos pensar que la reacción emocional a la música es –implícitamente– una reacción emocional a las acciones del DJ, la omisión del DJ y la presencia de la música en tanto causa de los estados emocionales en las descripciones verbales del público revela un aspecto muy general pero central para conceptualizar el vínculo *público-DJ*: el vínculo con la música parece tener un protagonismo mayor que el vínculo con el DJ, lo cual no significa que por momentos el DJ emerja como una figura con la que el público se vincula.

En la última cita se menciona la predisposición al baile con música electrónica. Todos los entrevistados manifiestan que los estados, actitudes y comportamientos que caracterizan la experiencia en fiestas electrónicas sólo son posibles cuando se encuentran en un estado de *predisposición* a vivir ese tipo de experiencias: “es posible que entre a la situación de la

fiesta, más si estoy como yendo con **voluntad de fiesta**, ya medio bailando (...). Tengo una tendencia, que si voy... como ‘tengo ganas de ir a una fiesta’, eh... voy con una predisposición bastante alta (...) de bailar eh... humorísticamente (P1), “fiestas con... con gente conocida... que fui con gente conocida, que ya conocíamos a la DJ, y como que íbamos con esta **predisposición** donde siento que es como un poco más libre y más conectado con la música” (P3), o “capaz en mi casa es mucho más interrumpido, o no... **no estoy a disposición** de lo que la música me sugiera” (P2). De este modo, el impacto de la música y del DJ en la experiencia del público depende del estado mental general con el que el público asiste a la fiesta, y sólo es posible si el público se encuentra predispuesto a bailar y disfrutar de la música.

#### (4) Expresiones del público dirigidas al DJ

En algunas ocasiones, las personas del público expresan algunos de sus estados al DJ, de forma intencional y, al menos en algunos casos, consciente. Lógicamente, estas expresiones son diferentes para los estados *arriba* o de valencia positiva que para los estados *abajo* o de valencia negativa.

- *Expresiones intencionales del estado arriba*. Se trata de gestos corporales, gritos y acciones dirigidas ostensiblemente al DJ: “festejarle si está haciendo las cosas bien, eso. (...) [*Gritando y levantando un brazo*] ¡Uuuuiaaaa eh! [*risas*] O le llevas un vaso de birra... esas cosas. (...) Le invitás un porro... pero porque lo considero también un... trabajador de la música” (P1), “y como en... en alentar al DJ” (P2), “cuando termina su set, por ejemplo, y la gente aplaude, ahí sí se ve un ida y vuelta, un reconocimiento como más... visible” (P3), o

Creo que tal vez tiene que ver con... tal vez son amigos, ¿no?, de la DJ, del DJ... Pero de estar cerca y de como de mostrarle su apoyo de la manera más explícita posible... en los términos del contexto de una fiesta electrónica. Pero como... levantar los brazos, gritar, eh... expresar como su euforia. (...) hay gente que grita, que dice algo, que levanta las manos, ¿no?... Como de disfrutar ese espacio sonoro con el DJ, como para ofrecerle su reconocimiento (P3)

Estas conductas son una forma de expresión de la reacción afectiva del público ante las acciones musicales del DJ y dirigida hacia él. Una de las entrevistadas describe una de estas reacciones afectivas en la que el DJ es la persona hacia la cual se dirige el afecto:

Si me gusta mucho la música digo “¡ay... que divino! Que genial, que bueno lo que hiciste... Gracias”. Me da como una sensación de gratitud, digamos. Si me gusta mucho. (...) Si me gusta sí siento como esa sensación de gratitud, de “ay, que lindo regalo” “que lindo lo que hacés, que bueno que está, te agradezco”. Eso sí lo siento.

- *Expresiones intencionales del estado* abajo. Algunas miradas o detenimientos del baile son acciones que el público realiza con la intención de expresarle su disconformidad, decepción o enojo al DJ: “cuando ponen algo que me pareció mal enganchado, o que no tiene nada que ver, o... Suelo parar de bailar, en seco. Y mirar al DJ. Con cara de desaprobación (...) ¿viste las barras bravas que dan vuelta las banderas cuando no están de acuerdo con la dirigencia?” (P1). Sin embargo, los entrevistados manifestaron reiteradas veces que no resulta adecuado en el contexto de las fiestas electrónicas las expresiones abiertas y evidentes de reacciones afectivas negativas ante sus acciones musicales: “como público lo único que puedo hacer es encularme e irme de la pista. Pero no voy a ir a decirle ‘che cambiá de tema’ o... ‘pensá lo que estás haciendo’” (P1), “uno tampoco es que va a abuchear (...) en el momento en que el DJ no está haciendo las cosas bien” (P1),

P3: Si después no me gusta... no es que voy y digo: “¡querido! ¿dónde está el libro de quejas? ¡esto no me gusta!”. Pero si me gusta mucho tengo una sensación de gratitud.

MT: Si no te gusta la música sos bastante buena con el DJ

P3: No, no, si no me gusta -que se yo- me voy.

O también:

momentos como en los que digo “me aburro” y no cambia nada, y es una cuestión más mía que de la reiteración musical, no recuerdo. Creo que directamente cuando pasa eso así, soy más de fumar un puchito y ponerme a hablar. Tampoco voy a... [*silencio*] no sé, “exigir”. Bueno, está proponiendo esto y no me gusta, “meh, que aburrido, así que bueno, qué hacemos. ¿Nos quedamos fumando acá?” (P2)

Estas expresiones no parecen ser particularmente significativas en la experiencia del público, pero es probable que cumplan algún rol en la performance del DJ, si este logra percibir las, como analizaré a continuación.

## *La perspectiva del DJ sobre el vínculo con el público*

### *Algunos supuestos sobre las fiestas*

A continuación describiré algunas ideas de los DJs sobre el público y sobre la interacción con él que atraviesan la interacción momento a momento que sostienen con el público durante una fiesta.

- *Objetivo del público*. Los DJs consideran que los objetivos del público al asistir a una fiesta son bailar, divertirse y pasarla bien, todos estados que se vinculan a sensaciones

de bienestar. Dado que el baile es uno de los motivos para ir a una fiesta, el público está predispuesto a bailar. Aunque la tarea del DJ sea poner música que haga mover a la gente, las ganas de bailar del público hacen inconcebible una fiesta electrónica sin baile:

La gente a las fiestas, para mí, **va a bailar**. Me parece que es responsabilidad del DJ no ser tan cabeza de... atarle, porque **le tenés que atar las patas para que no bailen**. O sea, **la gente va a bailar**. Y funciona en muchos sentidos. Funciona... porque en realidad la fiesta, como reunión, como invitación funcionan... (...) Excede mucho lo musical, netamente. Excede, o sea... Puede haber diferentes estilos, y la gente de alguna forma lo va a aceptar. Inclusive, puede ser un mal DJ, o que no tenga un buen día, en ese momento, y que haga un set de mierda, y que inclusive **la gente baile igual** (DJ1)

Aunque no se mencionen explícitamente en la cita anterior, es posible pensar en muchos aspectos de la fiesta que ayudan a promover el baile (algunos de ellos mencionados en los análisis de las entrevistas a miembros del público): la oscuridad, las características de la música electrónica, la presencia de pista de baile, el consumo de MDMA que aumenta la energía y acentúa el plano sensorial, la tactilidad de la música reforzada por su alta intensidad y el refuerzo de las frecuencias subsónicas, y la presencia de un montón de gente bailando, entre otros.

Sobre el objetivo de divertirse o pasarla bien, los entrevistados dicen: “es una fiesta, la gente va a **divertirse**, se supone” (DJ1), “supongo que a **divertirse**... digamos, a no quedarse durmiendo (ríe). Hay un montón de otros planes, ¿no? pero... pero sí, a **divertirse** con amigos, a **pasarla bien**” (DJ3), y “yo creo que va... va... a **sentirse bien**, consigo mismo. Es lo que más noto (*pausa*). A través de la música, poder sentirse bien” (DJ2).

- *Suposición de causalidad DJ – música – público*. Como ya he descripto varias veces a lo largo de esta tesis, los DJs conciben la cantidad o intensidad del movimiento como un efecto del nivel de energía de la música, estableciendo una relación causal entre ambos. Por ejemplo: “es como una causa-efecto de... Pasa esto musicalmente, y la gente responde de ese modo... Si baja, baja... si sube, sube” (DJ1), o “si vos ponés un track más eufórico, más raver... les vas a disparar como una cosa, un frenesí... a través del baile” (DJ2). Un estado *arriba* de la música debería generar un estado *arriba* del público. Bajo esta idea de causalidad, el DJ3 interpreta que la estructura típica de los tracks y de los sets de música electrónica que alterna entre momentos de explosión y de calma se construye sobre las necesidades físicas del baile: “tampoco poner 5 temas que exploten todo porque se les va la energía (ríe), tienen que recargar la pila” (DJ3). En el caso del set, esta alternancia *arriba/abajo* es construida por el DJ

con su selección y ordenamiento de los tracks. Al tener el poder de manipular ciertos parámetros de la música, los DJs se consideran a sí mismos como uno de los últimos responsables de su efecto sobre el baile del público: “si estás poniendo música, es como que estás tejiendo un poco los hilos, estás moviendo... en qué momento va... la gente a: ‘Pyyyuu’” (DJ1), “a partir de las próximas 2 horas yo soy el comandante del ritmo” (DJ2), “a través de lo que hago, les manipulo un poco esa cuestión de felicidad tangible a corto plazo (DJ2)”, o “es como que estás a cargo de toda la... la diversión de toda ésta gente que estás viendo” (DJ3).

### Vínculo con el público durante performance

La performance musical en fiestas electrónicas está completamente atravesada por el vínculo que el DJ entabla con el público. Este vínculo se compone de dos grandes momentos: (1) la lectura de la pista, definida por una serie de percepciones y atribuciones de ciertos estados psicológicos al público, y (2) las acciones musicales que el DJ realiza en base a la lectura previa. Cada una de estas dos categorías está constituida por una serie de procesos lógicamente encadenados y temporalmente solapados en un ciclo que se repite constantemente a lo largo de la noche.

#### (1) Percepción y atribuciones al público: la lectura de la pista

Uno de los DJs entrevistados define la *lectura de la pista* del siguiente modo: “los DJs, no sé, se dice mucho como que tienen algo que es como ‘la lectura de la pista’, que es básicamente ver qué es lo que está pasando. Si es el momento en que explota, si la gente se aburre” (DJ1). Los procesos psicológicos en los que se basa esta descripción son: (1.1) la percepción de ciertos comportamientos del público (“ver qué es lo que está pasando”) y (1.2) la atribución de ciertos estados psicológicos al mismo (explotar y estar aburrido).

##### (1.1) Percepción de la multitud como una única entidad

A diferencia de los miembros del público, los DJs prácticamente no perciben ni sostienen interacciones con las personas del público en un nivel individual. Los DJs se enfocan casi exclusivamente en lo que sucede en la pista de baile, donde se ubican las personas que quieren bailar:

Me concentro más que nada en la pista. Obviamente es como... la vista... periférica la tenés (...), pero no estoy concentrado en eso. Estoy más bien concentrado en la gente que está en la pista. Porque, por lo general, si te vas de la pista es que no querés mucho bailar, o querés descansar un rato, o comprarte un trago. Es como que ya no

estás escuchando la música. Entonces me concentro más en la gente que está escuchando (DJ3).

Este grupo de personas es percibido por el DJ como un todo unificado: “es como una masa, ahí, que está. Como una mancha voraz que se mueve, una gelatina. Es eso. Bueno, los ‘campos de crema’<sup>53</sup>. Es eso. Está muy relacionado con la idea (...) de la diversión... y de esa sensación grupal de... vivir un momento” (DJ1). Sin embargo, para ser percibido como un conjunto físicamente cohesionado, la gente debe llenar el espacio de la pista de baile.

Los DJs mostraron ciertas dificultades para recordar o llevar a la consciencia el modo en que perciben al público durante su performance, en relación tanto a los sentidos puestos en juego en el trabajo perceptivo como a los rasgos del público que observan. Ante la indagación sobre estos aspectos del proceso perceptivo, los entrevistados remarcaron en reiteradas ocasiones la imposibilidad de traducir el proceso a palabras –por ejemplo, “eso es lo que percibo yo, y... no sé si lo puedo poner en palabras. Es más una **sensación**” (DJ2) – y la falta de esfuerzo que requiere la percepción del público –por ejemplo, “se produce como una cosa que la gente quiere... y si más o **menos, lees la situación... no tenés que ser tipo... un ‘genio de la percepción’**” o “si está bueno lo que sucede es como que bueno... **te das cuenta**” (DJ1). La mayoría de las respuestas de los DJs en torno a estos procesos se apoyaron más en la enumeración de atribuciones al público que en la descripción de su percepción, lo cual puede indicar la ausencia de razonamientos durante la percepción y atribución, y la transparencia de los estados del público y su percepción directa por parte del DJ:

Si te subís a tocar a un escenario... por más que lo tengas todo estudiado, o sea, es como se percibe una sensación, una comunión... general si, las cosas están bien... o si las cosas no están bien (...). **Hay cosas que se perciben más allá**, que tienen que ver con otro lenguaje... que no se puede tal vez expresar... eh, desde la... desde las palabras. Tiene que ver con un lenguaje de... de comunicación, valga la redundancia, en donde... las cosas fluyen de una forma positiva, donde la gente está... contenida, está divertida, está ahí, está expectante ante las situaciones, ehh, motivada, se deja... o sea, es como que los enganchás (DJ1)

Sin embargo, algunas declaraciones muestran que la percepción del DJ es fundamentalmente visual y -en menor medida- auditiva, a pesar de las condiciones ambientales desfavorables (poca luz, música a un volumen alto), y ocurre en los momentos breves o instantes en los que no está realizando acciones musicales: “si no estás mirando se escuchan los chillidos y los gritos. Y además, a veces te ponés auriculares y no escuchás ni siquiera eso” (DJ3) o “[las conexiones con el público] son instantes. No hablás. Es más gesticular, es más visual, es un contacto visual” (DJ2).

<sup>53</sup> En referencia *Creamfields*, famoso festival de música electrónica.

La percepción global del comportamiento de la pista se vuelve posible a partir de la configuración de patrones comunes, tales como la cantidad de baile o las expresiones compartidas por las personas, que generan cohesión en las acciones de la pista: “voy viendo... un panorama, un paneo general con la vista, a ver si están bailando o no, mínimamente. Y... ya hay situaciones que directamente, como que todos te están mirando”, o

Percibo como que por ahí están expectantes, o con una mirada más así como ‘bueno, a ver, ¿hacia dónde vas a ir?’. Por ahí como que **baja la intensidad del baile... o tenés menos monos chiflando**, también te das cuenta por esos tipos de patrones, ¿viste? así como medio futboleros, que tiene la gente en las fiestas electrónicas (DJ2).

En este contexto, la percepción individualizada ocurre cuando hay personas que salen o se recortan por fuera de ese patrón, volviéndose visibles para el DJ. Usualmente se trata de situaciones excepcionales que ocurren pocas veces a lo largo de una noche: “es como una masa así, mmm... Podés particularizar, porque de repente, en esa situación hay como flashes en donde aparece un amigo con algo... ‘tomá, te doy una botella de agua’” (DJ1), o

[1]o veo un poco como masa pero siempre hay 3 o 4 que me llaman la atención, que están... sacados, ¿viste? (...) los que están festejando mucho, así, o saltan y eso (...) porque es como que destacan, ¿no? Entre todo el mundo que está bailando capaz, así, hay uno que está saltando, o gritándote “¡dale!” ¿viste? (ríe). Qué sé yo. Como, que te llama la atención (DJ3).

Estas personas que se destacan dentro de la multitud suelen ocupar un lugar en la pista cercano al DJ. La proximidad permite que sean mejor percibidas y, eventualmente, que se establezca alguna interacción uno a uno (más personalizada) con el DJ, a partir de gestos o gritos. Sin embargo, las atribuciones de estados al público -orientadas, como analizaré en breve, a la toma de decisiones musicales- se realiza sobre la totalidad del público presente en la pista de baile, y no sobre individuos o grupos de personas pequeños.

### *(1.2) Atribuciones a la multitud*

Dentro de todas las acciones, conductas y expresiones del público a las que podría orientar su atención, el DJ se concentra casi exclusivamente en el baile. Más concretamente, el rasgo del baile percibido a partir del cual el DJ realiza atribuciones es el nivel de energía o intensidad del movimiento, es decir, cuánto están bailando las personas en la pista. Los estados psicológicos percibidos en este rasgo del baile son *arriba* (o *explosión*) y *abajo*: “hay un plano último en donde **revienta** y hay uno en donde todo el mundo está **esperando** (...). Hay como, bueno, momentos claros. Como uno es donde la gente está **esperando, cargando...** y en el otro es donde... **liberan**, ¿no? Como que **se libera energía o se contiene** (DJ1). Como he analizado previamente, el estado *arriba* se atribuye



principalmente a partir de la percepción de una gran cantidad o intensidad del baile y el *abajo*, a partir de una cantidad baja; por ejemplo: “pasa esto musicalmente, y la gente responde de ese modo... Si baja, baja... si sube, sube... (...). O sea, bueno, si vos ves a la gente que se mueve... es una buena señal, por así decirlo. Si ves a la gente... explotando, o en una subida, muy, muy, muy... puesta, eee... acaban” (DJ1), “si la gente no está bailando mucho, o si se está medio ahí aburriendo, básicamente” (DJ3), o “decir, ‘en este tema seguro se pudre’, o sea ‘la gente va a estar saltando, o que se yo, o bailando con todo’” (DJ3). Los DJ identifican también algunas variables ajenas a la relación música – público que pueden impedir la emergencia de un estado *arriba*: “y si la gente... que se yo, justo el sonido era malo, o justo pasó una situación mala entre la gente, que se yo, se desmayó alguien, por decirte algo, y capaz que esa energía a veces es mayor a la que vos podés dar” (DJ3).

En base a su propia idea de que el objetivo del público al asistir a la fiesta es bailar y divertirse (dos estados vinculados al *arriba*), los DJs ven en el *abajo* un estado que deben cambiar; por ejemplo: “decir ‘che, está re abajo’, bueno, levantás” (DJ1). Por esta razón, las explicaciones sobre los momentos en que perciben un estado *abajo* en el público son mucho más numerosas y detalladas en las entrevistas a los DJs. Hay dos atribuciones vinculadas al estado *abajo* que promueven acciones musicales en el DJ:

- *Atribución de deseo*. Durante las entrevistas, algunas veces los DJs mencionan lo que (ellos creen que) el público *quiere*, atribuyendo deseos a la multitud. Por ejemplo:

Me ha pasado que por ahí, en mitad de una noche... ponías algo que no tenía un bombo digital y **la gente medio como que planchaba**, ¿viste? por el hecho de las drogas, la oscuridad de Casa Unclan, y... cualquier otra covacha platense en la que **la gente quiere más bombo al pecho y... y no tanto prestar atención a la música** como... la situación de éxtasis (DJ2)

En esta cita, el término “planchar” describe metafóricamente la percepción visual de cierto estado de la pista: la multitud es una tela arrugada cuando baila (arrugas que representan los movimientos conjuntos del público)<sup>54</sup> y una tela planchada cuando no baila (sin movimientos). Para el DJ2, la quietud del público expresa un deseo de escuchar (y bailar) otro tipo de música, diferente a la que está sonando al momento de la atribución; más concretamente, la falta de movimiento es percibida por el DJ como un deseo de percibir el –o tener la sensación del– impacto del bombo en el pecho y un

<sup>54</sup> Efecto típico de los grandes públicos. En el caso de los recitales de rock, la multitud muchas veces se conceptualiza como un *mar* y el pogo como *olas*. Esto ha sido analizado en Marchiano y Martínez (2017a) y puede verse también en difusiones periodísticas, por ejemplo, en el documental producido por Vorterix “Tsunami: un océano de gente”, sobre los shows del Indio Solari (<https://www.youtube.com/watch?v=L-vywGs8-M>).

deseo de escuchar músicas cuyo disfrute o sentido no pase por la atención. Estas atribuciones pueden resumirse en un deseo de percibir corporalmente la música, para lo cual es necesario que la música tenga ciertas características posibles de ser percibidas corporalmente: cierta característica táctil (un bombo con mayor intensidad, un tiempo de ataque menor y/o con más graves) y un lenguaje musical que no demande una mediación racional para su disfrute. El DJ1 realiza una atribución de cierto deseo musical, aunque en este caso no se menciona ninguna expresión corporal vinculada a este estado: “cuando tenía 16 años, 17 años pasábamos música en los recreos de la escuela... y los torturábamos a los pibes... porque todos querían escuchar cumbia, o Viejas Locas”.

Un caso diferente se muestra en esta cita: “si te vas de la pista es que no querés mucho bailar, o querés descansar un rato, o comprarte un trago”, donde el DJ3 atribuye la falta de deseo de bailar de la persona si no se encuentra en la pista. En este caso, lo expresivo es la ubicación espacial de la persona, bajo la idea de que la pista de baile es el lugar para bailar.

- *Atribución de espera a partir de las miradas.* El estado de *espera* es especialmente mencionado en las entrevistas. La expresión del público que conduce a la atribución de este estado no es sólo la quietud de la pista, sino también las miradas conjuntas dirigidas al DJ, que uno de los entrevistados describe en varios pasajes: “como que la gente está **esperando** que explote. Y cada vez que pase más tiempo, **te empiezan a mirar**, ‘che, ¿cuándo explota?’”, “hay momentos en que... como que casi que **te miran todos**, como que están **esperando que explote**, o algo así ¿viste?, en los temas”, o “hay situaciones que directamente, como que **todos te están mirando, como esperando algo**, ¿viste? Y ahí *es como decís ‘bueno, está llegando’*” (DJ3). Este estado de *espera* percibido y atribuido implica una expectativa e incluso cierta ansiedad por un cambio musical (la *explosión*). La expresión de este estado en las miradas orientadas al DJ indica que el público reconoce en él al responsable de su estado de *espera*, expresión y estado que para el DJ parece implicar una demanda o una queja; esto se manifiesta en la respuesta del DJ “bueno, está llegando” (tal vez articulada expresivamente o tal vez consistente sólo en un pensamiento interno) como un modo de calmar al público.

### (1.3) Vínculos individuales

Algunas personas del público se acercan al DJ durante su performance. La mayoría de ellos son amigos del DJ y entablan una interacción muy breve para saludarlo u ofrecerle

algo para consumir; por ejemplo: “es como que de alguna forma te... te relacionás... bueno, estás poniendo música... y que... no sé, viene un amigo y te dice: ‘Tato... ¡boludooo!’ (DJ1), “decirme ‘che, hace calor, ¿querés agua?’ y me la convida. Yo a veces, como estoy pasando música, y el lugar está hasta las bolas, y no me puedo ir hasta atrás a buscar una botella de agua, a veces la misma gente se termina dando cuenta” (DJ2), o

pasa más con amigos, que vienen y te dicen algo. En general, estás ahí concentrado, en esa, y como que nadie te va a venir a joder. Porque en estos lugares hay buena onda y no va a venir alguien a ponerse gede... para: ‘poné tal canción’. Generalmente, como que se respeta un poco, el lugar del DJ (DJ1)

Ninguno de estos tipos de interacciones esporádicas es buscado por el DJ ni es relevante para su performance musical.

Los gritos de aliento del público pueden servir para reforzar su percepción del estado *arriba*, pero tampoco son un comportamiento que el DJ busque generar e incluso pueden resultar molestos: “se chifla mucho, te gritan ‘¡dale, dale!’ ¿viste? (ríe), bastante... Hay como opiniones diferentes sobre el tema (ríe). Que hay... A mucha gente que le molesta que le griten ‘¡dale!’ en el oído todo el tiempo, 50 veces por segundo” (DJ3). La preocupación principal del DJ que eclipsa cualquier otro tipo de vínculo social es que el público baile mucho, para lo cual debe tener una experiencia musical comprometida e intensa:

[que] una persona se levante, de golpe... es como que se... tiene frenesí, es porque está realmente experimentando algo... con esa música, ¿entendés? Entonces yo creo que va más... más por ahí, y si lo ves que... “¡dale, dale!”, o te grita, o te chifla es como bueno “dale, mortal”. Eh... te sirve (ríe). Te sirve a vos y me sirve a mí (DJ2)

## (2) Acción musical

La percepción y atribución de estados psicológicos al público por parte del DJ tiene un propósito claro y específico: orientar el curso de su performance musical. Si bien hay cierta planificación previa por parte del DJ, el set musical de una fiesta adquiere su forma concreta como resultado de las acciones que realiza sobre el orden y la mezcla de los tracks. Durante su performance, el DJ decide momento a momento si conservar o modificar su plan del set teniendo en cuenta el estado actual del público y el estado al que aspira a que llegue; por ejemplo: “yo ya voy en la cabeza con... Ya sé cómo... de alguna forma ya elegí cómo voy a romper el hielo (...). Arranca. Y ahí ya es todo magia del momento, es como... cómo te relacionás con lo que está pasando ahí” (DJ1), o

Siempre [tengo] una base de 10 a 15 [tracks] (...). Y en función de eso tengo... en mi pendrive... 400, 500. (...) Y en el momento, dentro de esos 500, en función de decir ‘bueno... veo que va más hacia este lado, o hacia el otro’, me corro de esos 15 de la

selección inicial. (...) Está bueno el desafío de decir: ‘bueno, yo pensé algo y no es por acá. Vamos hacia allá’ (DJ2).

El proceso desde la atribución hasta la realización de cierta acción musical tiene varias dimensiones: el DJ lee la pista para conocer el estado del público, como se describió en las secciones anteriores; (2.1) el estado percibido del público genera un efecto emocional en el DJ, a partir de lo cual evalúa sus acciones musicales pasadas al contraponer ese estado del público con sus expectativas; (2.2) el DJ intenta predecir o anticipar el comportamiento del público con las músicas que considera reproducir; y, (2.3) en base a su evaluación y predicción, el DJ toma una decisión respecto del curso del set y realiza una acción musical. Estas dimensiones no constituyen exactamente momentos o etapas diferenciadas: algunas de ellas pueden presentarse de forma sucesiva y otras de forma simultánea. Por ejemplo, la acción musical del DJ sucede luego de la lectura de la pista, pero la reacción emocional puede atravesar todas estas dimensiones de la performance, desde la percepción de los estados del público hasta la toma de decisiones sobre el set.

#### *(2.1) Reacción emocional del DJ y evaluación de su performance*

Los estados percibidos en el público generan una reacción emocional en el DJ. Aunque probablemente estas reacciones emocionales presenten mayores matices, el aspecto más remarcado en las entrevistas es la valencia (i) negativa o (ii) positiva de la emoción que genera la percepción del estado del público.

Dado que los DJs consideran que su tarea es garantizar al menos ciertos momentos de *explosión* y estar *arriba* en el público, (i) las emociones experimentadas negativamente suelen vincularse a aquellos momentos en que el DJ percibe un estado *abajo* cuando esperaba un estado *arriba*. Cuando un track no genera el nivel de baile esperado, el DJ suele sentir cierta frustración y alarma: “capaz me imagino que este tema va a estar bueno. Y lo pongo, y la gente: cara aburrida, o mira para otro lado, o ya sacan el celu, viste. Clásico. O se empiezan a ir, o se quedan parados. Y ahí decís ‘bueno, tengo que hacer algo porque estoy perdiendo’” (DJ3) o “cuando ponés un tema que no va, es como una sensación extraña, al menos para mí, como ‘che, este tema no iba’” (DJ1). Cuando esta situación se repite de forma constante durante un set, puede conducir incluso a la finalización anticipada/temprana de la performance, lo cual muestra la intensidad e importancia de las reacciones emocionales del DJ: “la gente como que se mira así como diciendo ‘che, no está tan bueno lo que está pasando’. (...) Y como que ya... ‘Che, quiero cortar. Ya está. No quiero tocar más’. Ya, el mismo DJ se da cuenta me parece, si no está funcionando” (DJ1). Por el contrario, (ii) el DJ experimenta emociones positivas cuando

los comportamientos del público son los esperados, especialmente cuando logra un estado *arriba* o de *explosión*, ya sea que se exprese en el baile o en expresiones ostensiblemente dirigidas al DJ: “yo me cago de risa, es como... el mejor momento cuando estás tocando. Explota, y la gente explota” (DJ1) o “esa adulación de parte [del público], de decir ‘che, muy bueno, buenísimo’. Pero es algo que se retroalimenta. Son microsegundos, pero... te das cuenta de que estás haciendo las cosas bien cuando empezás a recibir eso de la gente” (DJ2).

La expresión de los estados *arriba/abajo* en los gestos del público impacta en la sensación que está teniendo el DJ sobre su tarea, lo que conduce a una evaluación de las decisiones y acciones musicales propias que condujeron hasta ese momento del set: “si la gente no está bailando mucho, o si se está medio ahí aburriendo, básicamente (ríe) es como que decís ‘bueno, **algo estoy haciendo mal**, **algo tengo que cambiar**’” (DJ3), o

Percibo como que por ahí están expectantes, o con una mirada más así como “bueno, a ver, ¿hacia dónde vas a ir?” (pausa) Por ahí como que baja la intensidad del baile... o tenés menos monos chiflando (...). Te das cuenta que... **no estarías satisfaciendo del todo la necesidad** de... de ese momento puntual de la noche (DJ2)

Tanto la modificación del estado psicológico del DJ como la evaluación de su propia performance conducen a un cambio del track con la intención de que la nueva acción genere un cambio en el estado percibido del público, especialmente en el nivel de energía del baile de la pista. Si no hubiera una reacción emocional, el DJ podría no evaluar el estado *abajo* como un problema en relación al objetivo de la fiesta de que el público baile y no efectuar ningún cambio en su set. El DJ2 (más preocupado por el impacto estético de su música que por su efecto en el baile) dice que “me tengo que satisfacer a mí mismo poniendo música. Si a la gente no le gusta... me chupa un huevo, que se vayan a otra fiesta”, mostrando una fuerte indiferencia ante el disfrute del público; aunque, sin embargo, luego de algunas preguntas rectifica o profundiza en su respuesta: “por ahí es como que agarras... por eso tengo esa música de backup en mi pendrive, nunca voy con la música del día, que decir, bueno... rescatás algo que sabés que va a funcionar o que... o por ahí los ves más manijas y decís ‘bueno voy por este lado, voy por el otro’”. Si bien no expresa una reacción emocional en su discurso, esta cita manifiesta una influencia del estado del público (estar “manija”) en su performance musical.

## (2.2) Predicción del comportamiento del público

Las acciones musicales que el DJ decide llevar adelante tras su lectura de la pista no son fortuitas, por lo que probablemente impliquen algún tipo de reflexión. Antes de reproducir el siguiente track, los DJs intentan predecir o anticipar los comportamientos que el público

tendrá cuando suenen los diferentes tracks que está considerando reproducir. La predicción que realiza el DJ consiste concretamente en imaginar al público bailando con cada track, imaginación que se alimenta de las experiencias previas en fiestas electrónicas (como DJ y como público) y que le van permitiendo conocer las reacciones de la gente frente a ciertos rasgos de la música: “decís ‘pongo este tema y va explotar, la gente va a volar por los aires’ (ríe), ‘van a empezar a saltar por todos lados’. Nada, eso me imagino, más o menos. O ‘pongo este tema y ahora es como que están más calmados’, pero después pongo este otro, y como venían más calmaditos, explota” (DJ3) o “capaz me imagino que este tema va a estar bueno” (DJ3).

Esta predicción de los estados del público con la música es una actividad mental que los DJs realizan no sólo luego de la lectura de la pista durante la fiesta, sino también en el armado del set previo a la fiesta: “en mi casa tengo una expectativa, cuando armo la lista, más o menos, de decir: ‘en este tema seguro se pudre’, o sea ‘la gente va a estar saltando, o qué sé yo, o bailando con todo’. Y después hay que ver la realidad” (DJ3).

### (2.3) Decisiones y acciones musicales

Los DJs entrevistados manifiestan dos posibles tipos de decisiones musicales orientadas a sostener el estado *arriba* del público: (i) cuando el público se encuentra en un estado que el DJ evalúa positivamente, las acciones musicales se dirigen a sostener dicho estado, (ii) mientras que si el público se encuentra en un estado indeseado, las acciones musicales del DJ buscan modificarlo. Por ejemplo: “es una fiesta, la gente va a *divertirse*, se supone. Entonces, la idea es tratar de supeditarse un poco, **acompañar** eso. O al revés, como **condicionarlo**” (DJ1).

- (i) *Mantener el estado psicológico del público.* Bajo la idea de que ciertas características musicales producen ciertos estados psicológicos en el público, para mantener un estado deben mantenerse las propiedades musicales que lo generaron. Por esta razón, cuando el DJ desea sostener en el tiempo el estado de la pista (usualmente un estado *arriba*), selecciona y reproduce tracks con características musicales similares a las del track que condujo a ese estado psicológico. Por ejemplo: “decís, no sé: ‘puse éste tema y... la rompió porque la gente se descontroló, le re gustó la...’ y decís ‘bueno, **voy a tratar de hacer algo así parecido**’” (DJ3) o “explota, y la gente explota. En esa respuesta es donde ‘bueno, **vamos por ahí**’, ‘**es esa**’” (DJ1).
- (ii) *Cambiar el estado psicológico del público.* Del mismo modo y con la música como instrumento de mediación entre el DJ y el público, cambiar el estado psicológico del

público requiere un cambio de las características musicales de las que depende ese estado. Si bien el DJ tiene el poder de modificar el rumbo musical del set en cualquier momento, esta situación suele producirse cuando la expectativa del DJ de generar un estado *arriba* con cierta música no se cumple. La percepción de quietud o poca intensidad en el baile cuando se había imaginado un estado de *explosión* en el público conduce al DJ a una modificación en el set. El DJ3 lo expresa de varios modos: “tampoco podés predecir todo. Hay veces que pongo un tema y digo ‘ah, no estaba tan bueno como esperaba’ (ríe) y **lo trato de sacar rápido, y pongo el siguiente**, y así”, “veo que puse 2 o 3 temas oscuros y ya la gente tiene cara de culo (ríe). Entonces, bueno: ‘capaz que no va esto’. Y ahí **tengo que cambiar, para hacer otra cosa**”, o

capaz me imagino que éste tema va a estar bueno. Y lo pongo, y la gente: cara aburrida, o mira para otro lado, o ya sacan el celu, viste. Clásico. O se empiezan a ir, o se quedan parados. Y ahí decís “bueno, **tengo que hacer algo** porque estoy perdiendo” (ríe). Nada, eso. Como que ahí decís “bueno, ahora **pongo otro tema, más...**”

A diferencia del anterior, en este caso la decisión y la acción que realiza el DJ es rápida, para no prolongar un estado no deseado o evaluado negativamente en el público.

En ambos casos, la decisión de qué track poner implica una interpretación del DJ (que puede o no ser intuitiva) sobre qué características de la música generaron el estado percibido en el público. En las entrevistas, los DJs no describieron en detalle cuáles son estos rasgos musicales, lo cual puede deberse a que se trata de un proceso intuitivo y no del todo consciente o a que estos rasgos son muchos o muy variados. Los rasgos mencionados son:

- Características del bombo: “yo en mi casa lo había escuchado y es como ‘bueno, Sheryl Crown, esto va a entrar como loco’ y veía así... ‘¡oh, no está pasando, mierda!’”. Entrás a la batea y buscás algo rápido y en donde *mezclás un bombo digital* ya es como ‘todo volvió a la normalidad’” (DJ2) o “cualquier otra covacha platense en la que la gente quiere más bombo al pecho” (DJ2).
- Oscuridad: “veo que puse 2 o 3 temas oscuros y ya la gente tiene cara de culo” o “era muy temprano y puse un par de temas medio oscuros y me pareció que no iba. (...) Entonces tiré uno, dos y dije ‘mejor no, mejor no’ (ríe) y después tiré para atrás.” (DJ3). Sin embargo, las propiedades acústicas de una música electrónica descripta como “oscura” no pudieron ser analizadas a partir de las entrevistas.

- Duración de los breakdowns: “en bajadas muy largas, es como que venís con una energía muy alta en los temas, y baja de repente. Y se empieza a hacer muy largo, muy largo” (DJ3). La sensación de *espera* de la del público propia de los breakdown y por lo tanto propia de la experiencia no es un estado negativo, dado que permite –tanto por el contraste como por una necesidad física– el estado de *explosión*. En este caso, la espera se convierte en disgusto porque se extiende demasiado en el tiempo y se rompe la expectativa.

## Conclusiones parciales

En la sección anterior de Resultados analicé las dimensiones que las teorías de la atribución mental (y en especial la perspectiva de segunda persona) consideran relevantes para la comprensión del estado mental del otro en las entrevistas a los 3 DJs y los 3 asistentes a fiestas realizadas para esta tesis.

A continuación modelizaré las interacciones que se producen en la fiesta y los procesos psicológicos implicados en ellas, articulando la perspectiva del DJ y la del público.

- (i) El DJ busca entre los tracks que seleccionó para la fiesta en su casa e imagina el estado que el público tendrá con cada uno, intentando predecir el estado futuro de la multitud a partir del estado presente que ya atribuyó. El objetivo del DJ es mantener al público en un estado *arriba* relativamente constante, por lo que su imaginación y su selección musical se orientan a generar ese efecto.
- (ii) El DJ elige un track y lo reproduce.
- (iii) Ese track que suena produce un efecto sobre el público, generando un estado psicológico *arriba* (conformado por mucha intensidad del baile, y emociones y sensaciones de valencia positiva) o un estado *abajo* (conformado por poca cantidad de movimiento, y emociones y sensaciones de valencia negativa).
- (iv) Estos estados generados por la música son identificados por el público como consecuencia de las acciones del DJ, dirigidas tanto a la música como al público. A veces estas acciones musicales son consideradas como intencionalmente realizadas para generar el estado experimentado, lo que suele generar reacciones afectivas (negativas ante un estado *abajo* y positivas ante uno *arriba*) dirigidas al DJ y comportamientos expresivos de esos afectos.
- (v) El DJ orienta su atención a la pista de baile y percibe la cantidad o intensidad del baile y las conductas dirigidas a él como expresiones del estado *arriba* o *abajo*. En



algunas ocasiones, los miembros del público también realizan la misma atribución a la multitud que los rodea, a partir de la percepción de los mismos rasgos expresivos del baile.

- (vi) El DJ reacciona afectivamente ante el cumplimiento o incumplimiento de su propia predicción inicial acerca del efecto que el track seleccionado tendría sobre los estados psicológicos del público (afectos negativos ante un estado *abajo* y positivos ante uno *arriba*).
- (vii) El DJ evalúa su performance y decide qué efecto va a buscar generar en el público con el siguiente track en función de los estados que atribuyó al público momentos antes. El ciclo vuelve a comenzar desde (i).
- (viii) Durante todo este proceso, los individuos del público oscilan entre la inmersión en la fenomenología del baile y del disfrute la música y ciertos vínculos esporádicos con sus amigos y otros miembros de la multitud. Estos vínculos implican la percepción del baile y la atribución de estados psicológicos que pueden o no dar lugar a una interacción diádica.

Esta explicación del vínculo entre el DJ y el público durante una fiesta tiene muchos rasgos propios de una interacción de segunda persona. En lo que sigue profundizaré en algunos aspectos de la misma que merecen especial atención.

### *Aportes a la definición de algunos estados psicológicos*

Si bien las teorías de la atribución mental no se concentran tanto en la explicación de los estados psicológicos como en los procesos que intervienen en su atribución a otras personas, consideramos importante analizar los estados psicológicos que emergieron en las entrevistas para comprender los modos en que se perciben y/o atribuyen en el contexto de una fiesta electrónica.

#### **Los estados arriba y abajo**

*Estar arriba* y *estar abajo* son conceptos psicológicos que refieren a dos estados compuestos por un conjunto de emociones y sensaciones vinculadas al baile y a la música. La dimensión psicológica que unifica los estados subordinados al *arriba* y al *abajo* es su valencia: las emociones y sensaciones que configuran el concepto *arriba* son experimentados y percibidos por otras personas como positivos, y las que configuran el concepto *abajo*, como negativos. El propósito de divertirse y pasarla *bien* del público al

asistir a una fiesta se alcanza cuando la valencia positiva de los estados conceptualizados como *arriba* se sostiene durante una buena parte de la experiencia, lo que convierte a estos estados en el objetivo de la performance en general y de las acciones musicales específicas que realiza el DJ.

Una de las dimensiones fundamentales que definen a los estados *arriba* y *abajo* es la intensidad del baile. Una gran cantidad de movimientos se experimenta y se atribuye como un estado *arriba* y una baja cantidad, como *abajo*. Dado que uno de los propósitos del público es bailar y por lo tanto asiste a las fiestas con una alta predisposición y deseo orientado al baile, es lógico pensar que el cumplimiento de ese objetivo deseado va a generar un estado de valencia positiva, caracterizado como *arriba*. En calidad de un ejercicio de pensamiento, dado que esto no se expresa en las entrevistas, es posible imaginar que una persona que se ve obligada a bailar en una fiesta (por ejemplo, una persona a la que se contrató para que realice una performance de baile) puede exhibir una gran cantidad de movimientos y que no sean experimentados de forma positiva. Por ejemplo, un performer al que se lo contrata para bailar en una fiesta podría tener un mal día y verse obligado a bailar. Sólo para confirmar esta interpretación (por lo cual no se incluyó esto en la sección de Resultados) se entabló una charla muy breve con el performer Brix<sup>55</sup>, quien en un momento de la conversación dijo:

**BRIX: Cuando me baja esa euforia por x motivo, a veces freno un rato y me voy a fumar un pucho o doy una vuelta por la fiesta y charlo con la gente (...) o lo que sea. Y a veces me tengo que quedar ahí porque es un momento clave del set o lo que fuere y sigo bailando aunque no esté en una.**

MM: ¿En algún momento te pasó de estar triste, aburrido, enojado o de tener alguna sensación no muy buena, y tener que bailar porque estás haciendo una perfo?

BRIX: ¡Siii! Me re pasó. La última vez (...) ya estaba por irme y me puse a charlar con un chabón y **la re malviajé** porque se puso re místico y era como ‘¡ahhhhh!, no estoy con las energías para tener esta charla ahora’, **y me quede bailando un rato más re maquinando.**

MM: Y en esas secuencias que me contás, ¿bailar te cambio en algo el ánimo, la sensación mala, o sigue medio igual ese malviaje?

BRIX: Si y no. O sea, sí me pasa que **me pongo a bailar y vuelvo al “modo performer”** y ya fue. (...) Como que me mentalizo que realmente no es el momento para seguir maquinando y logro calmarme, **o si no le pido a ayuda a alguien** para que me haga la 2 un rato y ya.

Este vínculo estrecho entre los estados *arriba* y *abajo* y el baile puede interpretarse de dos modos. (i) A partir del análisis de las entrevistas se puede concluir que la cantidad e

<sup>55</sup> En el último video de la siguiente publicación puede apreciarse un breve registro audiovisual de una performance de baile en una fiesta electrónica de la ciudad de La Plata, realizada por el performer Brix: <https://www.instagram.com/p/Ckojf5xvTlq/>

intensidad de los movimientos que componen el baile son una expresión de la valencia positiva o negativa de emociones y sensaciones, lo cual permite su percepción directa. Sin embargo, algunos estudios muestran que la cantidad de movimientos es un modo de expresión del *arousal* de las emociones básicas y no de la valencia. Por este motivo, es posible que el nivel de activación de las emociones básicas de valencia positiva se manifieste en la cantidad de movimiento, al menos en el contexto del baile en fiestas electrónicas, y, en este sentido, el estado *explosión* referiría al máximo *arousal* de las emociones de bienestar, expresadas en la intensidad del baile. En este caso, la expresión natural de la menos algunas emociones de bienestar no sería el baile, pero sí la cantidad de movimiento implicada en él. Es probable que la presencia o ausencia de movimiento corporal (sin que necesariamente cobre la forma de baile) sea un rasgo característico de ciertos estados emocionales caracterizados por una valencia positiva y un *arousal* elevado (como la euforia) o por una valencia negativa y un *arousal* bajo (como el aburrimiento o la espera), y que el baile en fiestas electrónicas sea una forma específica que cobra esa expresión más general. Pero incluso aunque la relación entre baile y ciertos estados experimentados como positivos no sea la relación evolutivamente determinada y por lo tanto (casi) necesaria de las expresiones naturales de estados psicológicos básicos, en el contexto de una fiesta electrónica el vínculo entre la cantidad de movimientos y emociones y sensaciones positivas es extremadamente estrecho. La experiencia del estado *arriba* en este contexto en particular parece requerir necesariamente de una alta intensidad en el baile, aunque no se trate de una expresión natural. Esto adquiere sentido si tenemos en cuenta la segunda dimensión del vínculo entre el estado *arriba* y el baile: (ii) la *sensación* de estar bailando es parte constitutiva del estado *arriba*. Los movimientos del público no son sólo la dimensión expresiva de emociones y sensaciones vinculadas a la música, sino también la sensación corporal interna que genera el hecho de estar moviéndose de cierta forma. Moverse mucho genera una sensación diferente a moverse poco. Las dimensiones interna y externa se presentan simultáneamente en el baile: hay una sensación corporal específica generada por la fenomenología del movimiento propio, que a su vez es público y observable. El baile es la expresión y al mismo tiempo la causa de la sensación. Sin embargo, como se aprecia en el final de la cita de Brix, la sensación del baile por sí misma no alcanza para generar un estado *arriba*. Es probable, por lo tanto, que la fenomenología del baile acentúe y profundice las emociones y sensaciones vinculadas a la música que constituyen el estado *arriba*. Este análisis abre un camino de reflexión en relación a la fenomenología del movimiento: la idea de que ciertos movimientos generan sensaciones

corporales podría llevar a considerar el estatus psicológico de todos los movimientos expresivos del cuerpo. Al menos en las situaciones en donde los movimientos corporales son significativos para la persona que los realiza, no sólo las sensaciones generadas por mecanismos fisiológicos estarían involucradas en la constitución de ciertos estados psicológicos, sino que los movimientos expresivos generarían una sensación corporal constitutiva del estado en curso.

Hasta aquí, el baile expresa (i) emociones positivas como alegría o euforia y (ii) sensaciones de baile. Pero, además, los movimientos de baile expresan la presencia de un vínculo con la música, bajo la asunción de que –al menos en una fiesta electrónica– el baile es *baile con la música*. Aunque esto es especialmente evidente en el caso de la *sensación de disfrute de la música*, todos los estados psicológicos analizados son descritos por los entrevistados como generados por la música, bajo la suposición de causalidad *música – público*, que interpretaré más adelante.

A continuación, realizaré algunas pequeñas reflexiones que no se basan exclusivamente en los datos del análisis de las entrevistas. Los términos *arriba* y *abajo* en tanto conceptos psicológicos se usan cotidianamente para referir a diversos estados personales. Por ejemplo, cuando una persona está muy inquieta podemos decir que está arriba, cuando está triste o deprimida decimos que está abajo, cuando una persona está muy feliz, arriba. Aunque para indagar más profundamente sobre el alcance de estos conceptos psicológicos en diferentes contextos y estados mentales habría que realizar estudios específicos, es probable que el *arriba* y el *abajo* se presenten en otras situaciones de experiencia musical, especialmente aquellas vinculadas al baile. Por ejemplo, es muy probable que la situación del *pogo* analizada en estudios previos a esta tesis (Marchiano y Martínez, 2017a) sea conceptualizada como *arriba*, dado que se trata de un baile con mucho movimiento y específicamente caracterizado por saltos, que implican un alto gasto de energía y que los entrevistados de esta tesis describieron como característicos del momento en que se experimenta y percibe un estado *arriba* en el público (aunque en los estudios empíricos sobre el baile correspondientes al capítulo 6 no se identificó ningún salto en el contexto de la fiesta electrónica). Los estados psicológicos vinculados al baile y a la música en fiestas electrónicas probablemente sean generalizables a otras situaciones de baile social con música, como en recitales de rock e incluso tal vez en danzas semi coreografiadas, como la salsa, el forro, el malambo, la cumbia, el cuarteto, dado que la cantidad y la intensidad de los movimientos que caracterizan y definen al estado *arriba* puede variar con una misma coreografía.

## Expresiones corporales de deseos

Tanto en las interacciones diádicas entre personas del público como en la interacción DJ-multitud se identificaron algunas atribuciones de deseo sustentadas en expresiones corporales. El intercambio de miradas entre dos individuos del público es percibido a veces como una intención y otras veces como un deseo de entablar una interacción; los DJs atribuyen los deseos de bailar o no bailar, de no pensar en la música y de experimentar ciertas sensaciones con la música (específicamente, sensaciones táctiles) a partir de ciertas conductas corporales. Me centraré en el caso de las atribuciones de los DJs al público para desarrollar algunas ideas.

Las dos atribuciones de deseo realizadas por los DJs se basan en el comportamiento percibido en el público: el deseo de bailar se atribuye a partir de la simple presencia de la persona en la pista, y el deseo de experimentar una sensación corporal con la música (y, por lo tanto, el deseo de que suene una música que genere esa sensación) se atribuye a partir de la falta de baile, que expresa la ausencia de esa sensación corporal. En el primer caso, la atribución implica un conocimiento previo sobre la dinámica espacial de las personas en una fiesta, y se realiza sobre la suposición de que la pista de baile es el único lugar de la fiesta adecuado para bailar y de que las personas que tienen el deseo de bailar van a bailar. En el segundo caso, la atribución implica el conocimiento o la suposición de ciertas relaciones entre música, sensación corporal y baile; concretamente, el DJ realiza la atribución a partir del conocimiento práctico de que la música que está sonando no tiene las características necesarias para generar una sensación corporal y de que sin esa sensación corporal las personas no bailan. Esta estructura del estado psicológico – fuertemente sustentada en características físicas de la experiencia del público (percepción musical, sensación y baile)– es la que sostiene esta atribución de deseo.

El modo excesivamente sintético en que los entrevistados dan cuenta de estas atribuciones de deseo y los comportamientos percibidos que la sostienen (falta de baile o ausencia personas en la pista) pareciera indicar un proceso psicológico no consciente y no inferencial. Es decir, las expresiones lingüísticas que utilizan los DJs sólo dan cuenta del comportamiento percibido y de la atribución, sin explicitar ningún tipo de razonamiento al respecto. Por esta razón, pareciera que los DJs *ven el deseo en el cuerpo* de las personas del público. Esto no significa que esta atribución no haya implicado procesos inferenciales previos al momento de la percepción de ese deseo: en tanto performers y profesionales de la música, las reiteradas experiencias de performance frente a pistas vacías o sin movimiento

conducen a los DJs a pensar sobre los deseos del público en una fiesta y su relación con la música. Es posible que estos razonamientos e inferencias establezcan asociaciones entre expresiones o conductas y estados complejos como los deseos que, aunque no estén ontó y filogenéticamente determinados como en el caso de la expresión natural de estados básicos, se naturalicen en la experiencia del DJ durante la fiesta. De ser así, ciertos deseos muy simples tendrían formas de expresión culturalmente asociadas que permiten su percepción directa en los contextos específicos en los que se produjo esa asociación; es decir, por fuera de una fiesta electrónica, la asociación tanto entre el deseo de no bailar y no estar en la pista, como también entre el deseo de sentir táctilmente la música y no bailar, no tienen ningún tipo de asidero o sentido.

Esto puede llevarse fácilmente a otras situaciones musicales y no musicales, y puede ser de importancia para el estudio de la ontogénesis de los estados complejos. Por ejemplo, cuando un bebé llora podemos atribuir que *está sintiendo hambre* o *sueño*, bajo la consideración de que los estados psicológicos que experimenta un bebé son únicamente básicos. Sin embargo, la distancia entre *sentir hambre* o *sueño* y *desear comer* o *dormir* no es tan grande. Es posible establecer un vínculo relativamente directo que conduzca de la conceptualización de la sensación a la conceptualización del deseo, a través del cual se asocie no sólo la sensación con el deseo sino también la expresión de la sensación como una expresión del deseo.

### *La música como fuente de los estados del público*

Todas las interacciones entre el DJ y el público se construyen sobre la idea de que ciertos estados psicológicos mantienen un vínculo extremadamente estrecho con ciertos rasgos de la música. En la mayoría de los casos, este vínculo es planteado en término de una causalidad fuertemente lineal: tanto los DJs como el público suelen dar por supuesto que una música cuyos rasgos sonoros permiten definirla como *arriba* o *abajo* causará un estado psicológico también *arriba* o *abajo* en el público. Sin embargo, es evidente que la música no determina de forma absoluta la experiencia corporeizada de las personas: en una fiesta, el público interactúa con la música y explora los rasgos sonoros con movimientos intencionales. La situación que relatan los DJs de que en ciertas situaciones una música explosiva a veces no genera un estado arriba en el público puede no deberse sólo a una lectura o acción musical fallida por parte del DJ, sino a que el estado psicológico general del público puede no generar una predisposición al baile, de modo que la causalidad de la

música sobre los movimientos corporales no es lineal y absoluta. Otra posibilidad es que el público tenga un alto grado de libertad respecto de la cantidad de baile, pero sin embargo esto no se condice con los resultados del microanálisis del baile presentado previamente.

En fiestas electrónicas, baile y música son dos entidades diferenciadas pero esencialmente vinculadas. Los movimientos de baile atraviesan la música y la práctica del DJ en varios sentidos.

Por un lado, el cuerpo en movimiento es constitutivo de la práctica musical del DJ. Dado que es imposible prever con exactitud los efectos de la música sobre el público por la relación no lineal de su vínculo), para lograr un estado general *arriba* el DJ necesita conocer momento a momento los estados del público, haciendo que su performance sea inconcebible sin las percepciones y atribuciones que realiza sobre el baile y que el devenir de la música durante la fiesta sea el resultado de estas acciones que ambos realizan. El DJ construye el set presentando alternadamente estados *arriba* y *abajo* (musicales y humanos). La temporalidad y los grados de intensidad que conforman esta alternancia no está predefinida por el DJ, sino que surgen a partir del intercambio con el público, en una negociación en la que el DJ propone tracks y el público responde bailando a lo largo de toda la noche. Esto refuerza la idea de que las fiestas electrónicas suponen situaciones de performance participativa para el público, aunque este no realice acciones musicales de producción sonora como las que realiza un performer. Desde la perspectiva de segunda persona, el baile contribuye a la performance en tanto modifica al DJ y por lo tanto a sus acciones que, consecuentemente, modifican el baile.

Por otro lado, la íntima relación del baile con la música electrónica no se reduce sólo a la práctica del DJ en la fiesta. En un sentido amplio, los movimientos de baile definen los rasgos de la música electrónica en tanto género musical: el baile configura la estructura formal de los tracks que los DJs seleccionan. La estética misma de la música electrónica de baile es impensable por fuera de los cuerpos en movimiento en el contexto de una fiesta. La necesidad de descanso del cuerpo en movimiento junto al deseo de que el público llegue a momentos de explosión y de éxtasis a través del baile termina definiendo la estructura formal que deben tener los tracks y los sets de música electrónica para garantizar estos dos momentos del baile: una alternancia entre momentos musicales de mucha energía que llevan a la explosión, y momentos de calma que permiten a la gente descansar y prepararse para la próxima subida.

### *La multitud como persona*

El público en una fiesta electrónica es entendido como una entidad unificada compuesta por una gran cantidad de personas. La multitud como una entidad única puede definirse como un complejo que reúne y homologa a un gran número de personas en términos de estados psicológicos compartidos (que pueden sintetizarse como un estado *arriba* o *abajo*). Los miembros del público experimentan momentos de percepción de la multitud como una unidad de la que forman parte y sus estados mentales y corporales se ven retroalimentados por los estados que atribuyen a la multitud. Sin embargo, la comprensión de la masa de personas como una única entidad es especialmente relevante para la tarea que desarrolla el DJ en la fiesta. Esta entidad se manifiesta como tal a partir de los intercambios que el DJ establece a lo largo de la fiesta, que incluyen la percepción unificada de los comportamientos compartidos por el conjunto de individuos, la proyección de acciones musicales intencionales en dicha dirección y la atribución de estados psicológicos hacia la multitud.

En el transcurso de la interacción, el DJ realiza su performance enfocado en este vínculo que se establece entre uno y muchos, a diferencia de las interacciones diádicas que constituyen el caso prototípico de la perspectiva de segunda persona. A diferencia de la interacción uno a uno, las expresiones se fragmentan y combinan dentro de la multitud, se representan en otras configuraciones de forma y movimiento, y son interpretados por el DJ a través de una percepción gestáltica que pone en juego para comprender los estados en curso de las personas que se encuentran en la pista. En este cuerpo a cuerpo particular, el performer interactúa con un cuerpo multitudinario. Los estados que el DJ atribuye a la multitud difícilmente coincidan con los estados de cada una de las personas que la componen.

### *Reciprocidad entre el DJ y el público*

Como he descrito en el capítulo 5, uno de los rasgos centrales de las interacciones de segunda persona es la reciprocidad. Más allá de que el público presta atención y atribuye estados de intención al DJ, los procesos psicológicos y acciones que realiza el DJ en relación al público son mucho más significativas en su experiencia personal y en su performance, dando lugar a una interacción asimétrica. Esta asimetría en el vínculo DJ-público es consecuencia de la estructura que supone una fiesta de música electrónica. Allí, el DJ es la persona encargada de pasar música y esa música debe hacer bailar al público y



mantenerlo en un estado general *arriba*. Esta función es establecida en el marco de la fiesta electrónica en tanto práctica sociocultural –y con ellas sus modos de producción y recepción de la música–, donde la tarea del DJ requiere de percibir y atribuir los estados psicológicos relativos al baile. Sin embargo, las normas de la fiesta no exigen al público interactuar intencionalmente y de forma directa con el DJ, sino que las condiciones promueven que la gente establezca un vínculo o interacción con la música. De hecho, los pocos momentos en los que ciertas personas del público se acercan intencionalmente al DJ no constituyen instancias significativas para la performance. Esta falta general de intención del público de vincularse con el DJ se relaciona con la búsqueda de mantener el anonimato del DJ para no generar un culto en torno al artista y que el centro de la experiencia esté en la música y en el baile del público con ella. La gente se vincula con los rasgos expresivos de la música (entre los cuales el nivel de energía es el más significativo para la performance), aun cuando estos rasgos no siempre se perciban como resultado de las acciones del DJ. A pesar de que esto pueda entenderse como una falta de reciprocidad en el vínculo, la música permite que sucedan estas interacciones ya que ambas partes realizan acciones necesarias desde su rol específico en la fiesta.

Además, las acciones corporales que el DJ realiza sobre la bandeja de mezcla para manipular la música no son percibidas directamente por el público: la mayoría de sus acciones son invisibles desde la pista y ocurren más allá de la observación de la multitud. La música electrónica no requiere de acciones humanas visibles para ser producida, es decir, que no requiere de ser tocada nota a nota y puede ser programada por completo desde una máquina. Por esta razón, las acciones del DJ no pueden ser asociadas a las que supone tocar música en su forma más tradicional y difundida, como las que realiza un performer sobre su instrumento. Sin embargo, las acciones del DJ se materializan en dos cambios del estado de cosas de la fiesta que el público percibe. Por un lado, en los cambios musicales, situando a la música como (i) una expresión del DJ desde la perspectiva del público y como (ii) un objeto de mediación en la interacción. Y, por otro lado, en los propios cambios psicológicos del público.

- (i) No cualquier cambio musical es percibido por el público como una expresión del DJ ni, por lo tanto, conduce a una atribución mental. Los cambios musicales que conducen la atención al DJ son aquellos que producen una modificación significativa del estado psicológico del público, específicamente aquellos que producen un estado *abajo* prolongado en el tiempo (que se vinculan sobre todo a la repetitividad musical excesiva), una *expectativa* dirigida al drop y estados de *explosión* posteriores al drop.

El público le atribuye al DJ la intención dirigida a la música de estar generando o haber generado esos cambios musicales y/o la intención dirigida al público de estar generando o haber generado esos cambios en sus propios estados psicológicos. La percepción de estos momentos musicales requiere del conocimiento o la suposición de que las características sonoras que definen esos momentos son producto de las acciones del DJ. Lo que se percibe es el efecto de la acción del DJ y no la acción corporal en sí, no sólo porque la mediación tecnológica de los instrumentos electrónicos no establece una relación lineal entre todas las acciones corporales simples que le DJ realiza sobre la bandeja y el resultado sonoro (como analicé en el capítulo 7), sino también porque el público no orienta su percepción visual al DJ hasta que algo en la música y en los estados propios que produce llama su atención. Si bien el público no siempre lo experimenta de este modo, los estados *arriba* y *abajo* son una reacción emocional al efecto (musical) de las acciones intencionales del DJ, que a su vez –al poseer la dimensión externa de la intensidad de los movimientos del baile– es percibida de forma directa por el DJ. El reconocimiento del DJ como responsable último de los cambios en estos dos estados psicológicos genera a veces reacciones afectivas dirigidas a él (como la gratitud o la disconformidad). La atención al DJ y las conductas expresivas intencionalmente dirigidas a él (como gritos) son un modo de expresión no sólo del estado *arriba/abajo*, sino también del afecto orientado específicamente al DJ en tanto persona y performer. De este modo, el estado psicológico del público es causado por la intención del DJ, y la intención del DJ es causada por su lectura directa los estados del público durante la fiesta. Este proceso se repite constantemente e implica una atención momento a momento de los movimientos corporales de la multitud por parte del DJ, y de la música manipulada por el DJ, por parte del público.

- (ii) La música cumple un rol fundamental en esta interacción. Por un lado, el DJ manipula la música con la intención de que las formas sonoras que la componen causen un estado general *arriba*, y, por otro lado, el público percibe en la música las intenciones del DJ. De este modo, la música se convierte en una extensión del DJ, tanto en su propia experiencia como en algunos momentos de la experiencia del público. La música es un medio que canaliza las intenciones del DJ por dos vías: su intención, por un lado, conduce a la modificación sonora de la música y, por el otro, la convierte así en la expresión de su intención que el público puede percibir y atribuir. En cambio, el público expresa sus estados corporalmente, interactuando en muchos momentos con la

música en tanto objeto dinámico y no (al menos no en todo momento) en tanto expresión del DJ.

La performance del DJ presenta características particulares de la relación performer-público. A diferencia de otras prácticas musicales (especialmente aquellas vinculadas a la tradición académica occidental), la performance de música electrónica de baile se desarrolla sobre la interacción del DJ con la audiencia, lo que vuelve imposible replicar una performance con diferentes públicos y en diferentes contextos.

En síntesis, este vínculo se presenta como una interacción asimétrica pero recíproca con rasgos propios de la segunda persona: el DJ realiza acciones intencionales que alteran el rumbo del set musical para definir el baile y los estados del público, quienes a su vez inciden indirectamente en esas modificaciones musicales a través de sus expresiones corporales. El aspecto público propio de las acciones y movimientos que conforman la materialidad del baile es fundamental para la performance del DJ, en tanto comportamiento expresivo del complejo *arriba/abajo*. En base a la percepción de estos estados vinculados al baile, el DJ adecúa momento a momento los rasgos musicales mediante las atribuciones y acciones que realiza, y construye la forma y la temporalidad musical en base a su interacción con el público.

### *¿Percepción directa o proceso inferencial?: análisis de la segunda persona en entrevistas*

Los procesos psicológicos descritos por la teoría de la segunda persona son usualmente no conscientes. Las personas involucradas en una interacción de este tipo no necesariamente reconocen en el momento ni retienen en su memoria las expresiones corporales del otro, las atribuciones realizadas, la modificación de los estados mentales propios, ni la respuesta conductual ante la atribución realizada. De hecho, uno de los casos paradigmáticos de la segunda persona es la interacción asimétrica adulto-bebé, en la que el infante difícilmente pueda tener consciencia sobre los estados propios y sobre los procesos involucrados en la comprensión de los estados ajenos, razón por la cual justamente se plantea la relevancia ontogenética de la percepción directa de los estados mentales básicos. Sin embargo, la teoría de la segunda persona plantea que los procesos ontogenéticamente primitivos involucrados en la percepción directa de estados básicos se sostienen en la vida adulta, pero se ven modificados tanto por el desarrollo de otras habilidades cognitivas más complejas como por el proceso de enculturación. Por esta razón, la idea de que en la vida

adulta sea posible llevar a la consciencia algunos de los procesos básicos involucrados en los intercambios pasados de segunda persona no es descabellada, aunque el nivel de detalle de la rememoración y los aspectos que pueden ser recuperados y los que no aún no han sido tematizados ni estudiados empíricamente. La decisión metodológica de estudiar las atribuciones de segunda persona a partir de entrevistas parte de esta suposición y de no haber encontrado hasta el momento otro método para acceder a la percepción y atribución no inferencial y no consciente propias de esta perspectiva. De todas formas, es muy probable que la articulación verbal de los procesos involucrados en la interacción de segunda persona modifique de por sí el propio recuerdo, razón por la cual las entrevistas y su análisis de esta tesis fueron considerados más como fuente de ideas para la reflexión que como datos empíricos que exhiben un estado de cosas del mundo.

Teniendo en cuenta estas aclaraciones, me dispongo a reflexionar sobre la inferencialidad o no de los procesos analizados en las entrevistas. Las características de una fiesta electrónica configuran un contexto idóneo para el desarrollo de atribuciones de segunda persona: el encuentro cuerpo a cuerpo de la multitud y del DJ, la centralidad del baile en la definición de los estados del público que los hace observables, la experiencia perseguida de *no pensar* del público que hace difícil imaginar procesos mentales inferenciales como la forma principal de comprensión de los estados ajenos (ausencia de intercambios verbales, desplazamiento del pensamiento tético y acento en la experiencia corporal y emocional producto del consumo de ciertas drogas), la hetero y autoadscripción –durante las entrevistas– de estados psicológicos básicos fuertemente vinculados al plano corporal que constituyen estados idóneos para ser percibidos de forma directa, y –al menos en el caso de la interacción *DJ-público*– la reciprocidad y la reacción afectiva mutua. Esto no significa que el DJ y el público no realizan atribuciones de primera o de tercera persona, sino que los vínculos intersubjetivos de la fiesta no pueden explicarse únicamente por mecanismos inferenciales subpersonales (como lo postulan algunas de las teorías de la simulación).

La teoría de la segunda persona plantea que las 3 perspectivas de la atribución mental se presentan de forma articulada y dinámica en las interacciones cara a cara entre personas adultas. Quiero detenerme en dos aspectos de esta articulación en las interacciones en fiestas electrónicas.

Por un lado, la distancia entre algunas inferencias sencillas para la comprensión de los estados mentales ajenos y su percepción directa es epistemológicamente enorme pero pragmática o cognitivamente muy estrecha, al menos en la vida adulta. Por ejemplo, la

atribución de una intención de entablar una interacción a partir del intercambio de miradas entre dos miembros del público puede implicar o no un proceso inferencial: puede implicar la percepción directa de la intención en el encuentro mismo de las miradas entre la multitud, o puede involucrar un proceso de especulación teórica propio de la perspectiva de tercera persona que se oriente a desambiguar el carácter casual o intencional de la mirada del otro. Es probable que muchas de las atribuciones de estados básicos analizadas se realicen de forma directa en ciertos casos o por ciertas personas, y de forma inferencial en o por otros.

Por otro lado, la relación entre percepción y atribución es diferente cuando se dirige a la multitud (tanto por parte del DJ como del público) que cuando se dirige al DJ. La percepción del estado *arriba* o *abajo* a la multitud en la intensidad del baile parece ser una genuina atribución de segunda persona, por varios motivos: la característica primitiva del concepto psicológico manifiesta en su carácter metafórico remite a una conceptualización muy básica del estado mental, los entrevistados expresan muchas de estas atribuciones bajo la estructura lingüística *percibir el estado*, y los estados psicológicos que componen el *arriba/abajo* son en su mayoría emociones dirigidas a la música en tanto objeto del entorno compartido por el público y el DJ (como aburrirse con la música o esperar el drop) y sensaciones sin contenido (sensación de baile). En cambio, la atribución de las intenciones del DJ por parte del público implica un proceso más complejo, al menos en términos lógicos. Mientras los movimientos expresivos de la multitud están y se perciben en los mismos cuerpos de las personas a las que se atribuye el estado *arriba/abajo*, los cambios musicales que expresan las intenciones del DJ implican una distancia mayor con el estado mental atribuido. En un sentido ontológico y considerando el carácter esencialmente primitivo de las atribuciones de segunda persona, hay una diferencia importante entre la expresión corporal y la expresión musical en el contexto de la música electrónica (o, para evitar cualquier confusión, la expresión de los estados personales en la música electrónica), dado que este tipo de música se encuentra casi completamente predeterminada y la intervención principal del DJ es la selección y reproducción de los tracks. Podemos pensar que las modulaciones sonoras micro temporales controladas momento a momento por un músico en la ejecución de instrumentos acústicos mantienen una similitud con las disposiciones corporales humanas que expresan estados psicológicos; por ejemplo, la risa implica un gesto motor y sonoro breve caracterizado por modulaciones micro temporales de la cara y del sonido, y las expresiones musicales de estados intencionales durante una performance identificadas en estudios previos presentan también estas características

(Martínez et al., 2022). Estos modos de expresión controlados momento a momento durante una ejecución instrumental que recuerdan a nuestros modos de expresar emociones básicas, como sugiere Gomila (2011), no son generados por el DJ en la música electrónica sino que están contenidos en el track que reproduce. Aunque podamos pensar en códigos expresivos normativizados de la música electrónica (como por ejemplo el momento explosivo del drop generado por la reintroducción de los graves), la gran mayoría de las modulaciones micro temporales de la música electrónica no son controladas por el DJ.

Sin embargo, esta distancia entre la intención del DJ y la música en tanto expresión de ese estado plantea otras interpretaciones:

- Una es que el público perciba de forma directa la intención del DJ en los cambios musicales micro temporales bajo la suposición de que están siendo controlados por el DJ en ese mismo momento. En este caso, se trataría de una atribución de segunda persona errónea, en el sentido de que el DJ no está realizando acciones intencionales con la música. Sin embargo, los DJs manifiestan tener las intenciones que el público atribuye, por lo que también podemos interpretar que...
- ...el público percibe de forma directa en la música la intención de generar ese estado psicológico actual que el DJ tuvo momentos atrás (por ejemplo, 1 o 2 minutos antes), cuando seleccionó el track. En este caso se trataría de una atribución de segunda, pero la temporalidad de la interacción no sería del todo prototípica, dado que la acción intencional del DJ surtiría su efecto de forma diferida y por lo tanto el *momento a momento* característico de la segunda persona se produciría en un nivel mucho más general.
- O también es posible que estas atribuciones impliquen un trabajo inferencial simple a partir de la percepción musical, lo cual tiene su asidero en el hecho de que la atención al DJ por parte del público es intermitente y sólo emerge ante el reconocimiento de cambios psicológicos significativos en el público. De ser así, la interacción DJ-público tendría rasgos de reciprocidad e implicaría atribuciones de segunda persona por parte del DJ, pero las atribuciones del público tendrían un carácter inferencial propio de la perspectiva de tercera persona. Para definir el carácter de las atribuciones realizadas al DJ, será necesario continuar con esta línea de trabajo.

Además de las atribuciones, otros procesos psicológicos vinculados a las interacciones sociales en la fiesta involucran procesos de pensamiento inferenciales y mucho más complejos que los involucrados en la percepción directa de los estados ajenos. Por ejemplo: las acciones musicales del DJ en respuesta a la atribución *arriba* o *abajo* del

público y a las expresiones afectivas del público no son automáticas y necesariamente implican un trabajo inferencial orientado a evaluar la mejor decisión musical, y los vínculos diádicos que se establecen en el público tras el contacto visual pueden implicar conversaciones o un trabajo de especulación sobre las intenciones u objetivos de la persona al querer establecer una interacción.

# **PARTE IV. DISCUSIÓN GENERAL y CONCLUSIONES**



A lo largo de la tesis he estudiado las características de la cognición musical corporeizada, imaginística y social en el contexto de fiestas electrónicas. Uno de los supuestos principales que definió estas tres áreas temáticas es que la experiencia humana en general y la experiencia musical en particular se define por la integración de los diferentes dominios de la cognición, que suelen ser abordados separadamente.

El carácter integral de estos tres dominios de la cognición en la experiencia en fiestas electrónicas fue identificado especialmente en relación a ciertos momentos musicales. Las características del baile y de los estados psicológicos vinculados en el público, las conceptualizaciones metafóricas sobre la experiencia musical, y las atribuciones de segunda persona se articulan significativamente en la experiencia musical en torno a la estructura formal de los tracks, esto es, a la break routine. Las articulaciones formales de la break routine se producen por cambios en la energía sonora de los patrones musicales incesantemente repetidos: sobre la base estable de una serie de planos texturales constantemente repetidos, los productores y los DJs incrementan y atenúan la intensidad y la composición espectral del track para generar las secciones formales del breakdown, el build-up, el drop y el tema. Las experiencias musicales del público y del DJ durante la fiesta se organizan temporalmente en relación a estos cambios musicales. Por un lado, la energía del baile (manifiesta en la cantidad de movimientos y en el nivel espacial –alto, medio, bajo– de los mismos) se alinea a la energía musical: ante la energía musical baja del breakdown las personas se mueven con poca energía, y ante la energía musical máxima del drop y el tema las personas se mueven con mucha energía. Por otro lado, esta energía musical es conceptualizada metafóricamente como *arriba*, *abajo* o *explosión* bajo los esquemas-imagen VERTICALIDAD y FUERZA, y el momento del drop (conceptualizado como *explosión*) es imaginado como un evento futuro que se mueve hacia el oyente. Por otro lado, la energía del baile se fusiona con ciertas emociones y sensaciones básicas que se manifiestan en estas conceptualizaciones sobre la experiencia musical y que se alinean temporalmente a la break routine: la gran cantidad de baile se vincula a estados de bienestar y la poca energía en los movimientos de baile, al malestar. Además, estos estados psicológicos se conceptualizan metafóricamente como *arriba*, *abajo* y *explosión*, que se experimentan simultáneamente a los estados musicales *arriba*, *abajo* y *explosión*, manifestando un alineamiento temporal entre la energía musical, la energía motora y las emociones y sensaciones vinculadas a esta última. Todos estos comportamientos y conceptualizaciones de la experiencia musical revelan la significatividad de las estructuras musicales que definen la break routine. Por otro lado, los estados psicológicos básicos de la

multitud vinculados a la música son percibidos y atribuidos tanto por el DJ como por los miembros del público, lo que muestra que la experiencia musical no se desarrolla en un ámbito enteramente privado ni está oculta en el interior del individuo. Este aspecto público de la experiencia individual (que en el caso de las fiestas electrónicas es particularmente manifiesto por el lugar central que ocupa el baile en tanto comportamiento expresivo) se vuelve central en la experiencia musical de las demás personas en la pista, dado que la heteroatribución de estados de bienestar en relación a la música refuerza el propio estado de bienestar. Pero, por otro lado, la percepción directa y consecuente atribución de los estados psicológicos en la energía del baile es especialmente significativa para el DJ, dado que necesita conocer los estados momento a momento de la multitud para tomar decisiones musicales que orienten el devenir de su performance a sostener los estados de bienestar y de baile. Además, la fluctuación de la energía del baile también se produce en un sentido macrotemporal, aumentando a medida que avanza la fiesta y vinculándose tanto al aumento de energía musical a lo largo de la fiesta como también al consumo de drogas.

Esta profunda integración de los diferentes ámbitos de la cognición en la experiencia musical de la break routine no se manifiesta tan claramente, en cambio, en el nivel microtemporal. En el caso de la experiencia musical del público, este nivel se caracteriza por las sincronías temporales con la métrica musical y por los patrones compartidos de movimiento; en el caso de la experiencia del DJ, no hay indicios de que los DJs atiendan a otro aspecto de la experiencia del público que no sea la cantidad de energía del baile y los estados psicológicos básicos vinculados a ella. El nivel de la sincronía con la métrica musical y de la organización espacial y temporal de los patrones de movimiento no parece ser relevante en su experiencia en general ni para su performance en particular, por varias razones: por un lado porque estos movimientos no son percibidos como expresiones de los estados psicológicos en los que el DJ se interesa, y por otro lado porque es algo que está garantizado por el impacto sonoro de la métrica musical (en el caso de la sincronía) y por los vínculos interpersonales entre los miembros del público (en el caso de los patrones de movimiento).

Algunos de estos vínculos entre las dimensiones corporeizada, imaginística y social de la cognición musical merecen una atención mayor, tanto para la modelización de la experiencia musical en fiestas electrónicas como para la teorización sobre la integración de estos dominios cognitivos en contextos musicales.

## La causalidad de la experiencia musical

Una idea que atraviesa las teorías de la cognición abordadas en esta tesis y los estudios empíricos realizados sobre las mismas es que la experiencia musical se define principalmente por el vínculo del individuo con la música. Las diversas concepciones sobre este vínculo se diferencian en dos aspectos centrales: por un lado, la causa de los estados mentales y corporales de la persona que atraviesa la experiencia está referida en algunos casos a la música y en otros a la interacción con la misma, y, por otro lado, en algunos casos la causalidad se concibe en términos físicos (definidos por las características acústicas del sonido y los cambios corporales del individuo) y en otros, en términos abstractos (definidos por los significados musicales y los estados mentales). La articulación de estas diferentes ideas sobre la causalidad de la experiencia musical permite modelizar de forma más completa e integral el vínculo que el público establece con la música en fiestas electrónicas. Centraré el análisis fundamentalmente en los estados psicológicos *arriba, explosión* (vinculados a un gasto grande de energía en el baile y al estado de bienestar) y *abajo* (vinculado al poco gasto de energía en el baile y al estado de malestar), y al comportamiento sincrónico con la métrica musical.

Según los enfoques enactivos de la cognición musical, los comportamientos del individuo son consecuencia de su acoplamiento estructural al entorno. Dado que los procesos cognitivos estudiados por el enactivismo son de carácter eminentemente físico, la adaptación corporal al entorno se configura como un proceso subpersonal; el sentido que emerge de este proceso delimita un modo de estar físicamente en el entorno, pero del cual el individuo no suele estar en control y del cual usualmente no tiene consciencia. En contextos musicales, los movimientos corporales durante la audición son considerados modos de adaptación a las características acústicas del entorno sonoro, donde la música adquiere un estatus fundamentalmente material. Desde el enfoque enactivo, tanto (i) la sincronía de los movimientos con la métrica musical como (ii) el alineamiento de la energía del baile con la energía musical son efectos del acoplamiento motor resultante de la interacción del individuo con la música.

- (i) La sincronía inflexible del baile en las fiestas con la métrica de la música electrónica sustenta la interpretación enactiva del acoplamiento sensoriomotor al entorno sonoro como un modo de adaptación de la estructura temporal del movimiento a las temporalidades del entorno musical cercanas a nuestros ritmos biológicos. La enacción del entorno musical compartido genera alineaciones contingentes entre los miembros

del público que, aunque no son producto de una interacción interindividual, probablemente refuerzan la sensación de comunión entre los miembros del público.

- (ii) El acoplamiento motor implicado en la sincronía con la métrica musical es de carácter eminentemente temporal: más allá de que todo movimiento requiere de un desarrollo espacial, este alineamiento se orienta a la adaptación de la temporalidad del baile a las estructuras musicales microtemporales. En cambio, la situación es inversa en el acoplamiento de la energía corporal a la energía física, dado que detenta un carácter fuertemente espacial: si bien este rasgo del baile se presenta alineado temporalmente de forma general a los cambios en el nivel de energía musical, las características motoras que lo componen (la cantidad de movimientos, su nivel -alto, medio o bajo- y el esfuerzo físico requerido de ciertos patrones<sup>56</sup>) se definen en términos espaciales. Dado que este acoplamiento es de carácter espacial, entonces es necesario definir en qué consiste la espacialidad de la energía musical. En términos físicos, la energía en la música electrónica se vincula en parte a la intensidad y a las frecuencias graves: la intensidad se define por la amplitud del movimiento de las ondas sonoras y las frecuencias por la longitud de onda, de modo que una intensidad alta implica una gran amplitud espacial en el movimiento del aire y una frecuencia baja, una longitud de onda espacialmente larga. Desde el enfoque enactivo, podemos decir que las personas acoplan la energía corporal a la amplitud y la longitud de onda, de modo que un aumento en el espacio literal ocupado por el sonido conduce a un acoplamiento con movimientos que ocupan más espacio físico. La diferencia central entre la música y el sonido que conduce al acoplamiento motor con la primera pero no con el segundo es que los sonidos musicales están organizados de forma tal que coinciden con nuestros modos filo y ontogenéticamente definidos de estructurar y dar sentido al mundo (de forma similar en que una serpiente dispara un proceso inicialmente subpersonal que termina en el miedo porque estamos evolutivamente preparados para eso). Esta organización intencional de la información sonora es lo que diferencia la música del sonido, y es lo que permite que nos acoplemos a ella como acoplamos nuestra caminata a la superficie de un camino. Los productores y los DJs trabajan con la energía sonora de la música electrónica de forma intencional para generar este acoplamiento corporal que caracteriza una parte del baile.

Las características de la música electrónica refuerzan las posibilidades de acoplamiento a la métrica musical y a la energía sonora, y el trabajo del DJ es regular ese acoplamiento

---

<sup>56</sup> Me refiero a la tendencia de moverse con el patrón P2 –que requiere un gasto de energía alta– en los temas, respecto de otras secciones formales.

musical a través de la regulación del sonido musical. La fluctuación de la energía musical, que da lugar tanto a las break routines como a la selección de los tracks y estilos musicales a lo largo del set, es necesaria para mantener el acoplamiento, dado que un gasto enorme de energía (producto de un acoplamiento a una energía musical alta sostenida en el tiempo) impediría mantener el baile mucho tiempo y conduciría, a la larga, a una sensación de malestar. Esta interpretación estrictamente enactiva de la energía de baile como un modo de adaptación o acoplamiento espacial al carácter espacial literal de la energía sonora puede complejizarse a la luz de las conceptualizaciones metafóricas y los estados mentales básicos identificados en torno a este rasgo y momento del baile, como desarrollaré en lo que sigue.

Si bien desde el enfoque enactivo las sincronías con la métrica y el alineamiento de la energía motora a la musical son modos de adaptación del individuo al entorno sonoro y no efectos producidos por la música, ambos requieren de la percepción de esas características musicales para poder realizar las acciones adaptativas correspondientes, a partir de un proceso de percepción-acción. Una forma de percepción que se ha identificado como característica de la experiencia en fiestas electrónicas, y que tanto los atributos de la música electrónica como el tipo de amplificación sonora de las fiestas promueven, es la sensación táctil de la música, que es descrita lingüísticamente por los entrevistados como *golpes* de la música. Desde la descripción de los estados básicos que propone la teoría de la segunda persona, el proceso de la sensación táctil sería el siguiente: una entidad del mundo cercano (vibraciones físicas del aire de gran amplitud, longitud de onda y/o tiempo de ataque breve) genera un efecto fisiológico automático e incontrolable sobre el cuerpo (vibraciones físicas de ciertas partes del cuerpo), que genera una sensación reconocible y localizada corporalmente de carácter personal vinculada a ese efecto (la sensación táctil propiamente dicha). Es posible que la sensación táctil generada por el bombo<sup>57</sup> promueva la sincronía motora con el beat principal, y que la sensación táctil generada por las fluctuaciones de la energía musical durante la break routine promueva un mayor gasto de energía en el baile, dado que la multimodalidad perceptiva de la música (conformada por la percepción háptica y auditiva) fomenta el acoplamiento motor al reforzar el componente perceptivo del mecanismo de percepción-acción.

La causalidad de la percepción multimodal y de los procesos subpersonales que caracterizan al acoplamiento motor al entorno sonoro se desarrolla en el plano físico. De

---

<sup>57</sup> Que posee todos los atributos sonoros vinculados a la sensación táctil: frecuencias graves, alta intensidad y tiempo de ataque muy corto.

ellos emerge un sentido extremadamente simple que se sustenta en la coincidencia formal o la sincronía temporal con el entorno, que el enfoque enactivo considera como significativa en sí misma. Sin embargo, la explicación enactiva se limita al plano subpersonal y no permite dar cuenta de las dimensiones mentales más complejas que caracterizan la experiencia musical, que en esta tesis fueron introducidas de la mano de la teoría de la metáfora conceptual y los esquemas-imagen y de los estados de índole personal tematizados por la teoría de la segunda persona. Los estados emocionales de bienestar y de malestar en fiestas electrónicas se vinculan respectivamente a los momentos de mayor y menor energía musical y corporal, pero no pueden explicarse únicamente por el proceso de acoplamiento corporal, dado que poseen una dimensión intrínsecamente mental.

La dimensión mental de la experiencia musical se inicia necesariamente en la percepción sensorial (auditiva y háptica) del sonido y la consecuente sensación fenomenológica vinculada, por la simple razón de que nuestra experiencia en el mundo sólo es posible si entramos en contacto con él. Del mismo modo que una serpiente desencadena un proceso de miedo si primero percibimos su presencia en el entorno cercano, la música puede desencadenar comportamientos motores, sensaciones físicas o estados mentales si tenemos un acceso sensorial al sonido musical. Sin embargo, a diferencia del miedo que genera la serpiente, las emociones que sentimos con la música en general y los estados de bienestar y malestar que el público siente en fiestas electrónicas no se explican únicamente como un efecto de la percepción sonora; la percepción es condición necesaria pero no suficiente de los estados mentales que experimentamos con la música. Las emociones vinculadas al bienestar y al malestar no se producen con cualquier música que presente mucha energía sonora (así como tampoco surgen únicamente de la energía corporal, como expliqué en el capítulo 8), sino que emergen en las fiestas electrónicas porque las personas asisten con la expectativa y el deseo de percibir esa energía sonora organizada musicalmente de modo que permita un acoplamiento corporal que sienta las bases para el baile con la música. El objetivo del público de ir a una fiesta a *bailar* genera la expectativa de un entorno musical adecuado (que en el caso del contexto de fiestas electrónicas implica un entorno temporal estable que posibilite la sincronización motora y fluctuaciones específicas de la energía sonora que permitan regular el acoplamiento de la energía corporal) y el objetivo de *divertirse* se cumple –al menos la diversión con la música– si se logra el baile y las sensaciones fenomenológicas que el propio baile genera. En otras palabras, las emociones positivas en las fiestas surgen de la expectativa cumplida de encontrarse con un entorno sonoro que pueda percibirse en términos de *affordances* para el baile. De este modo, los

estados de bienestar y malestar no son un acoplamiento del público al sonido ni tampoco un efecto de su percepción musical, sino estados en potencia o estados deseados que la interacción con la música puede acentuar o atenuar. La música por sí misma –al menos en las fiestas electrónicas– no suele tener la potencia para cambiar radicalmente el estado psicológico y los deseos del público (aunque obviamente es posible que existan situaciones que demuestren lo contrario) y, por lo tanto, las posibilidades de interacción dependen tanto de las características de la música como del estado psicológico del individuo (a lo que se le suma, además, el estado psicológico de la multitud que rodea al individuo). Como expresa una de las entrevistadas “es raro que salga si tengo sueño, me siento mal o no estoy de buen humor” (P3). Una vez producido cierto estado de bienestar es posible que el baile se convierta también en la expresión de ese estado y genere una retroalimentación entre el estado corporal y el estado emocional. Esto se manifiesta en la mayor cantidad de energía del baile durante el build-up respecto del tema (identificado en el Estudio 2 del capítulo 6), que surge de la expectativa de una energía alta en la música vinculada al momento del drop y no de un acoplamiento físico a los rasgos sonoros en curso, de modo que la gran cantidad de energía de los movimientos muestra una anticipación de índole personal que se traduce en el movimiento y que puede interpretarse como la expresión del estado de bienestar relativo específicamente a la expectación musical. También es posible interpretar que los movimientos de nivel alto del build-up (que colaboran al aumento de energía del baile y caracterizan a esta sección formal) son un efecto o una expresión corporal de la parametrización metafórica de esta sección formal en el espacio VERTICAL, lo cual no sería un acoplamiento motor propiamente dicho sino una adaptación de los movimientos de baile a los rasgos espaciales *imaginados* de la música.

Los modos de organización sonora que configuran la música electrónica no sólo proveen un entorno idóneo para el acoplamiento motor, sino que también se adecúan a las posibilidades cognitivas del ser humano de conceptualización del mundo. Una de las formas más básicas y esenciales de estructuración y elaboración de sentido de la música es la cognición imaginística. En términos metafóricos, la energía física de la música electrónica es conceptualizada como *arriba*, *abajo* o *explotada*, estructuración imagen-esquemática que le otorga a ese rasgo musical un significado más profundo, completo y de carácter personal que el sentido emergente del acoplamiento corporal que propone el enactivismo. Esta estructura musical es descripta metafóricamente como la causa de un estado psicológico que reúne la energía del baile y el estado mental de bienestar o malestar y que también se conceptualiza metafóricamente como *arriba*, *abajo* o *explotado*.

Respecto de esta conceptualización metafórica del vínculo causal surgen tres aspectos a problematizar:

- Por un lado, en comparación a la complejidad causal que propone el enactivismo, todos nuestros conceptos cotidianos de causación que elaboramos metafóricamente detentan una linealidad muy simplista: las estructuras imagen-esquemáticas que estructuran el concepto de causalidad implican una causa y un efecto conectados por un único vínculo causal directo y lineal (concepción que se diferencia sensiblemente del proceso de adaptación que propone el enactivismo, según el cual la causa está en la interacción y no en el objeto externo). La idea de que la música causa los estados del público subyacente a las metáforas conceptuales de causalidad no constituye una descripción de la realidad, sino el modo en que los seres humanos tenemos de conceptualizar nuestra experiencia a partir de estructuras simples, lo cual deriva en formas simples de estructurar conceptos abstractos como el de causalidad. La única complejización de esta estructura en las metáforas analizadas es la de OBSTRUCCIÓN o HABILITACIÓN del efecto de la música por parte de los estados del público, que –desde la perspectiva enactiva– podría interpretarse como una conceptualización de la estructura (mental) del individuo que se acopla al entorno.
- Por otro lado, dado que en todas las metáforas de causación musical analizadas los estados *arriba*, *abajo* y *explosión* adquieren el estatus de causa y los estados psicológicos equivalentes el de consecuencia, resta definir de dónde proviene esta forma particular de conceptualizar la energía musical, sobre todo teniendo en cuenta que la parametrización de la música en el dominio VERTICAL no ha sido estudiada en relación a este atributo musical sino en relación a la altura y que el esquema-imagen EXPLOSIÓN no ha sido estudiado en términos metafóricos. Es probable que la conceptualización de la energía musical como *arriba*, *abajo* o *explosiva* provenga de la conceptualización de los estados psicológicos como *arriba*, *abajo* y *explosión*. Es decir, ante ciertas características de la música (que pueden ser físicas o ser estructuras de sentido musical) experimentamos ciertos estados psicológicos previamente conceptualizados como *arriba*, *abajo* o *explosión*. Estos conceptos psicológicos metafóricos son independientes del contexto de las fiestas electrónicas, dado que los utilizamos por fuera de este contexto musical particular. Por ejemplo, decimos “estoy muy arriba” cuando estamos contentos, frenéticos o cuando sentimos un aumento de energía al tomar mucho café, decimos “estoy muy abajo” cuando nos sentimos tristes, o decimos “voy a explotar” cuando nos sentimos desbordados por la ira o “estoy explotando de felicidad” cuando la



alegría es muy intensa. Dado que estos conceptos de estados psicológicos no son específicos de la fiesta de música electrónica ni tampoco específicos de la experiencia musical, es muy probable que la experimentación de esos estados en simultaneidad con momentos musicales que presentan ciertas características específicas (independientemente de si esas características son o no la causa de esos estados psicológicos) conduzca al uso de esos mismos conceptos para la descripción metafórica de esas características musicales. De este modo, la conceptualización metafórica de la música electrónica encuentra su origen en los estados psicológicos que las personas atraviesan durante la experiencia con esa música. No es posible determinar a partir de los estudios realizados en esta tesis si esta conceptualización de los estados de la música como *arriba*, *abajo* o *explotando* se produce espontáneamente y momento a momento durante la experiencia simultánea con los estados psicológicos *arriba*, *abajo* o *explotando*, o si se trata de categorías sedimentadas por las experiencias reiteradas de las multitudes y los DJs cuyas experiencias fueron instaurando poco a poco el uso de estos conceptos metafóricos musicales.

Además, la relación entre estos estados musicales y psicológicos podría explicarse por su semejanza formal: ciertos rasgos sonoros de la música configuran un perfil que nos recuerda a los modos de expresión natural de determinada emoción. Si bien la identificación de los rasgos comunes entre el contorno musical y la expresión emocional humana en el caso de la música electrónica requeriría un estudio más profundo, es posible pensar que ciertas estructuras musicales de la break routine son percibidas como si fueran expresiones de una persona por su similitud. Aunque esta idea implica una relación causal no lineal, la significatividad del vínculo está dada por la correspondencia de los patrones musicales con los patrones expresivos emocionales.

- Por último, la relación causal entre la música y el público es expresada metafóricamente de forma mucho más reiterada y contundente por los DJs que por los miembros del público entrevistados. El público experimenta una libertad de acción mayor respecto de la música que la que percibe el DJ desde la cabina. Esta sensación de libertad se manifiesta en la organización temporal personal de los patrones de baile y en la gran variabilidad de la cualidad de los movimientos, pero también en aquellos casos en que los individuos no acoplan la energía de sus movimientos a la energía musical (analizados en el capítulo 6). Si bien la adaptación de la energía corporal a la musical es una tendencia generalizada del baile de la multitud, las diferencias individuales manifiestan este margen de libertad de decisión sobre los movimientos que el público

experimenta. Bajo la idea del acceso privilegiado a los estados propios de la epistemología moderna, la experiencia del público tendría un valor mayor en la definición de su experiencia y, por lo tanto, la determinación de los estados psicológicos por la música no sería tan significativa. Sin embargo, la teoría de la segunda persona considera que la facultad de reconocimiento de los estados básicos propios no es necesariamente más efectiva que su percepción directa a partir de su dimensión expresiva en un encuentro cara a cara con otra persona. El nivel de energía del baile que el DJ percibe en el público en simultaneidad a la música que suena en ese momento –en tanto entidad percibida en el entorno compartido– permite no sólo la atribución de estados mentales, sino también la identificación de la música como causa de los mismos. Si bien no queda claro si la relación de la energía del baile con los estados mentales de bienestar y malestar es o no la de una expresión natural (como analicé en las conclusiones del capítulo 8), el íntimo vínculo entre de las dimensiones corporal y mental de los estados *arriba*, *abajo* y *explosión* y su usual simultaneidad en la experiencia del público permiten al DJ realizar la atribución.

Teniendo en cuenta las interpretaciones realizadas hasta aquí, la simultaneidad de la energía en el baile, de los estados psicológicos vinculados al bienestar o al malestar y de la energía de la música configura una situación en la que no parece haber un origen claro de la experiencia de estar *arriba*, *abajo* o *explotando* en relación a la música, sino más bien un proceso complejo de retroalimentación o atenuación del estado en curso, en el cual la cantidad de energía del baile es tanto un acoplamiento motor al entorno sonoro y al entorno musical, como también una forma de expresión de los estados de bienestar o de malestar descriptos metafóricamente.

## **El carácter social de la experiencia musical en las fiestas**

El rol de los vínculos sociales en la experiencia musical fue abordado en esta tesis desde los enfoques sociales del enactivismo, que definen modos subpersonales de la cognición social, y desde las perspectivas de la atribución mental, que abordan el carácter personal de la cognición social. Estas formas que adquieren los vínculos sociales en las fiestas electrónicas se presentan tanto en las interacciones en la pista de baile como en la interacción entre el DJ y la multitud, y tienen consecuencias significativas en el baile del público y en la performance musical.

El carácter social de la experiencia del público en fiestas electrónicas se produce fundamentalmente a través del baile y define algunas formas de moverse características de este contexto musical. Los individuos comparten un repertorio de patrones de movimiento de brazos y piernas que conforman una proto-coreografía, producto de las interacciones sociales en la pista de baile. Estas interacciones poseen tanto un carácter subpersonal como personal: la emergencia de estas formas comunes de moverse surge de la enacción sostenida en el tiempo del entorno socio-motor, pero también de los vínculos personales en torno al baile que intervienen en el aprendizaje de los patrones de movimiento que conforman la proto-coreografía (tanto aquellas interacciones diádicas orientadas a *compartir el baile* que implican atribuciones de intención momento a momento para anticipar los movimientos del otro, como también los intentos de imitación del baile de otros individuos de la pista orientadas a comprender y reproducir sus movimientos de baile). Además, es posible que tanto la sincronía individual con la métrica musical como los alineamientos de la energía musical a la break routine sean reforzados por la percepción del comportamiento sincrónico de la multitud, ya sea en un sentido subpersonal (enacción de la temporalidad motora del entorno social) o personal (producto del baile compartido y de la búsqueda de comprensión del baile del otro). Dado que los modos de interactuar y de moverse pueden variar geográfica y culturalmente, es probable que las características de la proto-coreografía estudiada en esta tesis en la ciudad de La Plata presente variaciones en otras culturas; sin embargo, las características del baile definidas por la interacción con el entorno musical que propone la electrónica parecen establecer una base motora común en fiestas de diferentes partes del mundo (ver Marchiano y Martínez, 2018). En este sentido, la enacción de carácter subpersonal y universal del entorno musical (que da lugar a comportamientos sincrónicos micro y macrotemporales con la música) sentaría las bases para la construcción social de una proto-coreografía.

La multitud de gente apiñada en la pista de baile se configura como una unidad a partir de esta proto-coreografía, lo que se vuelve imprescindible para la performance del DJ y para la realización de atribuciones psicológicas a la masa en base al desarrollo conjunto momento a momento de las características del baile. Por un lado, tanto el desarrollo espacial como las sincronías temporales que caracterizan los patrones compartidos del baile que conforman la proto-coreografía establecen un estilo común de movimiento en la pista que le otorga a la multitud una unidad motora general, extendida en el tiempo. Por otro lado, si bien los cambios en la energía del baile mantienen una relación íntima con los cambios musicales, este rasgo del movimiento también se enactúa momento a momento en

el entorno socio-motor compartido y los estados psicológicos heteroatribuidos en base a él retroalimentan o atenúan el estado del individuo: las personas se adaptan a un contexto de mucha energía moviéndose también con mucha energía, o (si no pueden hacerlo) se van de la pista. Estar en un estado corporal y mental muy diferente al que se atribuye a la multitud parece no ser posible o generar un estado de malestar que conduce a la interrupción de la interacción. De este modo, la multitud se caracteriza por estados mentales y corporales mayormente compartidos, que permiten al DJ realizar atribuciones potencialmente efectivas a la multitud y a partir de este conocimiento garantizar el devenir de su performance.

A diferencia de estos modos de interacción a través del baile, las personas del público buscan evitar las interacciones personales que impliquen intercambios lingüísticos y estados psicológicos complejos, porque desvían la atención de la experiencia personal y – en menor medida– del vínculo corporal con los otros. Esta atención a la experiencia personal y la búsqueda intencional de evitar las interacciones sociales lingüísticas tiene algunas consecuencias relevantes. Por un lado, la atención a los estados psicológicos propios permite la rápida identificación de la sensación de malestar o bienestar, y la atención puesta en la percepción de la música y su conceptualización como causa de ese estado conduce a atribuciones (de calidad o de intenciones musicales) dirigidas al DJ. Por otro lado, las personas suelen alcanzar su objetivo de bailar y divertirse en la fiesta ayudados por el consumo de MDMA, cuyos efectos parecen en parte explicar este alejamiento de la interacción social lingüística: la alteración de la percepción suscita el interés y pone la atención sobre la novedad perceptiva (tanto auditiva como háptica) en relación a la música, la acentuación de las sensaciones corporales conduce a un disfrute, una exploración y una atención mayor al baile, y la atenuación del pensamiento tético dificulta la interacción lingüística.

Además de todas estas interacciones sociales que se establecen entre los miembros del público, la experiencia del DJ en la fiesta está completamente atravesada por su vínculo con la multitud, que caracteriza su performance y la diferencia sensiblemente de otros tipos de performance musical que no implican una relación tan activa con la audiencia. El vínculo que el DJ entabla con el público es posible por la dimensión tecnológica que define el material musical con el que trabaja: la música electrónica se presenta para el DJ en forma de tracks preproducidos que pueden sonar al alcance de un clic o un botón, sin necesidad de acciones de producción sonora momento a momento, como sucede en la mayoría de las performances musicales tradicionales. Esta característica parcialmente

autónoma del devenir temporal de la música electrónica le otorga al DJ libertad de acción y tiempo para observar y –en algunos casos– analizar los comportamientos y estados psicológicos del público, así como también para tomar decisiones sobre la selección o transformación de la música. Su vínculo con el público se focaliza en la atribución de los estados mentales a partir de la energía del baile y algunos otros modos de expresión menos relevantes (gritos y miradas), así como también en la percepción de la energía de baile en sí misma, dado que el baile constituye uno de los objetivos por los que la gente asiste a las fiestas. A diferencia de muchos de los procesos cognitivos subpersonales que caracterizan las interacciones del público a través del baile, la lectura de la pista del DJ posee un carácter cognitivo personal, basado en la percepción directa y la atribución implícita de estados de baile, de bienestar y de malestar muchas veces conceptualizados metafóricamente, pero que pueden adquirir un carácter inferencial propio de la perspectiva de tercera persona cuando la comprensión del estado y de las causas del mismo exige una mayor atención. Esta centralidad del vínculo social del DJ con la multitud tiene consecuencias en la experiencia musical del público, dado que sus propios estados psicológicos expresados y percibidos por el DJ definen las características musicales futuras de las que dependerán -en parte- sus estados mentales y corporales futuros, estableciendo así un vínculo de carácter asimétrico pero recíproco entre el DJ y su audiencia.

Las atribuciones del DJ al público de carácter personal requieren de los procesos subpersonales del público que le otorgan unidad a la multitud y permiten que el DJ la perciba visualmente como una única entidad a la que puede atribuir estados psicológicos, como si fuera una única persona. Como los procesos subpersonales en relación a la música (alineamientos sensoriomotores con la métrica y la energía musical) y a otras personas (adaptación a los patrones de movimiento del entorno socio-motor) son comunes a todos o gran parte de los individuos de la pista, permiten la configuración de una única expresión generalizada de la multitud, a partir de la cual el DJ percibe y atribuye estados psicológicos básicos. Dado que los estados psicológicos básicos se caracterizan por expresiones corporales intrínsecas que permiten la percepción directa, la expresión compartida del público es condición necesaria para su atribución, del mismo modo que podemos atribuir *falta de atención* a la totalidad de un alumnado cuando percibimos movimientos y voces bajas generalizadas, atribuir la intención de dirigirse en cierta dirección cuando vemos un camino de hormigas o atribuir *euforia* a partir de los gritos y movimientos conjuntos de la multitud que se congrega en Plaza de Mayo durante una marcha. El hecho de que sean procesos subpersonales los que dan unidad a la multitud puede explicarse por su simpleza

filo y ontogenética que los hace tendientes a la universalidad en el ser humano, que define formas de interacción comunes a los individuos y que –no casualmente– caracteriza también a las expresiones naturales de los estados mentales básicos necesarios para las interacciones de segunda persona. La interacción DJ-público es un caso de la interacción uno-muchos, y es altamente probable que la percepción de la multitud como una única persona sea necesaria para cualquier tipo de interacción con la misma, más allá del contexto específico de las fiestas electrónicas.

La relevancia de las interacciones sociales en la experiencia musical durante una fiesta electrónica es crucial: por un lado, sin los vínculos sociales subpersonales de la multitud, la materialidad del baile de cada individuo y por lo tanto la experiencia vinculada a él sería otra completamente diferente; por otro lado, las atribuciones a los individuos de la pista y a la multitud danzante modulan los estados del propio individuo; además, la percepción de la intensidad del baile y la atribución de estados de bienestar y de malestar a la multitud por parte del DJ es constitutiva de su performance y, por lo tanto, definitoria del devenir musical de la noche; y, por último, esta influencia de las acciones y estados del público en el curso de la música determina una forma de reciprocidad del vínculo asimétrico DJ-público. La música cobra el estatus de entidad compartida por todos los miembros de la fiesta, que permite los diferentes tipos de interacción interpersonal sobre la base de las interacciones individuales con la música.

### ***Abajo, explotar, meter: conceptos psicológicos emergentes***

En su versión más difundida, clásica y sistematizada, los esquemas-imagen son estructuras cognitivas que organizan la experiencia con el mundo físico. Por esta razón, el dominio fuente remite siempre a una cualidad *material* o *física* de la interacción con el entorno. Por ejemplo: el esquema-imagen MOVIMIENTO refiere a la traslación de un OBJETO o entidad física por el espacio; OBJETO refiere a la fisicalidad misma de las entidades; y FUERZA remite a una propiedad física del movimiento o la masa de los objetos que experimentamos temporalmente sobre nuestros cuerpos. En los últimos años, algunas investigaciones desde la perspectiva de segunda persona y la musicalidad comunicativa en torno al desarrollo cognitivo temprano han señalado la omisión del factor social en la teoría de los esquemas-imagen y la consecuente inadmisibilidad de las interpretaciones sobre la ontogénesis de las estructuras imagen-esquemáticas desde una perspectiva poscognitivistica, como expliqué en

el capítulo 4. Algunos resultados e interpretaciones en torno a los conceptos psicológicos metafóricos utilizados en el contexto de las fiestas electrónicas permiten reflexionar sobre el lugar de los estados mentales básicos en la estructura de algunos esquemas-imagen. Si bien iniciaré la reflexión sobre las ideas desarrolladas en torno a la experiencia en fiestas electrónicas, el objetivo de esta sección es explorar algunas articulaciones entre la segunda persona y las metáforas conceptuales que se manifiestan en el contexto estudiado, pero que lo exceden.

En el capítulo 7 analicé la estructura imagen-esquemática de los verbos de manipulación directa referidos a las acciones del DJ sobre la música. El dominio meta del OBJETO que se manipula puede tratarse de la información digital que contiene potencialmente el sonido musical o de la música, y el MOVIMIENTO implicado en la acción del DJ puede referirse a la realización de un *cambio* en la información digital, de *hacer sonar la música* o de tener la *intención* de hacer sonar la música. Me detendré a analizar la configuración del dominio meta *intención* cuya base imagen-esquemática es el MOVIMIENTO.

La manipulación directa de objetos (ya sea propia u observada) es llevada a cabo casi exclusivamente por seres humanos. Los verbos utilizados para conceptualizar los cambios realizados por el DJ sobre la música describen acciones simples de manipulación directa que implican una *intención simple* orientada al objeto del entorno que se está manipulando, desde la descripción de los estados básicos de la teoría de la segunda persona. La relación entre cuerpo y mente no es la de una distancia insalvable (como planteaban las perspectivas modernas), sino que los estados mentales básicos tienen formas constitutivas de expresión corporal que permiten la percepción directa de la dimensión *mental* o *interna* del estado psicológico básico en su dimensión *expresiva* o *corporal*. Dado que este acceso a la mente ajena a partir de la expresión corporal natural se produce en las interacciones cotidianas y vitales desde el nacimiento, el origen ontogenético de las estructuras cognitivas no se orientaría solo a organizar el mundo físico sino también el mundo mental de –al menos– los adultos que rodean al bebé. De este modo, el dominio fuente de muchos esquemas-imagen (al menos aquellos que se vinculan a la interacción humana) no sería puramente físico: la intención de las acciones simples es intrínseca al movimiento implicado en la manipulación de objetos y de su percepción directa emerge el esquema-imagen ORIGEN-CAMINO-META (Martínez, Español y Pérez, 2018). Desde esta interpretación, el esquema-imagen META no explica el concepto abstracto de intención, sino todo lo contrario: la percepción directa de la intención desde la infancia temprana estructura el esquema-imagen META. Del mismo modo, el MOVIMIENTO CAUSADO del

objeto manipulado por un ser humano tampoco puede considerarse una estructura orientada a organizar únicamente el mundo material, sino que involucra en su seno la intención humana de causar ese movimiento del objeto<sup>58</sup>. Si –como se sugiere en este análisis teórico– los esquemas de MOVIMIENTO CAUSADO (y el esquema-imagen ORIGEN-CAMINO-META vinculado) emergen de la percepción de las acciones simples implicadas en la manipulación de objetos por parte de terceros y, por lo tanto, de las intenciones presentes en sus movimientos, la intención se convertiría en un componente abstracto o mental constitutivo de los mismos y, por lo tanto, un *concepto emergente*, en términos de la teoría de los esquemas-imagen y la metáfora conceptual (Lakoff y Johnson, 1986). E, inversamente, la expresión corporal de los estados psicológicos básicos se volvería inteligible por su estructuración imagen-esquemática de los movimientos y gestos físicos que la componen. El uso de los verbos de acciones simples referidas a la *intención* del DJ de generar cambios en la música no sería metafórico, sino que haría referencia a este núcleo emergente del concepto de intención, estructurado imagen-esquemáticamente y –por esta razón– perceptible de forma directa en los movimientos de las acciones simples.

Si el razonamiento es correcto, esta naturaleza emergente del concepto de intención tal vez pueda extenderse a otros estados psicológicos básicos que detentan una expresión natural intrínseca. Por esta razón, un proceso similar puede analizarse en los conceptos psicológicos *arriba* y *abajo*. La parametrización en la dimensión VERTICAL de los estados de bienestar y de malestar es explicada por la coincidencia de un conjunto de metáforas ontológicas, como FELIZ ES ARRIBA-TRISTE ES ABAJO, LO BUENO ES ARRIBA-LO MALO ES ABAJO y VIDA ES ARRIBA-MUERTE ES ABAJO. Lakoff y Johnson explican el vínculo entre el esquema-imagen ABAJO y el concepto de *muerte* a partir de la condición física de un cuerpo inerte de estar tendido, en contraposición a la condición de un cuerpo humano vivo de estar erguido y –por lo tanto– ARRIBA. Sin embargo, a partir del uso de los conceptos *arriba* y *abajo* en el contexto de fiestas electrónicas podemos pensar que el esquema-imagen aún más relevante que diferencia los conceptos de *vida* y *muerte* es el MOVIMIENTO, dado que un ser humano vivo (al igual que todo organismo) se encuentra en movimiento y uno sin vida, no. Si VIDA ES MOVIMIENTO y VIDA ES ARRIBA entonces *movimiento es arriba* y *quietud es abajo*, estableciendo un complejo imagen-esquemático

---

<sup>58</sup> Especialmente teniendo en cuenta que los movimientos realizados por seres humanos ocupan en nuestra vida adulta y en el trayecto ontogenético un lugar mucho más central que los movimientos naturales y exclusivamente físicos del mundo; salvo en ciertas condiciones específicas (por ejemplo, que estemos frente al mar, frente a un río o un día de tormenta), si estamos solos y quietos es muy probable que observemos y experimentemos muy pocos movimientos a nuestro alrededor, al menos en comparación con la situación de estar rodeados de otras personas.



que se proyecta a los conceptos de *vida* y *muerte*. Este vínculo entre movimiento corporal y estado vital se refleja también al menos en ciertos estados psicológicos vinculados al bienestar: el nivel de activación del estado de felicidad se expresa con mayor cantidad de movimiento, incluso en el caso de movimientos espontáneos con la música, lo que manifestaría la metáfora FELIZ ES MOVIMIENTO. La relación entre los estados psicológicos de bienestar y malestar y el esquema-imagen VERTICALIDAD puede deberse a dos motivos: uno es que el complejo imagen-esquemático *movimiento es arriba* vinculado a las estructuras VIDA ES MOVIMIENTO y VIDA ES ARRIBA se ponga en juego en la percepción directa del estado emocional ajeno, y otro es que los estados de bienestar tengan una expresión física vinculada a locaciones espaciales altas (como insinúa la tendencia a movimientos de baile de nivel alto en relación a estos estados del estudio 2 del capítulo 6, aunque se trata de una tendencia no contundente). En cualquier caso, los conceptos *arriba/abajo* también son una forma de expresión de la metáfora MÁS ES ARRIBA orientada a cuantificar la cantidad de movimiento que permite la atribución emocional. Por estos motivos, la percepción de estados de bienestar en la cantidad de movimiento del público conduciría a la conceptualización de la energía corporal percibida en el baile del público como *arriba* y *abajo*. A diferencia de la intención presente en las acciones simples, es difícil imaginar que la percepción directa de estos estados básicos tenga un rol en la formación del esquema-imagen MOVIMIENTO durante la infancia temprana, haciendo del *arriba/abajo* un concepto psicológico metafórico aunque (considerando la relevancia de la percepción de estados emocionales en el desarrollo cognitivo del bebé que plantea la teoría de la segunda persona) es probable que el vínculo entre los estados de bienestar y malestar y el esquema-imagen VERTICALIDAD se produzca muy tempranamente.

A esta reflexión sobre los conceptos psicológicos *arriba* y *abajo* puede sumársele el de *explosión*. La explosión es una liberación veloz de mucha energía, que se utiliza en el contexto de las fiestas electrónicas para conceptualizar el estado más *arriba* posible cuyo inicio se alinea con el drop. La intensidad de los movimientos que aumenta particularmente al momento del drop es, en términos físicos, una liberación veloz de energía corporal, haciendo que el término *explosión* en referencia a los movimientos físicos no sea exactamente metafórico. Es posible que el alto gasto de energía corporal sea una expresión natural del *arousal* de las emociones básicas. Si consideramos que este comportamiento corporal es una forma de expresión del *arousal* vinculado –al menos– a los estados de bienestar, entonces el uso del término *explosión* en referencia a esta dimensión mental del estado tampoco sería completamente metafórica.

Si bien la base social de los esquemas-imagen apenas está comenzando a ser estudiada, estas reflexiones conducen a pensar en que los patrones expresivos propios de las emociones básicas probablemente tengan un rol en la formación de los esquemas-imagen. Aunque el estrecho vínculo entre el carácter básico de los estados psicológicos que definen la experiencia del público y su percepción directa y conceptualización (presuntamente) metafórica por parte de los DJs permitió continuar las reflexiones sobre el carácter social de la cognición imaginística, el lugar de las atribuciones de segunda persona en la constitución de los esquemas-imagen debería definirse a partir de estudios sobre el desarrollo temprano.

## Ontología de la música

A lo largo de la tesis se analizaron y propusieron una serie de modos de comprensión de la música implicados en las diferentes dimensiones de la cognición musical y dependientes del tipo de experiencia que las personas estén atravesando.

Una de las definiciones ontológicas de la música que se estudió a lo largo de la tesis es *la música es una fuerza*. Esta fuerza a veces es física y otras veces imaginada. La ontología de la música como fuerza física se vincula principalmente con el impacto del sonido musical de alto nivel de presión sonora y los sonidos impulsivos y graves sobre el cuerpo, que permite la percepción háptica y la sensación táctil resultante. La ontología de la música como fuerza imaginada se manifiesta en la metáfora conceptual LA MÚSICA ES UNA FUERZA que genera movimientos imaginados en el público. Esta concepción metafórica de la fuerza musical se manifiesta en la metáfora *la música traslada o lleva al público a ciertos estados psicológicos* identificada en las entrevistas, en la que la fuerza de la música se evidencia como imaginada porque su efecto (el movimiento del público) lo es.

Otra de las metáforas más recurrentes en la música en general y en la música electrónica en particular es *la música es un objeto*. Esta definición ontológica ha tenido un lugar y un peso enormes en la historia de la música, sobre todo en relación a la ontología de la música como texto vinculada a la centralidad de la partitura en la tradición musical occidental y a la concepción de la obra musical como inmanente. La ontología de la música como objeto en las fiestas electrónicas tiene significados muy diferentes a estas y cumple dos funciones fundamentales. Por un lado, le otorga materialidad al sonido musical, lo cual facilita la conceptualización de las acciones del DJ (quien imagina al sonido como una materialidad

que puede manipular de forma directa), así como también la sensación de que la música causa efectos en el público. Por otro lado, la fija imaginariamente en el tiempo para poder describirla (lo cual se revela con claridad en algunas descripciones musicales de los entrevistados como *cuadrada*, *dura* o *pesada*), pero también para conceptualizar la propia experiencia temporal con la música (por ejemplo, la expectativa de eventos futuros aún no oídos toma forma por la visualización imaginada de objetos lejanos). Desde la perspectiva de la metáfora conceptual, el término *objeto* referido a la música revela en ambos casos una metáfora ontológica, dado que los rasgos físicos de la música se diferencian cabalmente de los que cotidianamente vinculamos a los objetos. Esto no significa que la música no tenga un componente físico fundamental y que no adquiera ese estatus ontológico en ciertas situaciones, pero sí que su fugacidad material se diferencia del rasgo propio de los objetos de mantener su existencia en el tiempo.

Una definición ontológica algo más compleja es *la música es un objeto que media entre el DJ y el público*. Lo relevante en esta metáfora no es tanto el estatus de objeto de la música, sino más bien el rol que cumple en tanto tal: por un lado, la música es concebida como una herramienta con la que el DJ causa indirectamente estados en el público y, por otro lado, la música es percibida por el público no sólo como una entidad que causa dichos estados sino también como una expresión del DJ en el que oye las intenciones del DJ. En esta concepción del vínculo entre el DJ y el público, la música adquiere el estatus ontológico de objeto del entorno compartido que permite la interacción entre ambos y con el que ambos interactúan.<sup>59</sup>

Dada la relevancia teórica que tiene el vínculo cognitivo entre el dominio corporal y el mental en todos los enfoques poscognitivistas, a lo largo de la tesis se prestó especial atención al estatus físico o abstracto de la música implicado en las diferentes teorías trabajadas y análisis empíricos realizados. Los dominios físico y abstracto dan lugar a dos tipos muy generales de ontologías de la música, que conviven en la experiencia en fiestas electrónicas: (i) *la música es una entidad física* y (ii) *la música es una entidad imaginada*. El primer caso, la definición hace referencia a las características materiales del sonido; en el segundo, a toda idea de la música que no refiere a su materialidad, lo cual incluye desde rasgos físicos imaginados hasta conceptos de estructuras musicales construidas por el oyente y se construye siempre como una proyección metafórica.

---

<sup>59</sup> Otras ontologías de la música que emergieron de los análisis, aunque menos recurrentemente, son: *la música es tiempo*, *la música es información digital*, *la música es sonido para ser bailado* y *la música es una persona*.

Ambos tipos de ontología derivan del tipo de experiencia musical. (i) La ontología de la música en tanto entidad física emerge de la experiencia corporal o física con el sonido musical, lo que se manifiesta especialmente en: la percepción táctil de la música producto de la gran cantidad de energía sonora de las fiestas electrónicas, los alineamientos sensoriomotores macro y microformales, y las modificaciones que el DJ realiza sobre ciertas configuraciones sonoras de los tracks y del set a partir de sus acciones performáticas.<sup>60</sup> Esta concepción física de la música es la que propone el enactivismo, para el cual *la música es un entorno sonoro con el que el público interactúa*. Si bien al hablar de ontología no debería ser extraña la definición por la dimensión física, las concepciones sobre la música han puesto el acento en la experiencia musical mental y por lo tanto en una ontología alejada del dominio físico del sonido, probablemente motivadas por el detrimento de lo corporal y el acento en lo mental propios de los públicos receptivos de la cultura musical occidental. Por el contrario, la experiencia corporal es particularmente importante en las fiestas electrónicas, lo que conduce por momentos a una ontología de la música como entidad física. (ii) En cambio, la ontología de la música en tanto entidad imaginada emerge cuando la experiencia involucra algún tipo de conceptualización de la misma y, por lo tanto, procesos mentales que se manifiestan en ideas, acciones y estados psicológicos más complejos o abstractos que los involucrados en experiencia marcada por la interacción corporal con la música. Como he analizado en el capítulo 7, la diferencia entre ambas ontologías y ambas experiencias a veces es muy sutil e incluso indiferenciable, porque todas ellas conviven simultáneamente en un mismo momento y en una misma persona. No se trata de que la experiencia es corporal o es mental en un determinado momento, ni que la ontología de la música implicada es física o abstracta en ese mismo momento. Se trata más bien de que las diferentes formas de experiencia musical acentúan más el polo corporal o el mental del continuo mente-cuerpo. La música, en tanto componente del continuo mente-cuerpo-entorno, adquiere su ontología en virtud de la experiencia que la persona atraviesa durante su interacción con ella, por lo que un acento en la dimensión mental durante la experiencia tenderá a una ontología de la música como entidad imaginada, mientras que un acento en la dimensión corporal de la experiencia tenderá a una ontología de la música como entidad física.

---

<sup>60</sup> Es posible que también se manifieste en la dimensión emocional de bienestar y malestar que se relaciona a la sensación táctil, pero (como desarrollé al inicio de la Discusión) la relación entre ambos no queda totalmente clara a partir de los resultados de esta tesis y, por lo tanto, tampoco la relación entre la experiencia emocional y la ontología de la música como entidad física.

La diversidad de definiciones de la música presentadas aquí pone de manifiesto que todo intento de elaborar una ontología universal de la música es absurdo. En un mismo contexto, con una misma música e incluso en un mismo momento de la experiencia musical las personas comprendemos, experimentamos, pensamos e interactuamos con la música de modos muy diferentes, configurando ontologías diversas que confluyen en la experiencia musical.

\* \* \*

En esta tesis se trabajó con la experiencia musical en fiestas electrónicas. La descripción articulada de las dimensiones corporeizadas y enactivas, imaginísticas y sociales permitió explicar la experiencia musical tanto del DJ como del público de forma integral. El poder explicativo de esta integración de las propuestas de los diferentes enfoques teóricos poscognitivistas se manifiesta en los vínculos establecidos entre los niveles personales y subpersonales de la cognición corporeizada y social, en la propuesta acerca del carácter social intrínseco de algunas estructuras imagen-esquemáticas que atraviesan la experiencia musical, en la delimitación de las dimensiones de la experiencia en las que opera la interacción con la música y aquellas en las que opera la interacción interpersonal, y en la interpretación de las dimensiones físicas y abstracta de la música subyacentes a su conceptualización metafórica y a la interacción corporeizada con ella, entre otros. La articulación entre estas ideas en torno a la cognición musical fue derivada del análisis del contexto de las fiestas electrónicas, pero es potencialmente susceptible a ser generalizada y estudiada en otros ámbitos de experiencia musical e –incluso– en otros tipos de experiencia humana. En este sentido, se espera que esta tesis aporte tanto al estudio de la música electrónica de baile, como también a la psicología de la música y a las perspectivas poscognitivistas sobre la experiencia y la cognición humanas.

# ANEXOS

## Anexo 1

Lista de tracks mezclados por el DJ2 y el DJ3 en la fiesta registrada audiovisualmente en el marco de esta tesis, junto a los productores de los mismos y links de referencia.

	<b>TRACK</b>	<b>PRODUCTOR</b>	<b>LINK DE REFERENCIA</b>
<b>DJ2</b>	Friends (Detroit Swindle Friends On Acid Remix)	Seven Davis Jr.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=_KrijAeqQhjc">https://www.youtube.com/watch?v=_KrijAeqQhjc</a>
	Gou Talk	Peggy Gou	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=fMj4Quc6OWE">https://www.youtube.com/watch?v=fMj4Quc6OWE</a>
	Video Track	Lipelis	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=u341QSY_27Y">https://www.youtube.com/watch?v=u341QSY_27Y</a>
	Closer tan Close	Mentor	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uWZrMwR7PR4">https://www.youtube.com/watch?v=uWZrMwR7PR4</a>
	Where You Come From	Disclosure	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=yTF7LwR9YEc">https://www.youtube.com/watch?v=yTF7LwR9YEc</a>
	Afternoon	Mr. YT	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=O4DOZ7Rwk38">https://www.youtube.com/watch?v=O4DOZ7Rwk38</a>
	Work It Out	Karizma	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hXtReKC4Ako">https://www.youtube.com/watch?v=hXtReKC4Ako</a>
	Techo Disco Tool	Mella Dee	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1HE5e59vFAo">https://www.youtube.com/watch?v=1HE5e59vFAo</a>
	Be Sharp Say Nowt	Patrick Topping	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uPOw87ACqAU">https://www.youtube.com/watch?v=uPOw87ACqAU</a>
	Atmosphere	Kerri Chandler	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rHZzx0xcfnw">https://www.youtube.com/watch?v=rHZzx0xcfnw</a>
	You Are In My System	The System	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xvwwk64uBNMs">https://www.youtube.com/watch?v=Xvwwk64uBNMs</a>
	Jingo	Candido	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=B85dYk77V-o">https://www.youtube.com/watch?v=B85dYk77V-o</a>
	Tell You No Lie	Floorplan	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=auY1Z1dljU">https://www.youtube.com/watch?v=auY1Z1dljU</a>
	Grey	Kölsch	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=mVM8D0BQLyY">https://www.youtube.com/watch?v=mVM8D0BQLyY</a>
	Shero	Peggy Gou	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=mDuHz7pn9HM">https://www.youtube.com/watch?v=mDuHz7pn9HM</a>
	Leo/Mirjam	Betonkust & Palmbomen II	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z1mXo0qnJ28">https://www.youtube.com/watch?v=z1mXo0qnJ28</a>
	Look Ahead (Extended Mix)	Honey Dijon & Tim K Feat. Sam Sparro	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-dnOB9VjNVw">https://www.youtube.com/watch?v=-dnOB9VjNVw</a>
<b>DJ3</b>	Take Me High (Mansion Mix)	Colm III	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8WDWNrVY6U0">https://www.youtube.com/watch?v=8WDWNrVY6U0</a>
	What Time Is Love (Live At SSL MIX)	Lifelike & Kris Menace	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fx3imW4WXtE">https://www.youtube.com/watch?v=Fx3imW4WXtE</a>
	Perth	KiNK	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ya8wHtB1_L4">https://www.youtube.com/watch?v=ya8wHtB1_L4</a>
	History Of Groove (Tecnasia Remix)	Secondcity	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qvabch-10zg">https://www.youtube.com/watch?v=Qvabch-10zg</a>
	La Feria	Mario Biani & George Privatti	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oyQ_5QduHIU">https://www.youtube.com/watch?v=oyQ_5QduHIU</a>

	& Guille Placencia	
Condorito	Oscar Aguilera & Guille Placencia & George Privatti	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=KeHTP1d9k28">https://www.youtube.com/watch?v=KeHTP1d9k28</a>
Bang	Anti-Slam & W.E.A.P.O.M	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1-xzAPHKOhA">https://www.youtube.com/watch?v=1-xzAPHKOhA</a>
Calypso	Round Table Knights	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=65HkE_8wSSs">https://www.youtube.com/watch?v=65HkE_8wSSs</a>
Love Stream	Mat.Joe	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nvYIp7P9gsY">https://www.youtube.com/watch?v=nvYIp7P9gsY</a>
Egyptian Lover (Latmun Remix)	The Golden Boy	
Stay The Night (Mihalis Safras Remix)	Claptone Feat. TENDER	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1EOlZu395Jk">https://www.youtube.com/watch?v=1EOlZu395Jk</a>
Losing It	FISHER	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=o3WdLtpWM_c">https://www.youtube.com/watch?v=o3WdLtpWM_c</a>
Turbulence	Laidback Luke & Steve Aoki Feat. Lil Jon	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=y3OzHBEcymw">https://www.youtube.com/watch?v=y3OzHBEcymw</a>
Where Are You Now	Anna	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=dS_Y9hbbtAE">https://www.youtube.com/watch?v=dS_Y9hbbtAE</a>
The Man	Maae	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ROQtzwhatqc">https://www.youtube.com/watch?v=ROQtzwhatqc</a>
Dust	Bassel Darwish	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8NnsK_fnbGM">https://www.youtube.com/watch?v=8NnsK_fnbGM</a>
Zulu	Max Chapman & George Sameddles	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Yp5ttZmv6PU">https://www.youtube.com/watch?v=Yp5ttZmv6PU</a>
Bunker (Jay Hill's Dreamy Tech Remix)	Allies For Everyone)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ivUIyvadhk8">https://www.youtube.com/watch?v=ivUIyvadhk8</a>
My Bassline Firend	Do Santos & Simone Vitullo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rCv1MDRjZHw">https://www.youtube.com/watch?v=rCv1MDRjZHw</a>
Lick My Puzz	Guille Placencia	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=PRulhVlqcB0">https://www.youtube.com/watch?v=PRulhVlqcB0</a>
I'm Done	Anna Wildes	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9V9sCDx0aik">https://www.youtube.com/watch?v=9V9sCDx0aik</a>
La Cumbiavera	Kryder & Cato Anaya	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ECJ48NsFJ7w">https://www.youtube.com/watch?v=ECJ48NsFJ7w</a>
Selcao	Mark Knight Feat Shovell	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=FIIZsu53qns">https://www.youtube.com/watch?v=FIIZsu53qns</a>
El Sueño	Dennis Cruz Feat Martina Camargo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=r-omihkqEJM">https://www.youtube.com/watch?v=r-omihkqEJM</a>
Piquant	Latmun	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Bgfa5zDAafU">https://www.youtube.com/watch?v=Bgfa5zDAafU</a>
Play With Me	Off Key	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gl21j-NobjM">https://www.youtube.com/watch?v=gl21j-NobjM</a>
Love Me Still Latmun	BLVK Feat Reygez	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gaXeP9Z-v1M">https://www.youtube.com/watch?v=gaXeP9Z-v1M</a>
Murder	Max Chapman	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xDNvgOI4HjE">https://www.youtube.com/watch?v=xDNvgOI4HjE</a>
Passion	Latmun	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=DBqp_UYwdPQ">https://www.youtube.com/watch?v=DBqp_UYwdPQ</a>



---

Get Em Up	Shaf Huse	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WK25oEZphXU">https://www.youtube.com/watch?v=WK25oEZphXU</a>
Busted and Blue (Yotto Remix)	Gorillaz	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kbwydyPVWjY">https://www.youtube.com/watch?v=kbwydyPVWjY</a>

---

## Anexo 2

Partitura completa del track “Videotrack” (Lipelis), mezclado por el DJ2 (a partir de la página siguiente).

# Tema A

$\text{♩} = 120$

Voces

Marimba

Sintetizador

Bajo

Shaker

Campana  
Hi-hat

Congas

Redoblante  
Bombo

5

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.  
H-h.

Cng.

R.  
B.

10

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.  
H-h.

Cng.

R.  
B.

Coro

(tarareado)

# Breakdown a

15 Solista Solista (tarareado)

20 Coro

# Tema A

25

30

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.

H-h.

Cng.

R.

B.

35

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.

H-h.

Cng.

R.

B.

**Breakdown b**

40

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.

H-h.

Cng.

R.

B.

Coro

Solista

# Breakdown b'

45 Coro

(gémidos)

50

# Tema B

55

60

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp. H-h.

Cng.

R. B.

65

Coro

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp. H-h.

Cng.

R. B.

**Breakdown b'**

70

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp. H-h.

Cng.

R. B.

75

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.

H-h.

Cng.

R.

B.

**Tema B**

80

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.

H-h.

Cng.

R.

B.

**Tema A**

85

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.

H-h.

Cng.

R.

B.

90

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.  
H-h.

Cng.

R.  
B.

95

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.  
H-h.

Cng.

R.  
B.

100

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp.  
H-h.

Cng.

R.  
B.



105 Coro

V.  
M.  
S.  
B.  
Sh.  
Cmp. H-h.  
Cng.  
R. B.

**Breakdown a'**

110 Coro Solista

V.  
M.  
S.  
B.  
Sh.  
Cmp. H-h.  
Cng.  
R. B.

114 Coro

V.  
M.  
S.  
B.  
Sh.  
Cmp. H-h.  
Cng.  
R. B.

118

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp. H-h.

Cng.

R. B.

123

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp. H-h.

Cng.

R. B.

**Tema A'**

128

V.

M.

S.

B.

Sh.

Cmp. H-h.

Cng.

R. B.

Coro

Solista

The image shows a musical score for two tracks, 133 and 134. The score is arranged in a multi-stem format with the following parts:

- V.** (Vocal): Treble clef, G major key signature. Track 133 has a vocal line starting with a quarter rest, followed by eighth and quarter notes. Track 134 has a vocal line with eighth and quarter notes.
- M.** (Melody): Treble clef, G major key signature. Track 133 has a melody of eighth notes. Track 134 has a melody of eighth and quarter notes.
- S.** (Strings): Treble clef, G major key signature. Both tracks show rests.
- B.** (Bass): Bass clef, G major key signature. Track 133 has a bass line of eighth notes. Track 134 has a bass line of eighth and quarter notes.
- Sh.** (Shaker): Percussion staff with 'x' marks indicating hits. Track 133 has a steady eighth-note pattern. Track 134 has a similar pattern with some variations.
- Cmp.** (Cymbal): Percussion staff with 'x' marks. Track 133 has a steady eighth-note pattern. Track 134 has a similar pattern.
- H-h.** (Hi-hat): Percussion staff with 'x' marks. Track 133 has a steady eighth-note pattern. Track 134 has a similar pattern.
- Cng.** (Conga): Percussion staff with 'x' marks. Track 133 has a pattern of eighth notes. Track 134 has a similar pattern.
- R.** (Drum): Percussion staff with 'x' marks. Track 133 has a pattern of eighth notes. Track 134 has a similar pattern.
- B.** (Bass Drum): Percussion staff with 'x' marks. Track 133 has a pattern of eighth notes. Track 134 has a similar pattern.

## Anexo 3

Partitura complete de “Stay the Night” (remix de Mihalis Safras) y “Losing it” (Fisher), mezclados por el DJ3 (a partir de la página siguiente).

# "Stay the Night" (Mihalis Safras remix)

## Build-up

## Breakdown

Voces  
 Ruidos y efectos  
 Basso  
 Shaker  
 Redoblante  
 Hi-hat  
 Palmas  
 Bombo

REVERB  
 LOWSHELF

LOWSHELF

## Tema

V.  
 R. y E.  
 B.  
 Sh.  
 R.  
 H-h.  
 P.  
 B.

NOISE  
 Sin efecto

Sin efecto

V.  
 R. y E.  
 B.  
 Sh.  
 R.  
 H-h.  
 P.  
 B.

17

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

22

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

**Breakdown**

LOWSHELF

27

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

LOWSHELF

32

V.

R. y E

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

37

V.

R. y E

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

REVERB

42

**Build-up**

V.

R. y E

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

48

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

**Tema**

54

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

NOISE

Sin efecto

60

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

LOWSHELF

65

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

70

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

Sin efecto

LOWSHELF — Sin efecto

75

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

NOISE



80

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

Sin efecto

LOWSHELF

*Mezcla* -----

**Breakdown**

85

V.

R. y E.

B.

Sh.

R. H-h.

P. B.

LOWSHELF

90

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

# "Losing It" (Fisher)

## Tema

96

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

102

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

## Breakdown

108

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

LOWSHELF

114

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

120

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

126

**Build-up**

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

BARRIDO DE FRECUENCIA

131

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

I'm lo sing

137

**Tema**

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

it

Sin efecto

143

V.

R. y E. NOISE Sin efecto

B.

R. H-h.

P. B.

149

V.

R. y E. NOISE *p*

B.

R. H-h.

P. B.

**Breakdown**

LOW SHELF

HIGH SHELF

154

V.

R. y E.

B.

R. H-h.

P. B.

Sin efecto

160

V.

R. y E. BARRIDO DE FRECUENCIA

B.

R. H-h.

P. B.

**Build-up**

Tema

166

V.

R. y E.

B.

R.  
H-h.

P.  
B.

I'm lo sing Sin efecto REVERB

Sin efecto

172

V.

R. y E.

B.

R.  
H-h.

P.  
B.

## Anexo 4

Guía de preguntas utilizada para las entrevistas a los DJs. Dado que se trató de una entrevista semiestructurada, la guía fue sólo orientadora y sirvió para organizar los temas que debían ser abordados.

### Preparación:

- 1) ¿Qué tipos de música electrónica tocás en las fiestas?
- 2) ¿Cómo armás el set?
  - a. ¿Llegás a la fiesta con algo preparado?
  - b. ¿Cuándo lo preparás? ¿Cómo lo preparás?
  - c. ¿Armás tus propios tracks?
  - d. ¿Cada fiesta tiene un set particular o solés llevar el mismo a varias fiestas?
- 3) Cuando estás trabajando con tu música en tu estudio/casa, ¿te imaginás algo de lo que va a pasar en la fiesta con esa música que estás armando?
  - a. *Sobre la gente* (si no contesta la pregunta anterior): ¿te imaginás cómo va a bailar la gente, o cómo la gente va a recibir y sentir eso? (pedir ejemplo y referencia musical)
  - b. *Sobre él*: De acuerdo a lo que imaginás que hace la gente en la pista, ¿te imaginás qué harías vos en esa situación a partir de lo que imaginás que hace la gente en la pista? ¿Eso que te imaginás influye en las decisiones que tomás sobre la música?
- 4) Todo esto que dijiste hasta ahora ¿lo hacés mientras tocás en tu casa?

### En la fiesta...

- 5) ¿Cómo es tu experiencia de tocar en la fiesta?
- 6) ¿Qué aspectos de la música mantenés de lo que armaste previamente y cuáles modificás en el momento?
  - a. ¿Es importante lo que pasa en la pista para decidir lo que vas modificando mientras tocás?
  - b. ¿Te acordás de algo que haya pasado alguna vez y que hizo que cambies totalmente lo que habías preparado? Contame un poco más...

### **Con la gente...**

- 7) ¿Percibís a la gente que está en la fiesta?
- 8) Mientras tocás, ¿le prestás atención a lo que pasa en la fiesta en general (por fuera de la pista y de la situación de baile), o solamente te importa lo que pasa en la pista? ¿porqué, o para qué sirve?
- 9) ¿Cómo percibís a la gente? ¿te detenés en personas individuales o grupos específicos/pequeños? ¿estamos hablando de mirar a la gente o hay otras formas de percibirla?
- 10) ¿Le prestás atención a lo que la gente hace con la música? ¿qué es lo que hace la gente con la música? ¿qué otras cosas además de bailar hace el público? Y entre todo lo que mencionás, ¿en qué te enfocás?
- 11) ¿De qué manera incide todo esto en tu música? ¿Y qué de todo lo que mirás/percibís es lo que más define tus acciones a realizar?

### **Vínculo con la gente**

- 12) ¿Percibís una separación entre vos y los demás? ¿Cómo sería eso?
  - a. *Si responde que no:* ¿cómo hacés para mantener una conexión con la gente?
  - b. *Si responde que sí:* ¿qué te conecta con la gente?
- 13) ¿Pensás que el DJ tiene que pasar desapercibido o tiene que ocupar un lugar especial en la fiesta? ¿en tu caso, cómo sentís esto? ¿Para vos el público te piensa como una persona más o siente que ocupás un lugar especial en la fiesta?
- 14) ¿Es mejor que la gente te mire o preferís que no? ¿por qué? ¿qué hacés para que te miren/no te miren?
- 15) ¿Sentís la necesidad de comunicarte con la gente? ¿pensás que ellos también tienen necesidad de comunicarse con vos? ¿de qué formas se comunican?

### **Expectativas de la fiesta**

- 16) *De la gente:* ¿a qué te parece que va la gente a una fiesta electrónica?
- 17) *Del DJ:* ¿y vos a qué vas a la fiesta?
- 18) ¿Te preguntás qué es lo que espera la gente de tu set? ¿qué se pregunta, para vos?

### **El DJ en la pista**

19) Cuando otro DJ está tocando, ¿qué haces, cómo te sentís? ¿sos un participante más de la fiesta, o siempre te posicionás/comportás como DJ? ¿te vinculás con el DJ de alguna manera?

### **Autopercepción**

20) ¿Cuál de estas definiciones te parecen que van bien con tu actividad de DJ?: músico, artista, compositor o creador, productor musical, performer, curador musical, animador, improvisador

21) ¿Cómo pensás la música electrónica?

22) ¿Pensás que estás diciendo algo con tu música a los demás?

### **Drogas**

¿Está bien si hablamos un poco sobre drogas o preferís que no?

23) ¿Es habitual que la gente consuma sustancias en las fiestas?

24) ¿Te parece que para percibir tu música es importante el efecto de las sustancias? ¿se podría disfrutar sin usarlas? ¿tenés en cuenta este efecto al momento de hacer la música?

25) ¿Consumís sustancias vos también? ¿para el momento de tocar?



## Anexo 5

Guía de preguntas utilizada para las entrevistas a los asistentes a fiestas electrónicas. Al igual que en el caso de las entrevistas a DJs, la guía fue sólo orientadora y sirvió para organizar los temas que debían ser abordados.

### Fiestas

- 1) ¿A qué tipo de fiestas solés ir?  
*Repreguntas:* ¿elegís en función de la música? ¿elegís según el/los DJ/s que tocan? ¿elegís en función de la gente que va? ¿Vas a fiestas acá en La Plata, en capital, en otros lugares...? ¿son parecidas, diferentes...?
- 2) ¿Qué te gusta de esas fiestas? ¿por qué vas a las fiestas?
- 3) ¿Escuchas música electrónica por fuera de la fiesta? ¿qué te gusta de la música electrónica?
- 4) En la fiesta, ¿estás solo, con amigos, conocidos...? ¿y en algún momento se separan o interactuás con otra gente?
- 5) ¿Es distinto estar solo o con un grupo de gente en la fiesta? ¿cómo lo vivís?

### El baile y la música

- 6) ¿Bailás en la fiesta?
  - a. ¿Cuándo empezás a bailar? ¿qué te lleva a bailar?
  - b. ¿La música te hace bailar? ¿por qué? ¿qué cosas de la música te parece que te hacen bailar y qué cosas no?
  - c. ¿Pensás cómo bailar o bailás sin pensar? ¿cómo es eso?
- 7) ¿Cómo es tu relación con la música durante la fiesta?  
*Otras formas de preguntarlo:* ¿Cómo te sentís en relación a la música? ¿Sentís que algún vínculo con la música? ¿Cómo es ese vínculo? ¿Le prestás atención a la música? ¿le prestás atención cuando bailás, cuando no bailás...?
- 8) ¿Es diferente la música electrónica cuando estás bailando que cuando no? ¿y cómo sería cuando estas bailando y cuando no?
- 9) ¿Qué sentís cuando bailás? ¿qué nombre le pondrías a eso que sentís?

### Preguntas sobre el baile y los otros

- 10) (Hoy dijiste que en la fiesta estabas solo/con amigos...) ¿bailás con ellos? ¿qué sería bailar con ellos? ¿qué sería bailar solo?
- 11) Cuando bailás ¿qué percibís? ¿cerrás los ojos, o qué mirás? ¿a qué le prestás atención?
- Repreguntas:* ¿mirás a otra gente (a las personas de tu grupo, a la gente de alrededor, al DJ)? ¿qué mirás de los demás; mirás cómo bailan los demás? ¿te parece que eso influye en la forma en que vos bailás?
- 12) ¿Sentís que tu baile influye en los demás? ¿sentís que los demás te miran?
- 13) Hay dos ideas en el imaginario sobre la electrónica: que cada uno baila como quiere o que todos bailan igual. ¿Qué pensás de eso?

### **Preguntas sobre el público**

- 14) ¿Dónde preferís ubicarte para bailar? ¿de qué depende?
- Repreguntas:* ¿depende de la calidad o el volumen de la música, de ver al DJ, de estar o no alrededor de mucha gente, de bailar más cómodo o más apretado? ¿Vas cambiando de lugar a lo largo de la fiesta?)
- 15) ¿Cómo te sentís en relación a los demás en la fiesta?
- Repreguntas:* ¿sos consciente de que hay otras personas alrededor tuyo? ¿le prestás atención a los demás? ¿a qué le prestás atención?
- 16) ¿Te sentís parte del público de la fiesta? ¿te sentís vinculado con la gente que está lejos tuyo? ¿cómo es ese vínculo? ¿sentís que la multitud influye en tu manera de bailar?
- Si no lo dice:* ¿la gente en la pista entonces es una sola cosa?)

### **El DJ**

- 17) ¿Le prestás atención al DJ? ¿pensás sobre el DJ durante la fiesta? ¿qué pensás?
- Repreguntas:* ¿lo mirás? o pensás algo sobre él o lo que hace? ¿lo evaluás? ¿le prestás atención en algún momento en particular? (*pedir por referencias musicales*)
- 18) Cuando escuchás la música en la fiesta, ¿la relacionás con el DJ?
- 19) ¿Cómo te sentís en relación al DJ? ¿Sentís algún tipo de vínculo con el DJ? ¿buscás alguna forma de comunicarte con él? ¿cómo?
- 20) Cuando estás bailando rodeado de gente ¿sentís que lo que lo que ustedes hacen modifica al DJ? ¿cómo te das cuenta que pasa eso? Y vos solo/a, ¿podrías también tener algún tipo de influencia en lo que hace el DJ?

- 21) ¿Sentís que el DJ está atento a lo que pasa en la pista y que lo que está haciendo con la música responde a lo que deseas/querés/necesitás? *Si responde que sí:* Poneme un ejemplo de qué es lo que deseás y cómo se relaciona eso con la música.

## **Drogas**

¿Está bien si hablamos un poco sobre drogas o preferís que no?

- 22) ¿consumís drogas en las fiestas? ¿siempre, a veces, de qué depende esa decisión?
- 23) ¿qué drogas solés consumir?
- 24) ¿qué diferencias hay entre una fiesta en la que consumiste algo y una fiesta en la que no? ¿esto influye en cómo escuchas la música, cómo bailás y en cómo te sentís?
- 25) ¿sentís que el estar bajo el efecto de drogas modifica tu experiencia en la fiesta? (con la música, con los otros, con el DJ)

# **BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES**

- Alessandroni Betancor, N. y Martínez, I. C. (2015). La comprensión de metáforas multimodales no mediadas lingüísticamente: efectos acústicos sobre la ejecución vocal. En *12mo Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música* (pp. 17-22). Universidad Nacional de San Juan.
- Alessandroni, N. y Rodríguez, C. (2017). Is CONTAINER a natural and embodied image schema? A developmental, pragmatic, and cultural proposal. *Human Development*, 60(4), 144-178.
- Alimenti Bel, D. y Ordás, M. A. (2021). Las interacciones de segunda persona en la práctica musical de un dúo de tango. *El oído Pensante*, 9(2), 67-94.
- Alspach, G. (2020). *Electronic Music Subgenres for Music Providers* (Tesis de maestría). California State University.
- Ameigeiras, A. R. (2006). El abordaje etnográfico en la investigación social. En I. Vailachis (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 107-151). Gedisa.
- Anzil, I. (2016). *Sensación táctil y audiotáctil en la música. El caso de las músicas electrónicas utilizadas para el baile social en locales de baile de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y alrededores* (Tesis de doctorado). Universidad Nacional de La Plata, La Plata.
- Armitage, J. y Ng, K. (2015). Feeling sound: Exploring a haptic-audio relationship. En *International Symposium on Computer Music Multidisciplinary Research* (pp. 146-152). Springer.
- Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2da edición). Routledge.
- Baerveldt, C. y Verheggen, T. (1999). Enactivism and the Experiential Reality of Culture: Rethinking the Epistemological Basis of Cultural Psychology. *Culture & Psychology*, 5(2), 183-206.
- Baerveldt, C., Verheggen, T. y Voestermans, P. (1999). Human experience and the enigma of culture. En J. Morss, N. Stephenson y H. van Rappard. (Eds.), *Theoretical issues in Psychology. Proceedings of the International Society for Theoretical Psychology* (pp. 49-58). Nueva York: Springer.
- Balmaceda, T. (2017). Apuntes acerca de la hipótesis de la percepción directa de los estados mentales. En D. Pérez y D. Lawler (Comps.), *La segunda persona y las emociones* (pp. 249-274). SADAF.
- Bamford, J. (2017). *Social bonding happens in time: interpersonal synchronisation in the silent disco* (tesis de maestría, Universidad de Jyväskylä).
- Basso, G. (2006). *Percepción auditiva*. Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Behrends, A., Müller, S. y Dziobek, I. (2012). Moving in and out of synchrony: A concept for a new intervention fostering empathy through interactional movement and dance. *The arts in Psychotherapy*, 39(2), 107-116.
- Benítez, L. (1993). *El mundo en René Descartes*. UNAM.
- Besold, T. R., Hedblom, M. M. y Kutz, O. (2017). A narrative in three acts: Using combinations of image schemas to model events. *Biologically inspired cognitive architectures*, 19, 10-20.
- Blackmore, S. (1999). *The meme machine*. Oxford: Oxford University Press.
- Blázquez, G. (2012). "I Love the Nightlife": músicas, imágenes y mundos culturales juveniles en Argentina. Trans. *Revista Transcultural de Música*, 16(2), 1-26.
- Blánquez, J. (2018). *Loops 2. Una historia de la música electrónica en el siglo XXI*. Reservoir Books.
- Blánquez, J. y O. León (Eds.) (2018). *Loops 1. Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Reservoir Books.
- Boroditsky, L. (2000). Metaphoric structuring: Understanding time through spatial metaphors. *Cognition*, 75(1), 1-28.

- Brancazio, N. (2020). Being perceived and being “seen”: Interpersonal affordances, agency, and selfhood. *Frontiers in Psychology, 11*, 1750.
- Broughton F. y Brewster B. (2002). *How to DJ (Properly). The Art and Science of Playing Records*. Bantam.
- Brøvig-Hanssen, R., Sandvik, B. E. y Aareskjold-Drecker, J. M. (2020). Dynamic Range Processing’s Influence on Perceived Timing in Electronic Dance Music. *Music Theory, 26*(2).
- Buhrmann, T. y Di Paolo, E. (2015). The sense of agency—a phenomenological consequence of enacting sensorimotor schemes. *Phenomenology and the Cognitive Sciences, 16*(2), 207-236.
- Buhrmann, T., Di Paolo, E. A. y Barandiaran, X. (2013). A dynamical systems account of sensorimotor contingencies. *Frontiers in psychology, 4*, 285.
- Burland, K. y Pitts, S. (2014). *Coughing and Clapping: Investigating Audience Experience*. Asghate.
- Burlando, G. (2013). Sobre conocimiento y significado en el Essay de John Locke. *Veritas, 29*, 119-137.
- Burger, B., Thompson, M., Luck, G., Saarikallio, S. y Toiviainen, P. (2010). Influence of Musical Features on Characteristics of Music-Induced Movements. En S. Demorest, S. Morrison y P. Campbell. (Ed.), *Proceedings of the 11<sup>th</sup> International Conference on Music Perception and Cognition* (pp. 4255-428). Seattle, Estados Unidos.
- Burger, B., Thompson, M., Luck, G., Saarikallio, S. y Toiviainen, P. (2012). Music Moves Us: Beat-Related Musical Features Influence Regularity of Music-Induced Movement. En E. Cambouropoulos, C. Tsougras, P. Mavromatis y K. Pasiadis. (Ed.), *Proceedings of the 12<sup>th</sup> International Conference in Music Perception and Cognition and the 8<sup>th</sup> Triennial Conference of the European Society for the Cognitive Sciences for Music* (pp. 183-187). Thessaloniki, Grecia.
- Burger, B., Thompson, M. R., Luck, G., Saarikallio, S. y Toiviainen, P. (2013). Influences of rhythm-and timbre-related musical features on characteristics of music-induced movement. *Frontiers in psychology, 4*.
- Burger, B., Thompson, M. R., Luck, G., Saarikallio, S. H. y Toiviainen, P. (2014). Hunting for the beat in the body: on period and phase locking in music-induced movement. *Frontiers in human neuroscience, 8*, 903.
- Burger, B., London, J., Thompson, M. R. y Toiviainen, P. (2018). Synchronization to metrical levels in music depends on low-frequency spectral components and tempo. *Psychological research, 82*(6), 1195-1211.
- Burger, B. y Toiviainen, P. (2020). Embodiment in Electronic Dance Music: Effects of musical content and structure on body movement. *Musicae Scientiae, 24*(2).
- Butler, M. J. (2001). Turning the beat around: Reinterpretation, metrical dissonance, and asymmetry in electronic dance music. *Music Theory Online, 7*(6), 221-243.
- Butler, M. (2003). *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music* (Tesis de doctorado). Universidad de Indiana.
- Butterfield, M. (2002). The musical object revisited. *Music Analysis, 21*(3), 327-380.
- Carlson, E., Burger, B. y Toiviainen, P. (2018). Dance like someone is watching: A social relations model study of music-induced movement. *Music & Science, 1*, 2059204318807846.
- Carretero, S. (2016). El contacto corporal en interacciones de musicalidad comunicativa temprana (tesis de doctorado, Universidad Nacional de Córdoba).
- Carretero, S. y Español, S. (2016). The multimodal study of adult-infant interaction: A review of its origins and its current status. *Paideia Riberao Preto, 26*(65), 377-385.

- Carrión, P. (2009). La construcción esquemática en Kant, y la imaginación como facultad determinante a priori de la sensibilidad. *A parte Rei: Revista de filosofía*, 61, 1-7.
- Carter, L., Williams, W., Black, D. y Bundy, A. (2014). The leisure-noise dilemma: hearing loss or hearsay? What does the literature tell us? *Ear and hearing*, 35(5), 491-505.
- Casali, C. A. (1988). *El concepto de "representación" en Descartes* (tesis de grado). UBA.
- Castellano, G., Villalba, S. D. y Camurri, A. (2007). Recognising human emotions from body movement and gesture dynamics. En *International conference on affective computing and intelligent interaction* (pp. 71-82). Springer, Berlin.
- Chemero, A. (2003). An Outline of a Theory of Affordances. *Ecological psychology*, 15(2), 181-95.
- Chemero, A. (2009). *Radical embodied Cognitive Science*. Massachusetts: MIT Press.
- Cienki, A. (1997). Some properties and groupings of image schemas. Lexical and syntactical constructions and the construction of meaning. En M. Verspoor, K. Lee y E. Sweetser (eds.), *Lexical and Syntactical constructions and the construction of meaning* (pp. 3-15). John Benjamins Publishing Company.
- Cirelli, L. K. y Trehub, S. E. (2019). Dancing to Metallica and Dora: Case study of a 19-month-old. *Frontiers in Psychology*, 10, 1073.
- Citro, S. (2010). El análisis socioantropológico de las danzas. Teorías, métodos y contextos geopolíticos en perspectiva comparativa. En: D. Díaz Benavides. (Ed.), *Cuerpos y folklores(s). Herencias, construcciones y performances. III Simposio internacional de CORPUS* (pp. 144-163). Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas, Lima.
- Clausner, T. C. y Croft, W. (1999). Domains and image-schemas. *Cognitive linguistics*, 10(1), 1-31.
- Clayton, M. (2012). What is entrainment? Definition and applications in musical research. *Empirical musicology review*, 7(1-2), 49-56.
- Clayton, M., Sager, R. y Will, U. (2005). In Time With The Music: The concept of entrainment. En U. Will (ed.), *European meetings in ethnomusicology 11* (pp. 1-82).
- Consolo, L. (2020). *En la temporalidad del sonido: un abordaje a la composición de música electrónica bailable* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de La Plata).
- Corbin, J. y Strauss, A. (1996). *Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. (4ta edición). Sage.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (3ra edición). Sage.
- Cummins, F. (2009). Rhythm as an affordance for the entrainment of movement. *Phonetica*, 66(1-2), 15-28.
- Day, T. (2002). Hacer grabaciones. En *Un siglo de música grabada* (pp. 13-33). Editorial Alianza.
- De Jaegher, H. y Di Paolo, E. (2007). Participatory sense-making. An enactive approach to social cognition. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 6, 485-507.
- De Jaegher, H., Di Paolo, E. y Gallagher, S. (2010). Can social interaction constitute social cognition? *Trends in cognitive sciences*, 14(10), 441-447.
- Desmet, F., Nijs, L., Demey, M., Lesaffre, M., Martens, J. P. y Leman, M. (2012). Assessing a clarinet player's performer gestures in relation to locally intended musical targets. *Journal of New Music Research*, 41(1), 31-48.
- Di Paolo, E. (2005). Autopoiesis, adaptivity, teleology, agency. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 4, 429-452.

- Di Paolo, E. (2013). El enactivismo y la naturalización de la mente. En D. P. Chico y M. G. Bedia (eds.), *Nueva ciencia cognitiva: hacia una teoría integral de la mente* (pp. 1-39). Plaza y Valdes Editores.
- Di Paolo, E., Rohde, M. y De Jaegher, H. (2010). Horizons for the enactive mind: Values, social interaction, and play. En J. Stewart, O. Gapenne y E. Di Paolo (eds.), *Enaction: Towards a new paradigm for cognitive science* (pp. 33-87). The MIT Press.
- Di Paolo, E. y Thompson, E. (2014). The enactive approach. En L. Shapiro (ed.), *The Routledge handbook of embodied cognition* (pp. 86-96). Routledge.
- Dotti, J. (1986). La distinción kantiana entre juicios de percepción y de experiencia. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, 26-27, 239-242.
- Dumont, G., Schoemaker, R., Touw, D., Sweep, F., Buitelaar, J., Van Gerven, J. y Verkes, R. (2010). Acute psychomotor effects of MDMA and ethanol (co-) administration over time in healthy volunteers. *Journal of psychopharmacology*, 24(2), 155-164.
- Dutton, E. (2018). Cultural Determinism. En H. Callan (ed.), *The international encyclopedia of anthropology*. Wiley Blackwell.
- Ellamil, M., Berson, J., Wong, J., Buckley, L. y Margulies, D. S. (2016). One in the dance: musical correlates of group synchrony in a real-world club environment. *PloS one*, 11(10), e0164783.
- Epele, J. y Martínez, I. C. (2011). El movimiento en la música. Parámetros de articulación y simulación ideomotora. En *X Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música*.
- Epele, J., y Martínez, I. C. (2020). La construcción musical temporal interpersonal en la fila de orquesta. *Epistemos*, 8(1).
- Epele, J., y Martínez, I. C. (2021). La segunda persona en sesión de ensayo de fila de orquesta. *El oído Pensante*, 9(2), 118-136.
- Fanzio, M. (2006). Idas y vueltas de la trascendencia en la Modernidad. *Humanidades*, 6(1), 111-133.
- Fikentscher, K. (2000). "You Better Work!": Underground Dance Music in New York. *Wesleyan University Press*.
- Fraisse, P. (1982). Rhythm and tempo. En D. Deutsch, (Ed), *The psychology of music* (pp. 149-180). Academic Press.
- Fuchs, T. y De Jaegher, H. (2009). Enactive intersubjectivity: Participatory sense-making and mutual incorporation. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 8, 465-486.
- Gallese, V. y Goldman, A. (1998). Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading. *Trends in cognitive sciences*, 2(12), 493-501.
- Gallese, V. y Sinigaglia, C. (2011). What is so special about embodied simulation? *Trends in cognitive sciences*, 15(11), 512-519.
- Gallo, G. (2016). Libertades coreografiadas: palabras habladas, comunicaciones corporales y códigos en pistas dance de la ciudad de Buenos Aires. *Estudios Sociológicos*, 34(100).
- García, L. M. (2015). Beats, flesh, and grain: sonic tactility and affect in electronic dance music. *Sound Studies*, 1(1), 59-76.
- Geeves, A. M., McIlwain, D. J. y Sutton, J. (2016). Seeing Yellow: 'Connection' and Routine in Professional Musicians' Experience of Music Performance. *Psychology of Music*, 44(2), 183-201.
- Gibson, J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Missouri: Psychology Press, Taylor and Francis.
- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory*. Aldine Transaction.
- Glowinski, D., Badino, L., Ausilio, A., Camurri, A. y Fadiga, L. (2012). Analysis of leadership in a string quartet. *Third International Workshop on Social Behaviour in Music* (pp. 763-774). California.



- Glowinski, D., Mancini, M., Cowie, R., Camurri, A., Chiorri, C. y Doherty, C. (2013). The movements made by performers in a skilled quartet: a distinctive pattern, and the function that it serves. *Frontiers in psychology*, 4, 841.
- Gomila, A. (2002). La perspectiva de la segunda persona de la atribución mental. *Azafea*, 4, 123-138.
- Gomila, A. (2011). Música y emoción. El problema de la expresión y la perspectiva de segunda persona. En M. J. Alcaraz y F. Pérez Carreño (eds.), *Significado, emoción y valor: ensayos sobre filosofía de la música* (pp. 193-216). Antonio Machado Libros.
- Gomila, A. y Pérez, D. (2017). Lo que la segunda persona no es. En D. Pérez y D. Lawler (Comps.), *La segunda persona y las emociones* (pp. 275-297). SADAFA.
- Gomila, A. y Pérez, D. (2018). Mental Attribution in Interaction: How the Second Person Perspective Dissolves the Problem of Other Minds. *Daimon*, 75, 75-86.
- Grady, J. E. (1997). *Foundations of meaning: Primary metaphors and primary scenes*. University of California, Berkeley.
- Grady, J. E. (2005). Image schemas and perception: Refining a definition. En B. Hampe (Ed.), *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics* (pp. 35-55). Mouton de Gruyter.
- Gratier, M. (2008). Grounding in musical interaction: Evidence from jazz performances. *Musicae scientiae*, 12(1), 71-110.
- Hedblom, M. M. (2020). Image schemas and concept invention: cognitive, logical, and linguistic investigations. *Springer Nature*.
- Hedblom, M. M., Kutz, O. y Neuhaus, F. (2015a). Choosing the Right Path: Image Schema Theory as a Foundation for Concept Invention. *Journal of Artificial General Intelligence*, 6(1), 21-54.
- Hedblom, M. M., Kutz, O. y Neuhaus, F. (2015b). Image schemas as families of theories. En T. R Besold, K. Kühnberger y M. Schorlemmer, [sin datos] (pp. 19-33).
- Hedblom, M. M., Kutz, O., Mossakowski, T. y Neuhaus, F. (2017). Between contact and support: Introducing a logic for image schemas and directed movement. En *Conference of the Italian Association for Artificial Intelligence* (pp. 256-268). Springer, Cham.
- Heft, H. (2007). The social constitution of perceiver-environment reciprocity. *Ecological Psychology*, 19(2), 85-105.
- Heras-Escribano, M., Noble, J. y De Pinedo, M. (2015). Enactivism, action and normativity: a Wittgensteinian analysis. *Adaptive Behavior*, 23(1), 20-33.
- Hernández Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (quinta edición). McGraw Hill México.
- Høffding, S. (2019). *A phenomenology of musical absorption*. Springer.
- Holzappel, A. (2018). *Structure and Interaction in Cretan Leaping Dances: Connecting Ethnography and Computational Analysis* (Tesis doctoral). Istanbul Technical University.
- Hurley, B. K., Martens, P. A. y Janata, P. (2014). Spontaneous sensorimotor coupling with multipart music. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 40(4), 1679.
- Huron, D. (2008). *Sweet anticipation: Music and the psychology of expectation*. MIT press.
- Ibarretxe-Antunano, I. y Valenzuela, J. (2012). La metáfora conceptual. En I. Ibarretxe-Antunano y J. Valenzuela (eds.), *Lingüística cognitiva* (pp. 13-38). Anthropos, Siglo XXI.
- Jackson, P. (2004). *Inside clubbing: Sensual experiments in the art of being human*. Berg Publishers.

- Janata, P., Tomic, S. T. y Haberman, J. M. (2012). Sensorimotor coupling in music and the psychology of the groove. *Journal of Experimental Psychology: General*, 141(1), 54-75.
- Jensenius, A. R., Zelechowska, A. y Gonzalez Sanchez, V. E. (2017). The musical influence on people's micromotion when standing still in groups. En *Proceedings of the SMC Conferences* (pp. 195-200). Aalto University.
- Johnson, M. (1987). *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason*. University of Chicago press.
- Johnson, M. (2007). *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. University of Chicago Press.
- Johnson, M. y Larson, S. (2003). "Something in the way she moves": metaphors of musical motion. *Metaphor and symbol*, 18(2), 63-84.
- Juarrero, A. (2000). Dynamics in action: Intentional behavior as a complex system. *Emergence*, 2(2), 24-57.
- Kaeppler, A. (1969). *The structure of tongan dance* (Tesis de Doctorado). Universidad de Hawaii.
- Kaeppler, A. (2001). Dance and the Concept of Style. *Yearbook for Traditional Music*, 33, 49-66.
- Keller, R. (2004). *Mapping the soundscape: rhythm and formal structure in electronic dance music* (tesis de maestría, Universidad Estatal de Florida).
- Knoblauch, H., Tuma, R. y Schnettler, B. (2014). Video Analysis and Videography. En U. Flick (ed.), *The Sage Handbook of Qualitative Data Analysis* (pp. 435-449). Sage.
- Kohn, D. y Eitan, Z. (2016). Moving music: Correspondences of musical parameters and movement dimensions in children's motion and verbal responses. *Music Perception*, 34(1), 40-55.
- Kovecses, Z. (2010). *Metaphor: A practical introduction*. Oxford University Press.
- Krueger, J. (2011). Enacting musical content. En R. Manzotti, (Ed.), *Situated Aesthetics. Art Beyond the Skin* (pp. 86-119). Imprint Academic.
- Krueger, J. (2013). Affordances and the musically extended mind. *Frontiers in Psychology*, 4.
- Laban, R. (1984). *The Mastery of Movement*. Caracas: Editorial Fundamentos.
- Lakoff, G. (1990a). The invariance hypothesis. *Cognitive Linguistics*, 1(1), 39-74.
- Lakoff, G. (1990b). *Woman, fire, and dangerous things*. The University of Chicago Press.
- Lakoff, G. (1993). *The contemporary theory of metaphor*. En A. Ortony (Ed.), *Metaphor and Thought* (pp. 202-251). Cambridge University Press.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live by*. The University of Chicago Press.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1999). *Philosophy in the Flesh*. Basic Books.
- Lakoff, G. y Núñez, R. (2000). *Where mathematics comes from*. Basic Books.
- Langer, S. K. (1948). On significance in music. En *Philosophy in a new key: A study in the symbolism of reason, rite, and art* (pp. 165-199). The New American Library.
- Larson, S. (2011). *Musical forces: Motion, metaphor, and meaning in music*. Indiana University Press.
- Lawler, D. (2018). La atribución psicológica: entre la primera y la tercera persona. En T. Balmaceda y K. Pedace (Comps.), *Temas de filosofía de la mente* (pp. 181-204). SADAF.
- Leman, M. (2008). *Embodied music cognition and mediation technology*. MIT press.
- Leman, M. (2012). Musical entrainment subsumes bodily gestures: Its definition needs a spatiotemporal dimension. *Empirical Musicology Review*, 7(1-2), 63-67.
- Leman, M. (2016). *The expressive moment. How Interaction (with Music) Shapes Human Empowerment*. Massachusetts: MIT Press.

- Leman, M., Lesaffre, M. y Maes, P. J. (2017). Introduction: what is embodied music interaction? En *The Routledge companion to embodied music interaction* (pp. 1-10). Routledge.
- Leman, M. y Maes, P. J. (2015). The role of embodiment in the perception of music. *Empirical Musicology Review*, 9(3-4), 236-246.
- Leman, M., Moelants, D., Varewyck, M., Styns, F., van Noorden, L. y Martens, J. P. (2013). Activating and relaxing music entrains the speed of beat synchronized walking. *PloS one*, 8(7).
- Leman, M. y Naveda, L. (2010). Basic gestures as spatiotemporal reference frames for repetitive dance/music patterns in Samba and Charleston. *Music Perception*, 28(1), 71-91.
- Lenarduzzi, V. (2012). *Placeres en movimiento. Cuerpo, música y baile en la "escena electrónica"*. Aidos.
- Lenarduzzi, V. (2014). Química y electrónica. Las técnicas del placer en el baile contemporáneo. *Intersecciones en Comunicación*, 8, 75-95.
- Lenarduzzi, V. (2016). La pista de baile: Escena de la comunicación contemporánea. *La Trama de la Comunicación*, 20(2), 91-109.
- Levitin, D. J., Grahn, J. A. y London, J. (2018). The psychology of music: Rhythm and movement. *Annual review of psychology*, 69, 51-75.
- Macbeth, J. C., Gromann, D. y Hedblom, M. M. (2017). *Image schemas and conceptual dependency primitives: A comparison*. [sin datos]
- Maes, P.-J., Dyck, E., Lesaffre, M., Leman, M. y Kroonenberg, P. (2014). The Coupling of Action and Perception in Musical Meaning Formation. *Music Perception*, 32(1), 67-84.
- Mandler, J. M. (1988). How to build a baby. On the Development of an Accessible Representational System. *Cognitive Development*, 3, 113-136
- Mandler, J. M. (1992). How to build a baby: II. Conceptual Primitives. *Psychological Review*, 99(4), 587-604.
- Mandler, J. M. (2004). *The foundations of mind: Origins of conceptual thought*. Oxford University Press.
- Mandler, J. M. (2005). How to build a baby: III. Image schemas and the transition to verbal thought. En B. Hampe (Ed.), *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics* (pp. 137-163). Mouton de Gruyter.
- Mandler, J. M. (2012). On the spatial foundations of the conceptual system and its enrichment. *Cognitive science*, 36(3), 421-451.
- Mandler, J. M. y Cánovas, C. P. (2014). On defining image schemas. *Language and Cognition*, 6(4), 510-532.
- Marchiano, M. y Martínez, I. C. (2017a). El pogo más grande del mundo: el fenómeno de la intercorporalidad en públicos masivos. En *XIII Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música (13 ECCoM)* (La Plata, 28 al 30 de septiembre de 2017).
- Marchiano, M. y Martínez, I. C. (2017b). Música y movimiento. *Arte e Investigación*, 13, 154-165.
- Marchiano, M. y Martínez, I. C. (2018). Expressive Alignment with Timbre: Changes of Sound-Kinetic Patterns During the Break Routine of an Electronic Dance Music Set. En R. Parncutt y S. Sattmann (Eds.). *Proceedings of ICMPC15/ESCOM10*. Graz: Universidad de Graz.
- Marchiano, M. y Martínez, I. C. (2020). La politización de la música en la experiencia estética: Reinterpretaciones sobre Walter Benjamin. *Arte e Investigación*, 18, e059-e059.
- Marchiano, M., y Tanco, M. (2021). El baile en la música del DJ. Interacciones de segunda persona en fiestas de música electrónica. *El oído pensante*, 9(2), 41-66.

- Martínez, I. C. (2005). La audición imaginativa y el pensamiento metafórico en la música. En *Primeras Jornadas de Educación Auditiva*. Facultad de Artes, UNLP.
- Martínez, I. C. (2008a). Cognición enactiva y mente corporeizada: el componente imaginativo y metafórico de la audición musical. *Estudios de Psicología*, 29(1), 31-48.
- Martínez, I. C. (2008b). La composición temporal del habla, el canto y el movimiento en la musicalidad de las interacciones tempranas adulto-infante. En *VII Reunion Anual de SACCoM*. Universidad Nacional de Rosario, Rosario.
- Martínez, I. C. (2008c). *The cognitive reality of prolongational structures in tonal music* (Tesis doctoral, University of Roehampton Surrey).
- Martínez, I. C. (2014). La base corporeizada del significado musical. En Silvia, Español, *Psicología de la música y del desarrollo. Una exploración interdisciplinaria sobre la musicalidad comunicativa* (pp. 71-110). Buenos Aires (Argentina): Paidós.
- Martínez, I. C. (2018). Hacer sentido con el cuerpo en la música. *Revista Argentina de Musicología*, 19, 43-58.
- Martínez, I. C. (en prensa). Imaginar la música: el pensamiento metafórico está embebido en la práctica social de nuestra cultura musical. En F. Shifres (comp.), *Perspectivas sureñas en psicología de la música*. Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- Martínez, I. C. y Epele, J. (2012). ¿Cómo se construye la experiencia intermodal del movimiento y la música en la danza? Relaciones de coherencia en la performance y en la recepción de frases de música y de movimiento. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 7(2), 65-82.
- Martínez, I. C. y Español, S. (2009). Image-Schemas in Parental Performance. En *7<sup>th</sup> Triennial Conferenece of European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM)*. Jyväskylä, Finlandia.
- Martínez, I. C., Español, S. y Pérez, D. (2018). The Interactive Origin and the Aesthetic Modelling of Image-Schemas and Primary Metaphors. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 52(4), 646-671.
- Martínez, I. C. y Jacquier, M. P. (2013). Análisis de la metáfora del tiempo como movimiento en la música. En F. Shifres, M. P. Jacquier, D. Gonnet, M. I. Burcet y R. Herrera (Eds), *Nuestro Cuerpo en Nuestra Música. XI ECCoM* (pp. 159-166). SACCoM.
- Martínez, I. C., Jacquier, M. P., Ronchetti, F. (2013). Indicadores sobre la experiencia física de la música como movimiento. En F. Shifres, M. P. Jacquier, D. Gonnet, M. I. Burcet y R. Herrera (Eds), *Nuestro Cuerpo en Nuestra Música. XI ECCoM* (pp. 417-429). SACCoM.
- Martínez, I. C., Naveda, L., Damesón, J., Herrera, R., Pereira Ghiena, A y Ordás, A. (2015). The individuality of metrical engagement: describing the individual differences of movements in response to musical meter. En *11<sup>th</sup> International Symposium on Computer Music Multidisciplinary Research. Interdisciplinary Centre for Computer Music Research* (pp. 575-590). Plymouth, UK.
- Martínez, I. C. y Pereira Ghiena, A. (2011). La experiencia de la música como forma vital. Perfil dinámico temporal, corporalidad y forma sónica en movimiento. *X Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música*, 521-530.
- Martínez, I. C., y Pérez, D. I. (2021). La perspectiva de segunda persona y la música. *El oído Pensante*, 9(2), 14-40.
- Martínez, I. C, Pérez, J., Marchiano, M., Damesón, J., Valles, M., Tanco, M., Pretti, P., Pissinis, J. F., Milomes, L. y Giménez, M. (2022). Second Person Atributions in Jazz Improvisation. *Teorema: Revista Internacional de Filosofía*, 41(2), 81-107.
- Martínez, I. C., Damesón, J., Pérez, J., Pereira Ghiena, A., Tanco, M. y Alimenti Bel, D. (2017). Participatory Sense Making in Jazz Performance: Agents' Expressive

- Alignment. 25<sup>th</sup> Anniversary Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM).
- Maturana, H. (1999). The organization of the living: A theory of the living organization. *Intl. J. Man-Machine Studies*, 7, 313–332.
- Maturana, H. y Varela, F. (1980). *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*. Londres: Reidel Publishing Company.
- Maturana, H. R. y Varela, F. J. (1987). *The tree of knowledge: The biological roots of human understanding*. New Science Library/Shambhala Publications.
- Matyja, J. R. y Schiavio, A. (2013). Enactive music cognition: background and research themes. *Constructivist foundations*, 8(3), 351-357.
- Mazierska, E., Rigg, T. y Gillon, L. (2021). Introduction. En *The Evolution of Electronic Dance Music* (pp. 1-21). Bloomsbury Publishing.
- McLeod, K. (2001). Genres, subgenres, sub-subgenres and more: Musical and social differentiation within electronic/dance music communities. *Journal of popular music studies*, 13(1), 59-75.
- Melamed, A. F. (2017). *Un análisis filosófico de las emociones en las ciencias de la mente: ¿Dónde viven los monstruos?* (tesis de doctorado, Universidad de Buenos Aires).
- Merchel, S. y Altinsoy, M. E. (2018). Auditory-tactile experience of music. En S. Papetti y C. Saitis (Eds.), *Musical Haptics* (pp. 123-148). Springer.
- Meyer-Dinkgräfe, D. (2015). Liveness: Phelan, Auslander, and After. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 29(2), 69-79.
- Míguez, H. (2008). Observaciones sobre el uso de drogas y el encuentro rave. *Acta psiquiátrica y psicológica de América Latina*, 54(1).
- Moelants, D. (2008). Hype vs. natural tempo: A long-term study of dance music tempi. En *10<sup>th</sup> International Conference on Music Perception and Cognition*. Universidad de Hokkaido, Japón.
- Nagore, M. (2004). El análisis musical, entre el formalismo y la hermenéutica. *Músicas al sur*, 1.
- Nattiez, J. J. (2011). De la semiología general a la semiología musical: el modelo tripartito ejemplificado en La Cathédrale engloutie de Debussy. En S. González Aktories y G. Camacho Díaz (Coord.), *Reflexiones sobre Semiología Musical* (pp. 14-52). Universidad Nacional de México.
- Naveda, L. (2011). *Gesture in Samba. A cross-modal analysis of dance and music from the Afro-Brazilian culture* (Tesis doctoral). Universidad de Gent, Bélgica.
- Naveda, L. y Leman, M. (2008). Representation of Samba dance gestures, using a multi-modal analysis approach. En *Enactive08* (pp. 68-74). Edizione ETS.
- Naveda, L. y Leman, M. (2010). The Spatiotemporal Representation of Dance and Music Gestures using Topological Gesture Analysis (TGA). *Music Perception*, 28(1), 93-111.
- Naveda, L., Martínez, I. C., Damesón, J., Pereira Ghiena, A., Herrera, R. y Ordás, A. (2015). Methods for the análisis of rythmic and metrical responses to music in free movement trajectories. *11<sup>th</sup> International Symposium on Computer Music Multidisciplinary Research*. University of Plymouth, UK.
- Newen, A., de Bruin, L. y Gallagher, S. (2018). 4E Cognition. Historical Roots, Key Concepts, and Central Issues. En *The Oxford Handbook of 4E cognition* (pp. 3-15). Nueva York: Oxford University Press
- Noë, A. (2008). Precis of Action in Perception. *Philosophy and Phenomenological Research*, 76(3), 660-605.
- Oakley, T. (2007). Image schemas. En D. Geeraerts y H. Cuyckens, (Eds.), *The Oxford handbook of cognitive linguistics* (pp. 214-235). Oxford University Press.

- Oliveira, J. L., Naveda, L. A., Gouyon, F., Leman, M. y Reis, L. P. (2010). Synthesis of variable dancing styles based on a compact spatiotemporal representation of dance. En *Robots and Musical Expressions Workshop (IWRME 2010)*, en la *IEEE/RSJ International conference on Intelligent Robots and Systems (IROS)*.
- Orlando, E. (2000). El ataque de Putnam al realismo metafísico. *Crítica: Revista Hispanoamericana de Filosofía*, 3-27.
- Parrott, A. (2013). Human psychobiology of MDMA or 'Ecstasy': an overview of 25 years of empirical research. *Human Psychopharmacology*, 28(4), 289-307.
- Peña Cervel, M. S. (1999). Subsidiarity relationships between image-schemas: an approach to the force schema. *Journal of English Studies*, 1, 187-208.
- Pérez, D. (2013). Sentir, desear, crear. Una aproximación filosófica a los conceptos psicológicos. Prometeo: Buenos Aires.
- Pérez, D. (2021). La Comprensión y el Involucramiento con el Arte desde la Perspectiva de la Segunda Persona. *Revista de Filosofía Moderna e Contemporânea*, 9(1), 145-163.
- Pérez, D. (en prensa). Las neuronas espejo. Un caso de estudio de la relación neurociencia-filosofía. *Humanities Journal of Valparaiso*.
- Pérez, D. y Gomila, A. (2018). La atribución mental y la segunda persona. En T. Balmaceda y K. Pedace (Comps.), *Temas de filosofía de la mente* (pp. 69-98). SADAF.
- Pérez, D. y Gomila, A. (2021). *Social Cognition and the Second Person in Human Interaction*. London: Routledge.
- Pérez, J. y Marchiano, M. (en prensa). Musicalidad y cultura en la música electrónica y la improvisación en jazz. En Shifres, F. (Comp.), *Perspectivas sureñas en psicología de la música*. Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- Pérez, J. y Martínez, I. C. (2021) El otro en la música que suena: Explorando las interacciones de segunda persona en la improvisación musical. *El Oído Pensante*, 9(2).
- Pérez-Sobrino, P. y Julich, N. (2014). Let's talk music: A corpus-based account of musical motion. *Metaphor and Symbol*, 29(4), 298-315.
- Pragglejaz Group (2007). MIP: A method for identifying metaphorically used words in discourse. *Metaphor and symbol*, 22(1), 1-39.
- Reid, D. A. y Mgombelo, J. (2015). Key concepts in enactivist theory and methodology. *ZDM. The International Journal on Mathematics Education*, 47(2).
- Repp, B. H. (2005). Sensorimotor synchronization: A review of the tapping literature. *Psychonomic bulletin & review*, 12(6), 969-992.
- Repp, B. H. y Su, Y. H. (2013). Sensorimotor synchronization: a review of recent research (2006–2012). *Psychonomic bulletin & review*, 20(3), 403-452.
- Reybrouck, M. (2006). The listener as an adaptive device: An ecological and biosemiotical approach to musical semantics. En E. Tarasti. (Ed.), *Music and the arts. Proceedings from the Seventh International Congress in Musical Signification* (pp. 93-102). Imatra, Finlandia.
- Reynolds, S. (2014). *Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile*. Contraediciones.
- Reynolds, S. (2018). Prólogo. En J. Blánquez y O. León (Eds.), *Loops 1. Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Barcelona: Reservoir Books.
- Richardson, M. J. y Chemero, A. (2014). Complex dynamical systems and embodiment. En L. Shapiro (Ed.), *The Routledge handbook of embodied cognition* (pp. 39-50). Routledge.

- Rodríguez, F. y Español, S. (2019). Communicative functions during the pregrammatical stage: a case study. *Infancia y Aprendizaje. Journal for the Study of Education and Development*, 42(2), 413-458.
- Russ, M. (2009). *Sound synthesis and sampling* (tercera edición). Focal Press.
- Saslaw, J. (1996). Forces, containers, and paths: The role of body-derived image schemas in the conceptualization of music. *Journal of music theory*, 40(2), 217-243.
- Saslaw, J. (2000). Far out: Intentionality and image schema in the reception of early works by Ornette Coleman. *Current Musicology*, 69, 97-117.
- Schiavio, A. y De Jaegher, H. (2017). Participatory sense-making in joint musical practice. En M. Lesaffre, P-J. Maes y M. Leman. (Eds.), *The Routledge Companion to Embodied Music Interaction*. Nueva York: Routledge.
- Scotto, C. (2002). Interacción y atribución mental: la perspectiva de la segunda persona. *Análisis filosófico*, 22(2), 135-151.
- Shifres, F. (2014). Algo más sobre el enlace entre la infancia temprana y la música: el poder expresivo del rubato. En S. Español (comp.), *Psicología de la música y del desarrollo. Una exploración interdisciplinaria sobre la musicalidad comunicativa* (pp. 21-70). Paidós.
- Semán, P. y Gallo, G. (2009). Superficies de placer: sexo, religión y música electrónica en los pliegues de la transición 1990-2010. *Cuestiones de sociología* 5-6, 123-142.
- Sloboda, J. A. (1986). *The musical mind: The cognitive psychology of music*. Oxford University Press
- Smith, J. W. (2019). *The Salience, Shapes, and Functions of Continuous Processes in Contemporary Electronic Dance Music* (tesis de doctorado, Universidad de Minnesota).
- Snomán, R. (2012). *The dance music manual: tools, toys and techniques*. Routledge.
- Solberg, R. (2014). Waiting for the Bass to Drop. Correlations Between Intense Emotional Experiences and Production Techniques in Build.up and Drop Sections of Electronic Dance Music. *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 6(1), 61–82.
- Solberg, R. T. y Dibben, N. (2019). Peak Experiences with Electronic Dance Music. *Music Perception*, 36(4), 371-389.
- Solberg, R. T. y Jensenius, A. R. (2017). Arm and head movements to musical passages of electronic dance music. *Book of Abstracts of 25<sup>th</sup> ESCOM* (pp. 175-176).
- Solberg, R. T. y Jensenius, A. R. (2019). Group Behaviour and Interpersonal Synchronization to Electronic Dance Music. *Musicae Scientiae*, 23(1) 111–134.
- Soriano, C. (2012). La metáfora conceptual. En I. Ibarretxe-Antunano y J. Valenzuela (Dir.), *Lingüística cognitiva* (pp. 97-122). Anthropos, Siglo XXI.
- St John, G. (2006). Electronic dance music culture and religion: an overview. *Culture and Religion*, 7(1), 1-25.
- Steiner, P. y Stewart, J. (2009). From autonomy to heteronomy (and back): The enaction of social life. *Phenomenology and the cognitive sciences*, 8(4), pp. 527-550.
- Straulino Torre, S. (2016). La noción kantiana de verdad trascendental. *Revista de Estudios Kantianos*, 1(2), 126-145.
- Styns, F., van Noorden, L., Moelants, D. y Leman, M. (2007). Walking on music. *Human movement science*, 26(5), 769-785.
- Tagliazucchi, E. (2017). Psicodélicos. En P. Bekinschtein, D. Calvo, L. Cancela, M. Cremonte, C. Damin, J. C. Godoy, D. Gurvich, J. C. Mansilla, E. Oviedo-Joekes, M. G. Paglini, R. Pautassi, A. Pilatti, J. P. Prieto, A. Rieznik, D. Russo, M. Sigman, E. Tagliazucchi, F. Zamberlan, E. Arrieta y P. Gonzalez (Eds.), *Un libro sobre drogas* (pp. 173-203). El gato y la caja.

- Tanco, M. (2018a). *Acerca de lo Narrado en la Performance: Un estudio de la experiencia musical del performer a través de la analogía del Narrador* (tesis de doctorado, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina).
- Tanco, M. (2018b). La comunicación performer-público en la performance de la música académica. *Revista de Psicología*, 17(2), 22-44.
- Tanco, M. y Aùn, A. (2013). Audición armónica extendida. El rol del cuerpo y la experiencia en el uso del instrumento musical. *Epistemus*, 2(1), 123-178.
- Taylor, T. D. (2001). Postwar Music and the Technoscientific Imaginary. En *Strange sounds: Music, technology and culture* (pp. 41-71). Routledge.
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos*. Paidós.
- Toiviainen, P., Luck, G. y Thompson, M. (2010). Embodied Meter: Hierarchical Eigenmodes in Music-Induced Movement. *Music Perception*, 28(1), 59-70.
- Toiviainen, P. y Snyder, J. S. (2003). Tapping to Bach: Resonance-based modeling of pulse. *Music Perception*, 21(1), 43-80.
- Turino, T. (2008). *Music as Social Life: The Politics of Participation*. Chicago: University of Chicago Press
- Valenzuela, J. (2009). What empirical work can tell us about Primary Metaphors. *Quaderns de Filologia-Estudis Lingüístics*, 14, 235-249.
- Valenzuela, J. y Soriano, C. (2005). Cognitive metaphor and empirical methods. *Bells: Barcelona English language and literature studies*.
- Valles, M. y Milomes, L. (2021) La interacción entre músicos de cámara desde la perspectiva de la segunda persona de la atribución mental. *El oído pensante*, 9(2), 137-158.
- Van Dyck, E., Moelants, M., Demey, A., Deweppe, P. y Leman, M. (2012). The Impact of the Bass Drum on Human Dance Movement. *Music Perception*, 30(4), 349-359.
- Van Dyck, E., Maes, P. J., Hargreaves, J., Lesaffre, M. y Leman, M. (2013). Expressing induced emotions through free dance movement. *Journal of Nonverbal Behavior*, 37(3), 175-190.
- Van Dyck, E., Moens, B., Buhmann, J., Demey, M., Coorevits, E., Dalla Bella, S. y Leman, M. (2015). Spontaneous entrainment of running cadence to music tempo. *Sports medicine-open*, 1(1), 1-14.
- Van Noorden, L. y Moelants, D. (1999). Resonance in the perception of musical pulse. *Journal of New Music Research*, 28(1), 43-66.
- Varela, F. (1979). *Principles of biological autonomy*. Elsevier North Holland.
- Varela, F. J. (1991). Organism: A meshwork of selfless selves. En A. Tauber (ed.), *Organism and the Origins of Self* (pp. 79-107). Springer, Dordrecht.
- Varela, F. J. (1997). Patterns of life: Intertwining identity and cognition. *Brain and cognition*, 34(1), 72-87.
- Varela, F. J. y Frenk, S. (1987). The organ of form: Towards a biological theory of shape. *Journal of Social and Biological Structures*, 10(1), 73-83.
- Varela, F., Thompson, E. y Rosch, E. (1993). *The embodied Mind. Cognitive science and human experience*. MIT Press.
- Vasilachis, I. (2006). La investigación cualitativa. En I. Vasilachis (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 23-64) Gedisa.
- Vitos, B. (2014). *Experiencing electronic dance floors: a comparative research of techno and psytrance in Melbourne* (tesis de doctorado, ELTE University of Budapest y Monash University of Melbourne). *Éditions universitaires européennes*.
- Walton, A., Richardson, M., Langland-Hassan, P., Chemero, A. y Washburn, A. (2015). Musical improvisation: multi-scaled spatiotemporal patterns of coordination. En *Cognitive Science* (pp. 2595-2600).



- Weber, A. y Varela, F. (2002). Life after Kant: Natural purposes and the autopoietic foundations of biological individuality. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 1, 97-125.
- Wieliczko, M. (2016). *Psychological effects of MDMA* (Tesis de doctorado). Canterbury Christ Church University, Reino Unido.
- Yadati, K., Larson, M. A., Liem, C. C. y Hanjalic, A. (2014). Detecting Drops in Electronic Dance Music: Content based approaches to a socially significant music event. *ISMIR* (pp. 143-148).
- Ynoub, R. (2014). *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica*. Distrito Federal, México: Cengage Learning.
- Young, T. (2021). La Petite Mort: Techniques of Orgasm in Electronic Dance Music. Transposition. *Musique et Sciences Sociales*, 9.
- Zárate, A. (2018). Atribución de estados mentales conscientes: cartesianismo vs. expresivismo. En T. Balmaceda y K. Pedace (Comps.), *Temas de filosofía de la mente* (pp. 151-179). SADAF.
- Zbikowski, L. M. (2002). *Conceptualizing music: Cognitive structure, theory, and analysis*. Oxford University Press on Demand.
- Zeiner-Henriksen, H. (2010). *The "PoumTchak" Pattern: Correspondences Between Rhythm, Sound, and Movement in Electronic Dance Music* (Tesis doctoral). Universidad de Oslo, Oslo.